

TABLEAU DES RENCONTRES SCENARIO "L'ARMURE MAUDITE"

Les montagnes du nord

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Ours blanc	9	8	30	2	1D+2	30	10	20	2At / assault si utilise ses pates. Pour les crocs 2D
Meute de Loups	10	10	10	0	1D+6*	15	5	8*	* / loup. 2 / niveau par joueur. Peur du feu
Armure mouvantes x8	10	10	5	0	1D+5	1000	0	5	Se régénère si les 8 ne sont pas détruite rapidement (Halbarde, épée...)
Nain 1	10	8	20	1	1D+5	9	8	15	Marteau 1 main d'artisan renommé (Nain : AT/PRD+2 COU+1)
Nain 2	12	11	25	2	1D+5	12	10	17	Hache 1 main d'artisan renommé (Nain : AT/PRD+2 COU+1)
Mygales	*	0	1	0	**	1000	0	10	Tout mouvement brusque rendra les mygales agressives. * Infection si critique ** 1D / joueur / assault. Après 5 assaults 2D / joueur / assault. Peur du feu.
Troll géant	7	7	50	3	3D	18	12	22	Armé d'une massue (Pas de parade, donc esquivé)
Gobelin	8	6	12	2	1D+2	5	4	5	Epée courte
Trogylork	10	7	18	2	1D+5	8	4	9	Peur de la lumière, nyctalopie totale
Dragon Blanc	16	16	130	5	2D+5	1000		130	→ Souffle du dragon blanc : cône de 1,75m à 8m de largeur sur 23m de longueur. Attaque de froid.Cause 2D+1 points de dégâts. Imparable (donc esquivé). → Gel infernal: 1 assault d'incantation. Gel un ennemi pour 3 assaults. Un dispel magic ou un sort de feu suffit à décongeler celui qui est emprisonné dans la glace. → Armure de glace : 2 assaults d'incantation. Tout ennemi qui attaque subit 3 points de dégâts. Résistance Magie : 15 – Intelligent, peut parler

Le désert des plaintes

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Guerrier maudit 1	12	12	40	5	2D+2	18	13	40	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Guerrier maudit 2	12	12	40	6	1D+6	18	13	40	Epée, bouclier, résistance magie : 13
Chien squelette	8	8	16	0	1D+3	1000		8	Dégat: Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Squelette	8	6	16	0	1D+1	1000		6	Dégat: Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Liche célèbre et cruelle	12	10	50	4*	2D+2	30		80	* Protection également magique - **bâton ne pouvant être brisé En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 10 (PA : 50)

Les colines d'Altrouille

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Géant d'Altrouille	7	4	150	4	5D	30	12	200	Lance aussi des rocher: AD 9 - Dégâts : 4D
Troll des collines Berserk	6	6	45	3	2D+2	20	10	22	Armé d'une double mortensen
Aurochs	11	7	40	2	1D+6	20		20	Parade impossible : esquivé AD (En troupeau 10 à 20 bêtes)
Dragon des cavernes Blasé de la vie	12	12	80	6	2D+4	30	15	100	Souffle de feu en sus : cause 2PR ou 8PV (si armure détruite) Peut attaquer 2 fois par assault Résistance Magie : 15 – Intelligent, peut parler

Le lac Aspousser

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Zora arché (gardien)	10	11	15	0	1D+4	10	10	15	Armé d'un arc Zora
Guerrier Zora	13	12	25	2	1D+6*	15	10	30	Armé d'un arc Zora, avec *flèche explosive (1D+8), et une hallebarde (1D+5)
Chasseur Zora	15	15	40	3	5D+6	17	15	50	Armé d'une arbalette Zora (Fusil harpon)

TABLEAU DES RENCONTRES SCENARIO "L'ARMURE MAUDITE"

La crique de la mer d'Embarh

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Voleur de base	11	11	20	1	1D+2	10	2	15	Deux dagues de base (AT-1 PRD-2 CHA-1)
Voleur expérimenté	13	13	25	2	1D+3	14	5	20	Dague elfique des temps anciens (ench.) (AT+1 CHA+2 COU+2) (PRD-2)
Chef des voleurs	14	16	30	2	1D+4	16	11	30	Lame d'excellence de Glonzg (ench.) (AT/PRD+2)
Pirate de base	10	11	15	0	1D+3	11	0	15	Épée, rapière, sabre 1 main correcte (PRD-1)
Pirate expérimenté	12	13	20	1	1D+4	13	0	20	Épée, rapière, sabre 1 main bonne qualité
Capitaine des pirates	14	16	25	2	1D+4	15	0	25	Lame d'excellence de Glonzg (ench.) (AT/PRD+2)
Pieuvre géante	6*	0	100	0	1D+6	1000	10	100	Insensible aux armes contondante 8 Att / Assaut *Plus le combat sera long, plus les dégâts sur le ou les bateaux seront important.
Un Fauss'île	10	*	200	0	1D+6	1000	10	150	Voir le descriptif
Fidèle de Khornettoh	9	10	12	1	1D+4	10	0	15	Épée, rapière, sabre 1 main bonne qualité
Le prête de Khornettoh	11*	8*	40	5	2D+2	17*	10	40	Hache 2 mains bonne qualité AT-2 PRD-3 COU+1 *(avec les bonus/malus de l'équipement)
Barbe mauve	15	16	40	3	2D+4	16	12	50	Hache de combat cimérienne à double affûtage AT-2 PRD-2 COU+1 CHA+1 Deux brassières: CHA/COU/FO+1 PR1

Le Donjon de Naheulbeuk

Voir le tableau dans le scénario du donjon de naheulbeuk

La forêt de Schlipak

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Plante carnivore géante	8	0	10*	2	1D/assaut	/	0	17	*10 PV par feuille, 1D6 feuilles - Paralyse et corrode jusqu'à la mort. La plante capture le héros si elle réussit sa première attaque.
Voleur de base	11	11	20	1	1D+2	10	2	15	Deux dagues de base (AT-1 PRD-2 CHA-1)
Voleur expérimenté	13	13	25	2	1D+3	14	5	20	Dague elfique des temps anciens (ench.) (AT+1 CHA+2 COU+2) (PRD-2)
Chef des voleurs	14	16	30	2	1D+4	16	11	30	Lame d'excellence de Glonzg (ench.) (AT/PRD+2)
Gobelin	8	6	12	2	1D+2	5	4	5	Epée courte
Le Ranger*									Ami ou ennemi? A nos héro de décider. Voir les feuilles des PNJS
Le Barbare*	13	13	58	4	1D+6	12	13	60	Ami ou ennemi? A nos héro de décider. Voir les feuilles des PNJS
Crocodile géant	8	5	24	4	2D+2	16	0	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2. Parade impossible : esquive AD
Ours	10	6	25	2	1D+4	20	0	16	2 attaques par assaut. Parade impossible : esquive AD
Rat géant	9	5	10	1	1D+1	8	0	8	*si blessure, infection 60%
Cochon mutant	10	6	30	2	1D+4	20	0	18	Parade impossible : esquive AD
Araignée tranchante	9	5	18	1	1D+4	17	0	10	/

TABLEAU DES RENCONTRES SCENARIO "L'ARMURE MAUDITE"

Le Bois de glandorn

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Homme arbre* (jeune)	10*	10	50	4	1D+4	/	14	50	Attaque avec deux branches (-de 50ans) - possible d'en venir à bout Rayon d'action 3m.
Homme arbre* (vieux)	13*	13	100	5	1D+6	/	16	100	Attaque avec quatre branches (-100ans) - un dur mais faisable. Rayon d'action 10m.
Homme arbre* (très vieux)	16*	16	200	6	2D+6	/	18	200	Attaque avec huit branches (+200ans) - la fuite est une bonne idée. Rayon d'action 30m.
Plante carnivore de Glandorn	/	/	25	0	/	/	/	25	Une fois avalé c'est la mort assurée.

* Pour les hommes arbre il faut effectuer un jet d'adresse pour s'approcher de l'arbre avant une attaque.

Pour l'esquive AD-1 quand l'arbre attaque. Il n'y a que les barbares et les ogres, avec une force minimum de 15 qui peuvent parer, un homme arbre jeune (jet PRD + jet Fo).

Fquiepour

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Fidèle de la secte	12	12	25	1	1D+3	11	12	25	Epée courte
Fidèle de la secte magicien	14	15	35	2	1D+3	13	15	35	*EA = 35 (Niv 5). Epée courte
Grand prêtre de la secte	14	15	45	3	1D+5	16	15	50	*EA = 45 / par niveau (Niv 8). Epée courte
Valadon	14	15	45	2	2D	14	13	40	Il est ambidextre et armé de deux haches de guerre
Le démon	18	18	500	5	4D+6	1000	18	500	Magie de l'eau et de la glace
Valadon possédé	16	16	270	3	3D+4	500	15	350	Magie de l'eau et de la glace

FIN

Ennemis	ATT	PRD/AD	EV	PR	Dégâts	COU	Res/M	XP	NOTES
Elfric Baddock	18	18	150	6	2D+7	18	16	400	La hache maudite permet de lancer des sortilèges.
Serpent de feu	12	8	15	1	1D+2	11	25	18	*Ajouter aux dégâts (si blessure) les effets du poison Tyruk du marais
Golem d'os	10	10	35	2	1D+4	12	16	30	Invulnérable aux armes tranchantes et aux flèches
Chaise d'attaque	13	12	20	2	1D+1	20	20	16	Contondante
Table vindicative	10	13	25	3	1D+1	20	20	16	Contondante
Armoire d'assaut	8	4	30	4	1D+2	20	20	16	Contondant, et invulnérable aux armes tranchantes, à la glace
Troll	6	6	45	3	2D+2	20	10	22	Armé d'une grosse massue
Garde	12	12	25	2	1D+4	14	16	16	Armé d'une épée de bonne qualité
Golem de pierre puissant	12	14	60	8	2D+5	20	16	80	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse) Lance sorts de la Terre niveau 1 à 10 : PA 40, INT : 14, CHA : 11
Golem de fer	8	8	50	10	2D+2	1000	0	50	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Chien de pierre	12	10	45	4	1D+2	20	12	60	Si critique dégât 2D, le chien fait tomber le héros et l'écrase. A chaque tour epreuve de force -2 pour se dégager, pour chaque echec 2D de dégât. Dans cette position l'esquive est impossible. Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Homme-Lézard mutant	10	12	25	3	1D+3	16	12	16	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut
Gobelin	8	6	12	0	1D+3	5	4	5	Epée courte PRD-1
Gobelin arché	8	6	12	1	1D+4	5	4	5	Arc CHA+1
Hypogriffes	10/14	4/10/14	150	2	2D+4	50	14	100	Bec, griffes. Si critique voir arme tranchante. Dans la cage / Hors de la cage mais enchainé / Libre

*Elfric est un mage de haut niveau, en plus de maîtriser tout les sorts de magie généraliste, il maîtrise également le feu, la nécromancie, et l'art de la métamorphose.