

Monstres et rencontres – Donjon de Naheulbeuk

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Humains									
Couturière / herboriste Vendeuse / serveuse	6	3	13		1	1D	4	5	Armé d'un bâton ou à mains nues
Domestique 2	6	5	13		1	1D	8	5	Mains nues
Domestique 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Cuisinier	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un couteau
Chamane lubrique	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'un bâton
Prédicateur hystérique	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'un bâton
Barman	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Assistant sorcier	8	6	18		2	1D+3	8	8	Armé d'une dague
Geolier 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Geolier 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Jeune sorcier fou	8	7	20		1	1D+1	12	11	Lance des sorts de niveau 1 – Énergie astrale : 22 PA
Reivax	10	6	25		2	1D+3	8	12	Armé d'une dague
Forgeron	10	10	19		3	1D+3	11	12	Armé d'une épée
Vigile balaise	11	10	20		3	1D+4	12	13	Armé d'une hallebarde 2 mains - FO 13
Mercenaire	10	13	25		4	1D+2	14	13	Équipé d'un bouclier
Chef cuisinier	10	13	25		3	1D+2	14	15	Deux hachoirs - 2AT/assaut - AD 14
Maraudeur	11	9	28		4	1D+5	12	25	Bourrin : FO 14
Gérard le Terrible	13	11	35		3	1D+5	13	32	Bourrin : FO 14
Guerrier maudit 1	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Guerrier maudit 2	12	12	40		6	1D+6	18	40	Épée, bouclier, résistance magie : 13
Zangdar	9	11	35		4*	1D+4	16	50	*Invulnérable avec sa sphère. Lance des sorts jusqu'au niveau 9. Énergie astrale : 50 PA – INT : 16
Zangdar est assez intelligent pour ne pas rater la plupart de ses sorts. Cependant, il est sujet à l'énervement et à la déconcentration, ce qui produit des effets variés et dévastateurs. Vous pouvez choisir des sorts en magie généraliste ou en magie de combat. Quand il est protégé par sa sphère, il ne peut pas lancer d'autre sort.									
Peaux-vertes et assimilés									
Gobelin aveugle	4	2	13		2	1D+1	4	3	Dans l'obscurité complète, les aventuriers ont un malus : -5 AT/PRD
Gobelin ingénieur	7	5	12		2	1D	4	3	Ne sont pas armés en général
Gobelin lutteur	11	8	14		1	1D	5	8	combat à mains nues
Gobelin standard	8	6	12		2	1D+2	5	5	
Orque aviné	7	7	12		2	1D+1	7	7	Sans arme, bouge lentement
Orque garde	9	7	15		2	1D+4	8	8	L'orque classique et festif
Orque chef	10	8	25		3	1D+5	10	13	Bourrin : FO 14
Orque élite	11	9	28		4	1D+5	12	25	Bourrin : FO 14
Monstres humanoïdes parfois ridicules									
Chapichapo maléfique	12	6	12		2	1D+4	20	15	2AT/assaut - AD : 13 (esquive) - Très rapides MV+50% Toujours par 2 – Ils sont armés de hachoirs de torture très effilés
Kobold farceur	16	4	20		1	1D	10	15	Dague - AD 17 - Peut lancer des sorts niveau 1 - PA : 15 Résistance Magie : 14

Monstres et rencontres – Donjon de Naheulbeuk (suite)

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Troll géant	5	5	50		3	3D	18	22	Armé d'une massue
Animaux sauvages									
Rat pesteux	8	4	4		0	1D	3	4	*si blessure, infection 50%
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 30%
Rat mutant	9	5	15		2	1D+2	8	12	*si blessure, infection 60%
Serpent constricteur	8*	0	20		2	3/assaut	15	20	*Si attaque réussie, enserre sa victime... Puis occasionne 3BL/assaut. Il faut réussir une épreuve de FO pour s'en sortir (1 essai/assaut). L'armure est inutile.
Animaux domestiques									
Poulet nerveux	10	4	4		0	1	3	1	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Insectes									
Mouches venimeuses (nuée)	*	*	1		0	1	40	10	Dégâts : 1BL/assaut sur peau découverte. Intouchables avec des armes À combattre par le feu ou par l'utilisation de sortilèges
Démons									
Golbargh	14	12	90		4	2D+4	40	120	4 bras, 2AT-2PRD/assaut - Armes magiques ou sortilèges uniquement
Morts-vivants									
Zombie	8	0	20		1	1D+1	1000	6	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
Liche en babouches	9	6	30		2	1D+4	1000	30	Combat avec son bâton de mage Lance des sorts de niveau 1 à 4 – 35 PA
Divers									
Golem de fer	8	8	50		10	2D+2	1000	50	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Rat mutant zombie venimeux De l'espace en short	8	4	20		1	1D+2	40	15	Morsure venimeuse : si blessé, 1D/heure (sauf antidote ou soin)
Harpie Hyppie	10	8	25		3	1D+5	10	13	Frappe avec ses serres puissantes et vole. Bouge rapidement.
Dards empoisonnés	*	*	*		*	1D**	*	*	* projection de dards, lancer 1D6 : sur 1, 2, 3 = touché ** Si la cible subit des dégâts (armure percée) : ajouter effets du poison
Limon maléfique et glaireux	8	*	30		0	1D**	1000	20	Mare de slime qui bouge lentement – imparable, il faut esquiver *invulnérable aux armes standard. Attaquer au feu, glace ou énergie ** si le limon touche il détruit l'armure et enlève 1PR à chaque fois