

Les Marches de l'Ouest

CONVERSION DES MONSTRES

POUR L'ANNEAU NOIR



LE VILLAGE ABANDONNÉ

Les Ombres

Attaque : +0
Parade : +0
Points de Vie : 6
Armes : bâton 1D (arme sommaire)
Protection : aucune

Araignées géantes

Attaque : +2
Parade : +1
Points de Vie : 15
Armes : morsure 1D+1; dard empoisonné 1D + poison
Protection : peau épaisse (2); elles sont vulnérables au niveau de l'abdomen et à l'arrière du corps.

Prêtre Liche

Attaque : +1
Parade : +1
Points de Vie : 20
Armes : sorcellerie
- Souffrance de Lloth +1 (dégâts 1D)
- Peur +2 (peut être contré par un test de Courage)
- Malédiction de Lloth (peut être contré par un test d'Esprit):
malus de -5 pendant 3 tours de combat
Protection : aucune

Volker, prêtre de Lloth

Attaque : +3
Parade : +2
Points de Vie : 30
Armes : sorcellerie
- Souffrance de Lloth +2 (dégâts 1D)
- Peur +3 (peut être contré par un test de Courage)
- Malédiction de Lloth (peut être contré par un test d'Esprit):
malus de -5 pendant 3 tours de combat
Protection : Aura corrupteur de Lloth (2)

L'AVENTURE DU TROU AUX ORCS

Orcs

Attaque : +1
Parade : +0
Points de Vie : 15
Armes : lance 1D, gourdin 1D+1, épée 1D
arc + flèches (1D)
Protection : cuir (2), bouclier (PR+1)

Chef Orc

Attaque : +3
Parade : +2
Points de Vie : 20
Armes : lance 1D, gourdin 1D+1, épée 1D
arc + flèches (1D)
Protection : cuir (3), bouclier (PR+1)

Kobolds

Attaque : +1
Parade : +0
Points de Vie : 4
Armes : lance 1D, épée 1D
Protection : cuir (1)

Chef Kobold

Attaque : +1
Parade : +0
Points de Vie : 10
Armes : épée 1D+1
Protection : cuir (2)

Cube gélatineux

Attaque : +2
Parade : +0
Points de Vie : 35
Armes : tentacules translucides 1D, absorption 3D
Protection : aucune

Squelettes

Attaque : +2
Parade : +2
Points de Vie : 10
Armes : lance 1D, épée 1D
Protection : restes d'armure (2)

Ver fouisseur

Attaque : +3
Parade : 0
Points de Vie : 40
Armes : broyer (1D+3)
Protection : peau très épaisse (5)

Morlocks

Attaque : +1
Parade : +1
Points de Vie : 15
Armes : lance 1D, gourdin 1D+1
Protection : aucune