

## Rencontres en grotte – Naheulbeuk JDR v.1.1

D20		ATK	PRD		EV	PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Notes
Monstres et autres individus peu recommandables rencontrés en grottes et cavernes										
1	Poulet des cavernes	5	8		7	0	1D	5	3	Critique: crève un oeil
2	Gobelin	8	6		12	2	1D+2	5	5	
3	Scorpion commun	12	0		2	0	1D-1*	7	5	Poison : si blessure (armure percée) +1D
4	Rat géant	9	5		10	1	1D+1*	8	8	Si blessure: 60% infection
5	Globzoule albinos	8	4		10	1	1D*	6	8	Si blessure: 80% infection
6	Ours des cavernes	8	4		20	1	1D+2	15	8	
7	Trogylork	12	7		18	2	1D+5	8	9	Massue
8	Mort viv'ork	9	0		22	2	1D+2	1000	10	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
9	Tarentule des cavernes	8	5		30	1	1D+3*	17	15	Poison paralysant (sauf FO): AD/AT/PRD-1
10	Cellule géante	6	0		40	0	1D+3	1000	15	-1PR (dissout l'armure) par assaut
11	Goule	6	4		30	1	1D+4*	1000	16	Poison (sauf FO): 1D vomissements/heure
12	Homme-lézard mutant	10	12		25	3	1D+3	16	16	2AT/assaut (2 sabres)
13	Myconide	8	5		40	2	1D+2	15	17	Spore: AT/PRD/AD/Mag-2 (sauf COU)
14	Ours mutant électrique	6	5		40	3	2D+2	22	18	Si ATK (sauf FO+5): paralysie 3 assauts
15	Serpent constricteur	8*	0		20	2	3/assaut	15	20	Si ATK réussie, enserre sa victime; 3BL/assaut
16	Truiccube	10	10		30	2	2D	20	20	Démon sensible aux armes classiques et au feu
17	Scorpion géant	10	6		30	2	1D+4 2D+3*	18	22	3 attaques (la plus puissante avec la queue) Et 2 parades. Poison (sauf FO) : Kirmu
18	Troll souterrain	5	5		50	3	3D	18	22	
19	Hippopogriffe	8	4		70	5*	2D+4	25	40	*couche de graisse – charge, parade impossible Il faut esquiver.
20	Dragon des cavernes	12	12		80	6	2D+4	30	100	Feu: -2PR ou -8PV, RésMagie: 15, 2AT/assaut