

Tableau de rencontres – Grottes des Squelettes

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Gang de Squelettes									
Squelette archer	10*	0	14		1	1D+2	1000	9	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'un arc* – AD*
Squelette lanceur	10*	3	14		0	1D+1*	1000	9	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de poignards de jet* – Ambidextre* (deuxième attaque : AD-5*) – AD*
Squelette garde	6	7	15		2	1D+3	1000	9	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée et d'un bouclier
Squelette soldat	8*/5**	6	16		1	1D+3*/1D**	1000	10	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée* et d'une torche** : peut attaquer et enflammer les vêtements des aventuriers dans un seul tour (2 AT/assaut, épée* et torche**) – La torche inflige des brûlures, PR de la cible ne compte que pour moitié
Squelette guerrier	8	4	18		2	2D	1000	11	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une hache rouillée à deux mains
Squelette Gnôme	11	***	9		0	1D+1*/ 1D+1**	1000	8	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'un poignards de jet empoisonnés* (poison D20) et d'une dague** Esquive réussie sans épreuve***
Squelette Ninja (chef)	15*/12**	7	20		2	1D+2*/ 1D+5**	1000	16	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de shurikens* et de deux sabres** – Ambidextre (deuxième attaque : AD-5*/AT-5**) – Possède une Potion de Violence (AT/PRD+2, dégâts+1)
Squelette ménestrel prisonnier	4	4	12		0	1D-1*	1000	2	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Joue de la guitare* – Pacifique sauf si on l'attaque
Harold Lakrhoss (Humain, noble)	7	10	30		2	1D+3	6	6	Armé d'une rapière de noble en or – Fuit s'il a perdu la moitié de sa vie
Mercenaire d'Harold	10	13	25		4	1D+3	14	13	Armé d'une épée et d'un bouclier
Divers									
Piège à loups	*	*	*		*	1D+2*	*	*	*Nécessite une épreuve de force pour s'en échapper – Après quelques échecs à l'épreuve, inflige une blessure grave aux pieds
Dards empoisonnés	*	*	*		*	1D**	*	*	* projection de dards, lancer 1D6 : sur 1, 2, 3 = touché ** Si la cible subit des dégâts (armure percée) : ajouter effets du poison
Boule de feu majeure	*	*	*		*	3D+3*	*	*	*PR de la cible ne compte que pour moitié
Piques sortant du sol	*	*	*		*	1D+4*	*	*	*Réduit les mouvements de 50% jusqu'à ce que l'on soigne les pieds et les jambes