



	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Animaux sauvages</b>									
Coyote	10	4	8		1	1D	6	4	Son haleine déchire
Globzoules	8	4	10		1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80%
Chat	14	8	5		0	1	15	5	S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Rat pesteux	8	4	4		0	1D	3	4	*si blessure, infection 50%
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Castor mutant	8	4	20		1	1D+2	15	8	Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommage l'amure PR-1
Castor ninja	12	12	8		1	1D+4	10	8	Cette vermine est armée d'un sabre !
Sanglier noir	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD
Cochon mutant	10	6	30		2	1D+4	20	18	Parade impossible : esquive AD
Licorne	10	6	25		1	1D+4	40	18	Insensible à la magie – les sorts s'évanouissent avant de la toucher
Panthère	14	4	17		1	1D+2	13	20	MV : 2 fois plus rapide qu'un humain
Aurochs	11	7	40		2	1D+6	20	20	Parade impossible : esquive AD
Crocodile géant	8	5	24		4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2
Taube-Garou géante	6	4	40		2	2D+3	20	30	Ce monstre n'est pas beau, et ça l'énerve
Brebiphant	8	6	45		3	2D+2	14	30	Parade impossible : esquive AD
Dantragor musqué	5	6	70		3	2D	14	35	Parade impossible : esquive AD
Morshleg à poil long	6	5	72		3	2D+2	14	38	Parade impossible : esquive AD
<b>Animaux domestiques</b>									
Poulet nerveux	10	4	4		0	1	3	1	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Bouc en colère	12	2	10		1	1D	15	3	Parade impossible : esquive AD
Chapon Fanghien	10	6	30		2	1D+2	10	10	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Vache frustrée	8	3	25		1	1D+2	10	8	Parade impossible : esquive AD
<b>Insectes et invertébrés géants</b>									
Araignée tranchante	9	5	18		1	1D+1	17	10	
Tarentule des cavernes	8	5	30		1	1D+3*	17	15	Poison paralysant : chaque blessure AT/PRD/AD -1
Scorpion commun	12	0	2		0	1D-1*	7	5	Poison : si blessure (armure percée) +1D
Coccinelle Berserk	15		*		0	1	1000		On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Blatte géante du Chaos	11	5	30		3	1D+2	15	13	Vraiment une belle saloperie !
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
<b>Monstres écailleux</b>									
Dragon des cimes	12	9	35		5	1D+6	18	30	Souffle de feu en sus : cause 1PR ou 3PV (si armure détruite) Résistance Magie : 13
Dragon de Banlieue	7	5	50		4	2D	20	35	Ne crache pas de feu – Résistance Magie : 12
Vouivre	10	5	80		4	2D+1D*	60	100	2AT/assaut = machoire, queue *Ajouter Poison de la Vouivre Résistance Magie : 15 – Poison AT/PRD/FO-4 et 1D/heure
Dragon des cavernes	12	12	80		6	2D+4	30	100	Souffle de feu en sus : cause 2PR ou 8PV (si armure détruite) Peut attaquer 2 fois par assaut Résistance Magie : 15 – Intelligent, peut parler
Hydre à 3 têtes	16	10	120		6	2D+5*	30	200	*Multiplié par 3 têtes = 3 monstres (1 tête = 40 PV) / 3 AT par assaut Résistance Magie : 15 – Une tête repousse en 20 assauts

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Végétaux</b>									
Plante carnivore géante	8	0	10*		2	1D/assaut		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
<b>Démons</b>									
Démonette Lubrique	12	0	30		1	2D	20	25	Combat au fouet – Elle esquive uniquement AD : 12 Accès aux sorts de prêtre de Slanoush
Truiccube	10	10	30		2	2D	20	20	Démon sensible aux armes classiques et au feu
Dalmorg	11	13	40		2	2D+2	20	40	Armes magiques ou sortilèges uniquement
Gorgauth	13	15	50		2	2D+3	20	50	Armes magiques ou sortilèges uniquement
Golbargh	14	12	90		4	2D+4	40	120	4 bras, 2AT-2PRD/assaut - Armes magiques ou sortilèges uniquement
<b>Morts-vivants</b>									
Squelette	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Zombie	8	0	20		1	1D+1	1000	6	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
Rat zombi	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Mort-viv/orc	9	0	22		2	1D+2	1000	10	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
Goule	6	4	30		1	1D+4*	1000	16	* Si dégât, ajouter poison de la goule Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
Liche en babouches	9	6	30		2	1D+4	1000	30	Combat avec son bâton de mage Lance des sorts de niveau 1 à 4 – 35 PA
Liche de base	10	8	30		2	1D+3	20	30	En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 4 (PA : 20)
Liche impressionnante	12	10	40		3	1D+5	25	45	En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 6 (PA : 35)
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)
<b>Divers</b>									
Golem de fer	8	8	50		10	2D+2	1000	50	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Golem de pierre puissant	12	14	60		8	2D+5	20	80	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse) Lance sorts de la Terre niveau 1 à 10 : PA 40, INT : 14, CHA : 11
Tzoup	8	6	15		2	1D+2	8	5	Ne peut s'échapper du garde-manger
Hippopogriffe	8	4	70		5*	2D+4	25	40	*couche de graisse – charge parade impossible, il faut esquiver
Rat mutant zombie De l'espace en short	8	4	20		1	1D+2	40	15	Morsure venimeuse : si blessé, BL 1D/heure (sauf antidote ou soin)
Harpie Hyppie	10	8	25		3	1D+5	10	13	Frappe avec ses serres puissantes et vole. Bouge rapidement.
Serpent constricteur	8*	0	20		2	3/assaut	15	20	*Si attaque réussie, enserre sa victime... Puis occasionne 3BL/assaut. Il faut réussir une épreuve de FO pour s'en sortir (1 essai/assaut). L'armure est inutile.
Mouches venimeuses (sous forme de nuée)	*	*	1		0	1	40	10	Dégâts : 1BL/assaut sur peau découverte. Intouchables avec des armes À combattre par le feu ou par l'utilisation de sortilèges – fuir