

## Monstres et rencontres – La Montagne de Feu – Niveau Moyen

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	XP	Notes
<b>Humains et apparentés</b>									
L'aventurier déchu	3	5	5		0	1D	5	1	Ne pas le tuer, c'est mieux – armé d'un pied de table
Homme des cavernes 1	8	10	27		1	1D+4	12	16	Armé d'une hache de pierre taillée
Homme des cavernes 2	10	8	25		2	1D+3	12	16	Armé d'une lance à pointe de pierre taillée
Barbare fou	7	4	40		1	1D+7 (poison)	20	25	Gesticule dans tous les sens – Hache 1M.
Maître nain 1	5	5	25		1	2D+2	12	15	Hache 2 mains
Maître nain 2	7	5	25		1	1D+5	12	15	Marteau de guerre
Maître nain 3	5	5	25		1	2D	12	15	Hache 1 main
Maître nain 4	5	5	27		2	2D+2	12	17	Hache 2 mains
Le passeur – Rat-garou	8	4	30		2	1D+4	20	23	Si blessure, infection 70%
Le gardien des clés – Vieux loup-garou	9	4	30		2	2D	20	25	Insensible aux armes classiques – arg. ou ench.
Guerrier maudit	12	12	40		5	2D+2	18	40	Armé à deux mains, Rési : 13
Paladin du Chaos	15	12	70		7	3D+2	25	70	En plus: prodiges Kornettoh niveau 1 à 8 Pa : 25
Zagor	10	10	60		5	1D+3	18	70	Lance des sorts niveau 1 à 12 – 60 Pa, INT : 17
<b>Peau-vertes et assimilés</b>									
Orque d'élite	11	9	28		4	1D+5	12	25	FO : 14
Orque sentinelle	10	10	28		3	1D+4 1D+5 (arc)	12	27	Armé d'un arc long et d'un cimeterre – AD : 12
Orque aviné	7	7	12		2	1D+1	7	7	Combat avec une chope vide – bouge lentement
Serviteur	7	5	12		1	1D+3	9	7	Armé d'une dague
Bourreaux orques	7	3	15		2	1D+3	7	7	Armés de pinces coupantes
Seigneur orque	12	10	35		5	1D+5	14	30	Bourrin FO : 15, armé d'un fléau d'armes

Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Nogrok	6	6	45		5	2D+2	20	22	Armé d'une massue – FO : 18
Ogre mutant	6	4	45		4	3D	25	25	Mains nues (griffes)
Troll des cavernes	7	5	60		3	3D+5	18	30	Armé d'une mortensen
Géant des cavernes	7	5	60		4	2D+7	25	35	Armé d'une morgenstern
Minotaure vétéran	12	10	50		6	2D+5	24	40	Deux étoiles du matin – 2AT/assaut – Rési : 14
Démons									
Diablotin	8	10	10		2	1D+1	10	5	Attaque avec ses griffes – sait voler
Chien infernal	10	5	25		2	1D+2 1D+4 (feu)	15	13	Mord – Crache du feu 1 fois/2 tours
Être	14	12	50		4	1D+8 Paralyse*	20	45	*Paralyse la cible pour un tour 1 fois sur deux – Invincible, sauf armes en argent, ench. et magie
Animaux									
Serpent du Taïpan	10	3	10		1	3+poison	10	2	Poison : venin du Taïpan
Nosferatu	8	5	15		1	1D+2	10	7	Regagne 1D10 EV par blessure infligée Transmet la Fièvre Fanghienne
Rat titan	8	5	25		2	2D+1	10	16	Si blessure, infection 90%
Piranhas	*	*	5		0	1D/assaut	1000	5	Attaquent en continu tant que PJ dans l'eau
Crocodile	7	4	25		4	1D+3	17	12	Attaque furtive au 1er assaut (AT+5)
Scorpionide géant	8	5	50		5	2D+3 (pincés) 1D+5 (dard)	17	60	3AT/assaut : pincés & dard. Si dard touche, inocule poison : mort en une heure, paralysie COU-1 à cause de la couleur vert et fuchsia
Ver marin géant	8	5	40		4	2D	1000	35	Se cache dans le sable avant d'AT – PRD PJ-2
Dragon de feu	12	12	100		6	2D+8	35	120	Souffle de feu en sus : cause 3PR ou 12PV (si armure détruite) Peut attaquer 2 fois par assaut Résistance Magie : 16 – Intelligent, peut parler

<b>Morts-vivants</b>									
Zombie 1	8	0	20		1	1D+2	1000	7	Lent – rate ½ assauts – Armé d'un gourdin
Zombie 2	5	0	20		1	1D+4	1000	7	Lent – rate ½ assauts – Armé d'une faux
Squelette ouvrier	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Bonus armes : contondantes +2, tranchantes -2 Armé d'un maillet et d'un pot de goudron – vulnérable au feu
Chevalier squelette	12	7	25		5	1D+3	1000	15	Pas de bonus armes. Équipé d'une épée rouillée, si blessure, 60% infection.
Goule	6	4	30		1	1D+4*	1000	16	* Si dégât, ajouter poison de la goule Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
Vampire majeur	12	12	50		4	1D+7	25	50	Régénère 2D+3 EV à chaque attaque réussie – Armes non magiques inutiles – craint l'argent - Lance des sorts de combat niveau 1 à 4, PA : 30
<b>Divers</b>									
Golem cyclope de fer	10	10	*		10	3D+5	1000	75	* Démolir les 2 jambes. EV jambe : 50
Mains spectrales	5	5	10		1	1D+2	1000	3	Attaquent en giflant et agrippant – si AT réussie, cible -4 AT & PRD