

Monstres et rencontres - Donjon de Minas t'Irrite

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Humains									
Vendeur / Concierge	6	3	13		1	1D	4	5	Armé d'un bâton ou à mains nues
Domestique 1	6	5	13		1	1D	8	5	Mains nues
Domestique 2	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Domestique 3	7	5	14		1	1D+2	7	6	Armé d'une bouteille cassée
Cuisinier	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un couteau
Garde 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde 2	10	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde 3	8	10	19		3	1D+2	12	11	Armé d'une hallebarde deux mains
Sorcier	8	7	20		2	1D+2	8	11	Lance des sorts jusqu'au niveau 4 Energie astrale : 25 PA
Acolyte 1	10	8	18		3	1D+3	13	11	Armé d'une lance/bouclier
Acolyte 2	11	9	19		3	1D+2	13	12	Armé d'une épée/bouclier
Geolier	10	13	25		4	1D+2	14	13	Equipé d'un bouclier
Nécroman	8	10	21		1	1D+1	11	14	Lance des sorts jusqu'au niveau 6, accès aux sorts de Nécromancie Energie astrale : 30 PA
Chef cuisinier	10	13	25		3	1D+2	14	15	Deux hachoirs - 2 AT/assaut - AD 14
Chef des gardes	11	10	23		3	1D+5	12	17	Armé d'une hallebarde deux mains - FO 14
Bourreau	11	9	28		3	1D+5	13	25	Bourrin : FO 14
Fumbledore	10	9	30		4	1D+3	10	32	Lance des sorts jusqu'au niveau 7 Energie astrale : 40 PA
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	Epée, bouclier, résistance magie : 13
D'zill	11	13	65		4	1D+5	16	55	Deux Haches 1 main - 2AT/assaut - AD 16 Malédiction : Absorbe les points MANKDEBOL des PJ
Peaux-vertes et assimilés									
Gobelin	8	6	12		2	1D+2	5	5	
Orque	9	7	15		2	1D+4	8	8	L'orque classique et festif
Trogyllork	10	7	18		2	1D+5	8	9	Peur de la lumière, nyctalopie totale
Chef gobelin	10	6	18		2	1D+3	12	10	Armé d'une lance
Orque chef	10	8	25		3	1D+5	10	13	Bourrin : FO 14
Monstres humanoïdes parfois ridicules									
Kobold	16	4	20		1	1D	10	15	Dague - AD 17 - Peut lancer des sorts niveau 1 - PA : 15 Résistance Magie : 8
Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Loup-garou	10	4	40		2	2D+3	20	30	Insensible aux armes classiques - magique ou argent uniquement
Animaux sauvages									
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%

Monstres et rencontres - Donjon de Minas t'Irrite (suite)

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Animaux domestiques									
Pingouin agacé	10	4	4		0	1	3	1	Frappe avec son bec
Chat	14	8	5		0	1	15	5	S'attaque aux parties découvertes, l'armure ne compte pas
Monstres écailleux									
Dragon gardien	12	12	150		4	3D	60	100	Souffle de feu en sus : cause 2 PR ou 8 PV (si armure détruite) Résistance Magie : 17 – Intelligent, peut parler
Démons									
Démon-sanglier	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD Résistance Magie : 14
Morts-vivants									
Liche infernale	12	10	45		3	2D+1	30	60	Combat avec son bâton de mage Lance des sorts de niveau 1 à 9
Divers									
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
Piéjakon	*	*	3		0	*	1000	10	* si découvert, fuite 70%, puis -10% par assaut
Changeur de forme	8	8	30		2	2D	1000	20	Peut changer d'apparence et prendre les caractéristiques d'un PJ Résistance Magie : 13