

## Rencontres urbaines 2 – Naheulbeuk JDR – V.2.0

	Ennemis à niveau intermédiaire (résistance magie : 10 à 13)									
D20	Rencontre	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
1	2 ivrognes fous	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un gourdin
2	3 brigands de base	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
3	Kobold de base, fou	16	8	15		1	1D+2	8	20	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
4	Pirate combatif ivre	11	13	30		4	1D+5	13	32	Armé d'un sabre bien aiguisé
5	Mercenaire errant ivre	12	11	35		5	1D+5	16	38	Armé d'une épée de qualité et bouclier
6	4 brigands costauds	10	9	22		3	1D+3	11	15	Armés de dagues et d'épées
7	Prédicateur de Niourgil fou	12	11	30		3	1D+4	14	35	Inflige des maladies de façon instantanée quand il blesse
8	1D6 brigands archers	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
9	Kobold d'égout aguerri	16	10	20		2	1D+3	10	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
10	Grand gladiateur stupide	10	6	45		3	2D+3	20	30	Armé d'une grosse hache
11	Mercenaire errant bravache	12	12	45		5	1D+6	16	42	Armé d'une masse enchantée
12	Garde zélé énervé	11	13	30		4	1D+4	14	30	Armé d'une épée courte
13	Jeune dragon de banlieue	10	5	50		4	2D+4	16	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17
14	Guerrier mercenaire bourré	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains et bonne armure
15	2 mercenaires errants	12	12	45		5	1D+6	16	42	Armé de sabre enchanté
16	Kobold d'égout doyen	16	14	25		4	1D+4	12	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
17	Loup-garou citadin	10	4	40		2	2D+3	20	40	Insensible aux armes classiques – magique ou argent uniquement
18	Mage teigneux	12	10	40		3	1D+5	16	50	Lance des sorts de combat de niveau 1 à 5 (PA : 35) – INT : 14
19	Paladin de Khornettoh	14	10	40		5	1D+6	18	50	Lance des prodiges jusqu'au niveau 5 (voir Manuel Khornettoh)
20	Dragon de banlieue adulte	13	8	65		6	2D+8	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17