

Monstre et rencontres - Tour de Suak

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-Xp	Notes
Humains									
Brigand de Glargh	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Garde Tour 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde Tour 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Guerrier maudit	12	12	40		6	1D+6	18	40	Epée, bouclier, résistance magie : 13
Sorcier de base	8	7	20		1	1D+1	12	11	Lance des sorts niveau 1 à 4 - EA = 20
Chef sorcier	9	7	25		2	1D+2	13	20	Lance des sorts niveau 1 à 6 - EA = 30
Alka'Loïde	10	11	40		3	1D+5	16	80	Lance des sorts niveau 1 à 10 - EA = 50 Peut se téléporter à une courte distance
Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Troll géant	5	5	50		3	3D	18	22	Armé d'une massue
Ogre	6	5	40		3	2D+2	22	18	FO 18, AD 6, massue
Peaux-vertes et assimilés									
Orque	9	7	15		2	1D+4	8	8	Bête, méchant, moche,... orquesque!
Monstres écailleux									
Bébé Hydre	15	9	*		5	2D+2**	20	95	*35 PV/tête. **2 têtes = 2 monstres. Une tête repousse en 25 assauts.
Divers									
Cellule géante	6	0	40		0	1D+3	1000	15	Ne ressemble à rien, se déplace très lentement, mais danger! A chaque dégât, ajouter -1PR car elle dissout l'armure
Démonette Lubrique	12	0*	30		1	2D	20	25	Combat au fouet – *Elle esquive uniquement AD : 12 Accès aux sorts de prêtre de Slanoush
Globzoule	8	4	10		1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80%
Homme-Lézard mutant	10	12	25		3	1D+3	16	16	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut