

COUREURS D'ORAGES

UN MONSTRE EN DEUX COUPS DE CUILLÈRE À POT

RÉSISTANCE Type de DV	Très frêle ou tout petit (rare) d4	Petit, chétif, maladif ou plutôt frêle d6	STANDARD (à utiliser par défaut) d8	Très solide, peu sensible à la douleur ou plutôt gros d10	Force de la nature, insensible, immortel d12
	Humanoïde (ou animal moyen) IDV	Humanoïde (ou animal dangereux) 2DV	Gros monstre gérable par un groupe de PJ débutants 3-4DV	«Boss de fin» pour un groupe de PJ débutants 5-6DV	Danger majeur, grand méchant 7-8DV
DANGER	#ATTQUES		1	2	3
	Dégâts très faibles, créature peu ou pas armée d4	Dégâts modérés ou manque de force d6	STANDARD (à utiliser par défaut) d8	Gros dégâts, créature très forte ou armes mortelles d10	Dégâts monumentaux d12
DÉGÂTS	ATTAQUE $13 + DV - \#Attques$				
DÉFENSE	Lent et sans protection (rare) 10 ou 11	Défense minimum standard pour un combattant 12 ou 13	Bien protégé, très robuste ou très agile 14 ou 15	Insaisissable, blindé ou protections surnaturelles 16 ou 17	

CAPACITÉS SPÉCIALES (MAXIMUM 3)

Créature grande et violente, habituée à charger ou très forte : BALAYAGE

Armure ou peau d'une dureté surnaturelle : CARAPACE

Pouvoirs de tromperie ou d'illusion : DOUBLE ILLUSOIRE

Créature au service du Néant (ou à la place du drain de niveau) : DRAIN DE VIE

Armes particulièrement vicieuses/acérées : ÉVENTRATION

Grande Sauvagerie ou grande maîtrise du combat en mêlée : FRÉNÉSIE

Créature habituée à se battre en submergeant l'adversaire sous le nombre : HORDE

Pour représenter la magie démoniaque, la sorcellerie : MALÉDICTION

Pour simuler une capacité de contrôle non létale : PARALYSIE

Toute forme de magie destructrice puissante : PROJECTION DE FLAMMES

Dégâts de zone mineurs, contre-attaques vicieuses : VENGEANCE ACIDE

Vrai magicien : 1 à 3 équivalents-parchemins

Antagoniste majeur : 1 à 6 dés de vilénie selon son importance et sa puissance