

Rencontres en Milieu Désertique – Naheulbeuk JDR – V.2.0

Ennemis de bas niveau : 1 à 3 (résistance magique : 6 à 10)

D20	Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	XP	Description
1	Scarabée du Désert	15		1	0	1	20	3	Epreuve d'AD nécessaire pour écraser le scorpion, s'attaque aux parties découvertes, la PR ne compte pas.
2	Scorpion du Désert	12	1	2	1	1D-1	8	5	Poison: Si blessure-infection 50%
3	1D4 Fennec	9	3	7	1	1D	5	7	Se déplace en groupe
4	Cobra cracheur	8	3	8	1	1D+1	12	9	Crache du venin aveuglant, si blessure-70%, esquive: AD 8
5	Momie	8	6	15	2	1D+1	20	10	Se sert de ses bandelettes comme fouet, mt-50%, rate un assaut sur 2
6	Vantour	10	12	10	1	1D+2		10	Si blessure-infection 30%
7	1D4 Hommes des sables		8	20	1	1D+3	10	12	Voir: Notes – Rencontres Désert
8	Scorpion Géant du Désert	7	5	30	2	1D+5	12	15	Pique, poison: -1 pv / 1D6 tours
9	Taupe Géante des Sables	9	7	0	1	1D+3	13	15	Se bat avec ses griffes
10	Marchand des sables		8	18	1	1D+3	10	12	Armé d'une épée pérrave, 1D100 p.o + marchandises
11	Tigre à dents de sabre	9	8	20	1	1D+4	12	18	Attaque avec ses dents et griffes
12	Vieux tigre à dents de sabre	10	9	25	2	1D+5	15	22	Voir: Notes – Rencontres Désert
13	Garde de la Pyramide	11	9	22	4	1D+3	15	25	Voir: Notes – Rencontres Désert
14	Grand requin des sables	13	10	30	2	1D+4	14	30	Voir: Notes – Rencontres Désert
15	Pharaon	14	10	30	3	1D+4	15	35	Voir: Notes – Rencontres Désert
16	Phénix	10	15	40	2	1D+5	20	40	Dégâts de feu, peut régénérer ses pv tout les 8 assauts: 1D20 PV
17	Serpent Géant	12	10	40	3	1D+6	18	45	Crache du venin corrosif, psi blessure 60%, esquive: AD 10
18	Statue des Dieux	9	7	45	4	2D+3	20	50	Armé d'une pierre
19	Vers des sables	8	6	50	4	2D+3	20	60	Voir: Notes – Rencontres Désert
20	Sphinx géant	8	5	60	5	2D+7	20	80	Voir: Notes – Rencontres Désert

Rencontres en Milieu Désertique – Naheulbeuk JDR – V.2.0

Ennemis de moyen niveau : 4 à 8 (résistance magique : 8 à 12)

D20	Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	XP	Notes
1	Fennec du désert	10	6	10	1	1D+1	9	8	Se déplace souvent en groupe, possibilité de faire apparaître 1D6 fennec.
2	Gros scarabé	8	5	10	3	1D	18	10	Poison, 70% : -1 PV / 1D6 tours
3	1D4 coyote du désert		9	12	1	1D+1	10	8	Se déplace en groupe
4	Vieux cobra cracheur	10	5	15	2	1D+3		12	Poison aveuglant, 50% : -2 PV / 1D6+1 tours
5	Momie	9	7	18	2	1D+2	18	14	Attaque avec ses bandelettes comme jet, mvt-20%, rate un assaut sur 3
6	Vautour	12	14	15	2	1D+3		15	Si blessure-infection 40%
7	1D6 Hommes des sables		9	25	3	1D+4	12	16	Voir: Notes – Rencontres Désert
8	Scorpion Géant du Désert		8	35	5	1D+6	15	18	Pique, poison: -2 pv / 2D tours
9	Taupe Géante des Sables	11	9	30	3	1D+4	16	20	Se bat avec ses griffes
10	Marchand des sables		10	20	3	1D+4	11	15	Armé d'une épée correcte, 1D200 p.o + marchandises
11	1D6 Tigre à dents de sabre expérimenté		12	30	2	1D+5	14	20	Attaque avec ses dents et griffes
12	Vieux tigre à dents de sabre		13	35	3	1D+6	18	25	Voir: Notes – Rencontres Désert
13	Garde de la Pyramide expérimenté	12	10	25	5	1D+4	15	30	Voir: Notes – Rencontres Désert
14	Grand requin des sables	13	15	30	6	1D+5	16	35	Voir: Notes – Rencontres Désert
15	Pharaon destructeur	15	12	35	4	1D+6	20	40	Voir: Notes – Rencontres Désert
16	Phénix puissant	13	16	45	3	1D+7	20	45	Dégâts de feu, peut régénérer ses pv tout les 6 assauts: 1D20 PV
17	Serpent Géant agressif	14	12	50	5	1D+8	20	50	Crache du venin corrosif, poison blessure 80%, esquive: AD 15
18	Statue animé	11	9	60	4	2D+5	20	60	Armé d'une pierre
19	Vers des sables	10	8	75	5	2D+4	20	80	Voir: Notes – Rencontres Désert
20	Sphinx géant	10	6	90	8	2D+10	20	100	Voir: Notes – Rencontres Désert