

Tableau de rencontres – Grottes des Squelettes

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Gang de Squelettes									
Squelette archer	12*/7**	0	18		2	1D+3*/1D+1**	20	15	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'un arc* ou mains nues** – AD 12*
Squelette lanceur	11*/7**	5**	18		2	1D+2	20	14	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de poignards de jet* – Ambidextre* (deuxième attaque : AD-5*) – AD 11* – Poignard au corps à corps**
Squelette garde	9	10	20		3	1D+4	20	18	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée et d'un bouclier
Squelette soldat	10*/6**	9	22		3	1D+5*/1D+1**	20	20	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée* et d'une torche** : peut attaquer et enflammer les vêtements des aventuriers dans un seul tour (2 AT/assaut, épée* et torche**) La torche inflige des brûlures, PR de la cible ne compte que pour moitié
Squelette guerrier	9	7	24		4	2D+4	20	25	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une hache à deux mains
Squelette Gnôme	10	10*	12		1	1D+1*/1D+2**	20	15	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de deux poignards de jet empoisonnés* (poison D20) et d'une dague** – AD 10*
Squelette Ninja (chef)	15*/13**	9	30		5	1D+2*/1D+7**	20	40	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de shurikens* et de deux sabres** – Ambidextre (deuxième attaque : AD-5*/AT-5**) – Possède une Potion de Violence (AT/PRD+2, dégâts+1)
Squelette ménestrel prisonnier	6	5	15		0	1D-1*	20	5	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Joue de la guitare* – Pacifique sauf si on l'attaque
Harold Lakrhoss (Humain, noble)	7	9	30		2	1D+3	6	8	Armé d'une rapière de noble en or – Fuit s'il a perdu la moitié de ses points de vie
Mercenaire d'Harold	10	13	25		4	1D+3	14	13	Armé d'une épée et d'un bouclier
Divers									
Piège à loups	*	*	*		*	1D+2*	*	*	*Nécessite une épreuve de force pour s'en échapper – Après quelques échecs à l'épreuve, inflige une blessure grave aux pieds
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
Boule de feu majeure	*	*	*		*	3D+3*	*	*	*PR de la cible ne compte que pour moitié
Piques sortant du sol	*	*	*		*	1D+4*	*	*	*Réduit les mouvements de 50% jusqu'à ce que l'on soigne les pieds et les jambes