

Table des rencontres

Donjon de Kébbab

1) Entrée et rez-de-chaussez

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Mercenaire	13	10	30		3	1D+6	15	15	Garde l'entrée, armé d'un sabre
Paladin type 1	12	12	32		3	1D+5	22	17	Garde l'entrée, utilise la ruse
Sorcier nécromant	10	12	26		2	1D+3	10	15	Garde l'entrée, sort de lv1 à 5
Gobelin	9	9	18		2	1D+4	10	10	Garde le RDC
Orque	10	10	20		2	1D+5	11	12	Garde le RDC
Paladin type 2	12	12	33		3	1D+6	25	20	Garde le RDC, prodige de lv1 à 3

2) Etage 1 : la réserve de bière et les jardins de Kébbab

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Orque gardien	10	10	22		2	1D+4	13	12	Garde la réserve de bière
Orque gardien bourré	7	5	15		2	1D+2	8	8	Garde la réserve de bière, est ivre
Minotaure standard	8	6	30		4	2D+3	20	25	Garde la réserve de bière
Nain de jardin perfide	10	6	14		2	1D+2	6	7	Garde le jardin
Tournessol assassin	9	7	15		2	1D+4	8	8	Garde le jardin, en groupe
Massif glouton	8	7	13		3	1D+2	7	10	Garde le jardin, massif de fleurs carnivore
Arbre catapulte	6	6	40		3	2D+2	22	18	Garde le jardin, AD12, ne peut combattre au corps à corps, lance des objets ou des créatures

Arbre animé	6	6	45		4	2D+3	20	22	Garde le jardin, écrase ses ennemis, FO18
Paladin type 3	12	12	30		3	1D+5	20	20	Garde le jardin, se camoufle, utilise la <i>ruse</i>
Mercenaire elfe	10	10	25		2	1D+4	15	15	Garde le jardin, se cache, tire à l'arc ou à l'arbalète, AD16

3) Etage 2 : quartier des cultistes et armurerie

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Paladin type 1	12	12	32		3	1D+5	22	17	Utilise la <i>ruse</i>
Paladin type 2	12	12	33		3	1D+6	25	20	Prodige de lv1 à 3
Paladin type 3	12	12	30		3	1D+5	20	20	Se camoufle, utilise la <i>ruse</i>
Armurier	12	12	29		2	1D+7	18	17	Armé d'une épée à 2 mains, un peu débile
Maître d'armes	14	14	40		4	2D+2	30	30	Très expérimenté et très agressif
La Chose	20	20	45		**** **** **** **	2D	10	50	Indescriptible, ne pare pas, esquive, AD22

4) Etage 3 : Le laboratoire

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Mutant 1	12	12	25		2	1D+6	20	18	Ex-gobelin
Mutant 2	12	12	25		3	2D	30	25	Ex-orque
Mutant 3	10	10	26		3	1D+5	20	20	Ex-marchand
Mutant 4	14	14	34		4	2D+2	25	20	Ex-paladin
Gardien du labo 1	10	10	26		2	1D+5	15	13	Mal entraîné, commence à se transformer
Gardien du labo 2	12	11	30		3	1D+7	18	15	Bien entraîné, devient fou
Gardien du labo mutant	9	9	20		1	1D+4	10	12	Est tombé dans une cuve
Assistant	8	8	10		1	1D	5	2	Déteste son boulot, ne combat pas

Assistant mutant	10	10	14		1	1D+3	7	8	A subit une expérience
Professeur Taréhcinglez	10	10	24		2	1D+5	15	20	Taré et cinglé, veut changer la face du monde et doit changer de face

5) Etage 4 : le démon et la salle de sacrifice

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Démon Zaboucascouille	18	10	50		4	3D	50	50	Grosse bête très forte qui pue, accompagnée de 4 engance démoniale
Engance démoniale	15	15	15		2	1D+5	13	20	Petite créature agressive
Prêtre de Kornettoh	10	10	25		3	2D	12	18	Prêtre du sacrifice, prodiges lv1 à 6

6) Etage 5: le bureau de Kébbhab

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Kébil Khébbhab	15	15	50		5	2D	20	//////// /////	Guerrier magicien parano, fuit vers son repère quand il ne lui reste moins de 20EV
Champion de Kornettoh	14	14	25		4	2D	15	25	Sont 4, gardent la porte du bureau

7) Redescendre le donjon

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	CO U	Classe /XP	Notes
Paladin type 1	12	12	32		3	1D+5	22	17	Utilise la <i>ruse</i>
Paladin type 3	12	12	30		3	1D+5	20	20	Se camoufle, utilise la <i>ruse</i>
Engance démoniale	15	15	15		2	1D+5	13	20	Petite créature agressive
Nain de jardin perfide	10	6	14		2	1D+2	6	7	Garde le jardin

8) Le sous-sol

Nom de la créature	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe /XP	Notes
Paladin type 1	12	12	32		3	1D+5	22	17	Utilise la <i>ruse</i>
Paladin type 2	12	12	33		3	1D+6	25	20	Prodige de lv1 à 3
Paladin type 3	12	12	30		3	1D+5	20	20	Se camoufle, utilise la <i>ruse</i>
Kébil Khébhab	15	15	50		5	2D	20	80	Guerrier magicien parano, doit être neutraliser pour qu'il livre les Vilornes et pour qu'il reconstruise Valtordu