

# Combat : Les monstres en Terre de Fangh – Débutants – V.3.0

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à bas niveau : 1 à 3 (résistance magie : 6 à 10)</b>									
<b>Peaux-vertes et assimilés</b>									
Gobelin	8	6	12		2	1D+2	5	5	
Gobelin costaud	10	8	15		3	1D+3	7	8	
Gobelin ninja	12	10	14		1	1D+3	7	10	AD 14, 2 fois plus rapide qu'un humain
Chef gobelin dément	13	10	18		3	1D+4	10	12	AD 14, 2 fois plus rapide qu'un humain
Orque boiteux	7	7	12		2	1D+3	7	7	Capacité de mouvement divisée par deux
Orque standard	9	7	15		2	1D+4	8	8	
Orque offensif	10	7	18		3	1D+4	10	10	Aussi possible en version archer : arc 1D+3, AD 11
Orque défensif	9	9	22		4	1D+3	8	11	
Orque chef	10	8	25		3	1D+5	10	13	Bourrin : FO 14
Orque gros chef	12	9	35		4	1D+6	12	25	Bourrin : FO 15
Trogyork	10	7	18		2	1D+5	8	9	Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
Chef Trogyork	12	7	25		4	1D+5	12	15	Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
<b>Monstres humanoïdes (parfois ridicules)</b>									
Chapichapos maléfiques	12	6	12		2	1D+4	20	15	2AT/assaut - AD : 13 (esquive) - Très rapides MV+50% Ils sont armés de hachoirs de torture très effilés
Homme-Lézard	10	12	25		3	1D+3	16	16	Armé d'une lance et d'un bouclier
Homme-Lézard chef	12	12	30		5	1D+5	16	20	Armé d'un gros sabre et d'un bouclier
Homme-Lézard mutant	13	10	35		4	1D+4	16	25	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut
Kobold de base	16	8	15		1	1D+2	8	20	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
<b>Grands monstres humanoïdes (qui font bobo)</b>									
Ogre débile	8	5	40		3	2D+3	20	25	FO 16, AD 6, utilise une massue
Ogre mutant débile	8	4	45		4	3D	20	28	Il combat à mains nues
Ogre vindicatif	10	6	40		3	2D+5	20	30	FO 16, AD 6, utilise une grosse massue
Ogre impressionnant	11	8	55		4	2D+6	20	40	FO 18, AD 6, utilise une grosse massue
Troll de base	8	6	45		2	2D+2	20	22	FO 16, il attaque avec ses mains comme un gros naze
Troll berserk débile	8	6	45		3	2D+4	20	28	FO 17, armé d'une double mortensen
Troll berserk affamé	11	7	45		3	2D+5	20	40	FO 18, armé d'une double mortensen
Troll géant maladroit	7	5	50		3	3D+2	20	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 26
Troll géant menaçant	10	6	60		4	3D+4	20	50	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 26

Autres rencontres : page suivante

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à bas niveau : 1 à 3 (résistance magie : 6 à 10) (suite)</b>									
<b>Animaux sauvages des prairies et des bois</b>									
Coyote	10	4	8		1	1D	6	4	Son haleine déchire
Globzoule	8	4	10		1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80% Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
Rat pesteux	8	4	4		0	1D	3	4	S'il parvient à mordre, chances d'infection 50%
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	S'il parvient à mordre, chances d'infection 60%
Castor mutant	8	4	20		1	1D+2	15	8	Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommagement 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
Sanglier gagrouk	12	8	40		3	1D+6	20	35	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
Cochon mutant	10	6	30		2	1D+4	20	18	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
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	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
Crocodile adulte	8	5	24		4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2
Brebiphant	8	6	45		3	2D+2	14	30	Combat spécial : Voir supplément montures, P. 7
Dantragor musqué	5	6	70		3	2D	14	35	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
Morshleg à poil long	6	5	72		3	2D+2	14	38	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
<b>Animaux domestiques des villages et villes</b>									
Poulet nerveux	10	4	4		0	1	3	1	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes, sur mains et visage
Chat	14	8	5		0	1	15	5	S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Bouc en colère	12	2	10		1	1D	15	3	Parade impossible : esquive AD
Chapon fanghien mâle	10	6	30		2	1D+2	8	10	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27
Vache frustrée	8	3	25		1	1D+2	10	8	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
<b>Insectes et invertébrés géants</b>									
Araignée tranchante de base	9	5	18		1	1D+2	17	10	Pour plus d'infos : voir bestiaire succint
Tarentule des cavernes	8	5	30		1	1D+4*	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) +1D6
Coccinelle berserk	15	0	*		0	1	1000	2	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	Pour plus d'infos : voir bestiaire succint
Cellule géante de base	6	0	40		0	1D+3	1000	15	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27

Autres rencontres : page suivante

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à bas niveau : 1 à 3 (résistance magie : selon cas) (suite)</b>									
<b>Monstres écailleux plutôt dangereux</b>									
Dragon des cimes	12	9	35		5	1D+6	18	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17
Jeune dragon de banlieue	10	5	50		4	2D+4	16	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17
Jeune vouivre	10	5	80		4	2D	20	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 18
Jeune dragon des cavernes	12	10	100		6	2D+4	30	150	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 19
Hydre à 3 têtes	16	10	120		6	2D+5	30	200	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 28
<b>Végétaux quelque peu agressifs</b>									
Plante carnivore forestière	10	0	10 à 60		2	1D+2		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
Arbre cogneur de base	8	5	10 à 60		3	1D+1		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
<b>Démons de bas étage</b>									
Coyote infernal	11	5	10		1	1D+2	6	6	Pour plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 6
Sanglier infernal	10	6	25		2	1D+4	20	16	Pour plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 15
Truiccube	10	10	30		2	2D	15	20	Pour plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 23
Démone Lubrique	12	10	30		1	2D	11	24	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 30
<b>Morts-vivants menaçants</b>									
Squelette de base	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Squelette de base en armure	8	7	16		4	1D+2	1000	9	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Zombie de base	8	0	20		1	1D+2	1000	6	Lent : il frappe un assaut sur deux
Rat zombie	9	5	10		1	1D+1	1000	8	S'il parvient à mordre, chances d'infection 60%
Mort-viv'orc de base	9	0	22		2	1D+2	1000	10	Orque mort-vivant. Lent : il frappe un assaut sur deux
Goule de base	8	4	30		1	1D+4*	1000	20	*Poison de la goule : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
Liche en babouches	9	6	30		2	1D+4	20	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 30
Liche de base	10	8	35		3	1D+5	20	50	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 30
<b>Diverses créatures bizarres</b>									
Golem de fer	12	8	60		10	2D+6	1000	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 16
Harpie de base	10	8	25		3	1D+5	10	13	Frappe avec ses serres puissantes et vole. Bouge rapidement.
Harpie des îles	12	12	30		2	1D+4	9	25	Voir supplément Crique des pirates mauves
Harpie des îles, armée	11	11	30		2	1D+5	9	25	Voir supplément Crique des pirates mauves
Nuée de mouches venimeuses	*	*	*		*	*	100	selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 11
Aigle de Rumilak	10	8	35		2	1D+4	15	20	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 18
Émentaire Rarhukhul	10	9	20		3	1D+3	20	16	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 20

Autres rencontres : page suivante

# Combat : Les monstres en Terre de Fangh – Confirmés – V.3.0

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à niveau intermédiaire : 4 à 8 (résistance magie : 10 à 13)</b>									
<b>Peaux-vertes et assimilés</b>									
Gobelin flibustier	8	6	12		2	1D+2	6	9	Il commence le combat en tirant avec une arme à poudre
Gobelin flibustier costaud	10	8	18		3	1D+3	7	12	Il commence le combat en tirant avec une arme à poudre
Gobelin flibustier boss	12	10	22		3	1D+5	10	18	Il commence le combat en tirant avec une arme à poudre
Gobelin artificier	8	6	12		3	1D+2	6	12	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 3
Orque troupier d'assaut	13	8	35		4	1D+6	15	40	Armé d'un fendoir d'assaut
Orque troupier défensif	10	12	40		6	1D+5	12	40	Armé d'une hache et d'un bouclier
Orque d'élite 1	12	12	40		4	1D+5	14	40	Armé d'un fendoir d'assaut et d'un bouclier
Orque d'élite 2	14	12	50		5	1D+6	13	50	Armé d'une épée à deux mains
Orque d'élite sur sanglier	12	6	40		5	1D+6	18	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 12
Trogyloork massif	12	7	40		4	1D+7	18	50	Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
Trogyloork patriarche	13	9	50		5	1D+7	20	55	Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
<b>Monstres humanoïdes dont il faut se méfier</b>									
Homme-Lézard brutal	12	12	40		4	1D+5	14	40	Armé d'un fendoir d'assaut et d'un bouclier
Homme-Lézard cruel	13	8	35		4	1D+6	15	40	Armé d'une épée barbelée
Homme-Lézard empoisonneur	13	8	35		4	1D+6	15	45	Armé d'une lance empoisonnée (Tyruk du Marais)
Kobold aguerri	16	10	20		2	1D+3	10	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
Kobold doyen	16	14	25		4	1D+4	12	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
<b>Grands monstres humanoïdes et bourrins</b>									
Troll de Kwzprtt de base	9	6	50		4	2D+2	18	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 4
Ogre mutant aguerri	11	8	65		3	3D+2	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 15
Vieux troll de Kwzprtt	11	8	70		5	2D+5	18	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 4
Troll berserk vétéran	11	8	65		4	3D+6	30	70	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 14
Troll géant aguerri	12	6	75		6	3D+6	20	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 26
Jeune géant d'Altrouille	7	4	150		4	5D	30	200	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 14
Géant d'Altrouille aguerri	10	5	160		4	6D	40	220	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 14

Autres rencontres : page suivante

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à niveau intermédiaire : 4 à 8 (résistance magie : 10 à 13) (suite)</b>									
<b>Animaux sauvages des prairies et des bois</b>									
Rat de Lamenoire	9	5	12		1	1D+2	10	10	S'il parvient à mordre, chances d'infection 50%
Crabe géant	12	7	15		8	1D+5	18	20	Combat spécial : Voir supplément Crique des pirates mauves
Seigneur des crabes géants	13	8	50		10	1D+8	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 3
Crocodile marin monstrueux	14	8	40		4	2D+6	16	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 6
Fourmis dévorag	*	*	*		*	*	100	*	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 2
Globzoule argenté	12	10	22		2	1D+5	12	20	Combat spécial : Voir supplément Crique des pirates mauves
Patriarche globzoule argenté	14	12	60		4	2D+6	12	70	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 16
Hippopogriffe	8	4	70		5*	2D+4	25	40	*couche de graisse – charge parade impossible, il faut esquiver
Ouklaf géant	12	5	100		4	3D+4	16	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 4
Ptéranomoran	12	8	30		3	1D+6	15	35	Voir supplément Crique des pirates mauves
Python mordeur des îles	12	8	20		3	1D+4	12	25	Combat spécial : Voir supplément Crique des pirates mauves
Python mordeur dominant	13	10	35		4	1D+8	18	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 6
Salamandre du volcan	12	7	30		2	1D+4	9	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 2
Scarabée-goliath tueur	10	0	20		3	1D+5	18	18	Voir supplément Crique des pirates mauves
Scorpion géant	12	8	30		5	1D+6	17	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 9
Taïpan sauteur	15	12	5		1	1D+1	12	20	Combat spécial : Voir supplément Crique des pirates mauves
Tigre d'Ammouka	14	10	35		3	2D+2	15	40	Voir supplément Crique des pirates mauves
Tigre d'Ammouka dominant	15	12	60		4	2D+4	18	70	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 13
<b>Montures épiques capables de combattre seules</b>									
Chapon fanghien femelle	12	8	35		2	1D+4	10	25	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27
Chapon femelle aguerrie	14	10	45		3	1D+6	12	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27
Hyppogriffe	12	10	50		3	1D+5	15	50	Combat spécial : Voir supplément montures, P. 8
Griffon	12	10	85		4	1D+8	17	90	Combat spécial : Voir supplément montures, P. 8
Manticore	14	12	100		4	3D+4	20	130	Combat spécial : Voir supplément montures, P. 8
<b>Insectes et invertébrés géants</b>									
Grosse tarentule des cavernes	12	12	30		1	1D+6	20	45	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 15
Araignée tranchante de jungle	10	7	25		2	1D+3	18	15	Voir supplément Crique des pirates mauves
Mère des araignées tranchantes	13	8	60		4	2D+4	30	70	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 13
Cellule géante monstrueuse	10	0	60		0	1D+8	1000	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27
Millepattes monstrueux	12	8	40		6	1D+6	20	50	Carapace épaisse, combat avec ses mandibules puissantes

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à niveau intermédiaire : 4 à 8 (résistance magie : 10 à 13) (suite)</b>									
<b>Monstres écailleux dangereux</b>									
Dragonne des cimes	14	10	50		6	2D+3	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17
Dragon de banlieue adulte	13	8	65		6	2D+8	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17
Dragon des grottes maritimes	14	8	80		6	1D+6	30	70	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 2
Vouivre adulte	12	6	120		6	2D+4	40	140	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 18
Dragon des cavernes adulte	13	11	140		8	2D+6	40	200	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 19
Jeune dragon noir	12	8	85		7	3D+2	20	150	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 20
Dragon rouge adulte	12	8	130		5	2D+5	20	140	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 21
Petit de dragon rouge	10	10	40		5	1D+6	15	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 21
Dragon mort-vivant	11	6	160		10	3D+5	100	180	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 23
Hydre à 5 têtes	12	7	200		6	2D+6	50	300	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 28
<b>Végétaux vindicatifs</b>									
Orchidée-pieuvre	10	0	20		3	1D+5	18	18	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 5
Plante carnivore de jungle	12	0	12 à 120		2	1D+6		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
Plante carnivore ancienne	14	0	14 à 280		2	2D+4		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
Arbre cogneur féroce	12	8	12 à 120		3	1D+3		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
<b>Démons intermédiaires et supérieurs</b>									
Harpinette	10	10	19		3	1D+3	11	12	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 14
Sommierax le Mécontent	12	8	30		2	1D+5	15	20	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 24
Shalibukk	12	11	30		2	1D+5	16	28	2 AT/assaut - Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 30
Dalmorg	11	13	40		2	2D+2	20	40	Ne craint par les armes classiques : voir bestiaire Succint
Moissonneuse des limbes	12	0	50		4	2D+2	30	40	Combat spécial : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 32
Ghukkutuh	11	13	40		2	2D+2	20	40	Combat spécial : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 33
Gorgauth	13	15	50		2	2D+3	20	50	Combat spécial : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 38
Destrier démoniaque	10	0	60		4	2D+4	20	65	Combat spécial : Voir supplément montures, P. 4
Golbargh	14	12	90		4	2D+4	40	120	Combat spécial : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 40
Démon Pazuzu	12	12	100		4	1D+8	20	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 9
<b>Morts-vivants puissants</b>									
Nécrophage frénétique	12	6	40		2	1D+6	1000	35	Rapide et furieux, il frappe avec ses griffes puissantes
Zombie gris	10	0	25		3	1D+5	1000	20	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 10
Zombie costaud	10	0	30		2	1D+4	1000	25	Lent : il frappe un assaut sur deux

Autres rencontres : page suivante

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Ennemis à niveau intermédiaire : 4 à 8 (résistance magie : 10 à 13) (suite)</b>									
<b>Morts-vivants puissants (suite)</b>									
Ogre zombie	12	0	45		2	1D+8	1000	40	Lent : il frappe un assaut sur deux
Gros squelette en armure	13	6	25		4	1D+5	1000	30	Armée d'une épée et d'un bouclier, rapide mais stupide
Troll zombie	11	0	50		5	3D+2	20	35	Lent : il frappe un assaut sur deux
Horreur de chair	12	9	70		4	2D+5	20	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 6
Liche impressionnante	12	10	40		4	1D+6	20	55	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 30
Liche célèbre et cruelle	12	10	50		5	1D+7	20	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 30
Liche grise des caveaux	10	8	70		4	1D+4	20	90	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 10
<b>Divers créatures bizarres</b>									
Loup-garou	12	8	40		2	2D+2	20	40	Insensible aux armes classiques – magique ou argent uniquement
Serpent de feu	12	8	15		1	1D+2	25	18	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 21
Taupe-Garou géante	10	4	40		2	2D+3	20	35	Ce monstre n'est pas beau, et ça l'énerve
Nuée de criquets du Chaos	*	*	*		2	*	*	20	Combat spécial : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 36
Créature des glaces	11	7	40		2	1D+4	15	22	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 19
Phoenix	12	10	15 (+res)		1	1D+2	15	30	Plus d'infos : voir Grimoire de l'Invocateur, P. 22
Golem de terre étrange	12	10	70		5	3D+5	20	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 9
Golem de pierre puissant	12	10	70		10	3D+5	20	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 24

## Ennemis à haut niveau : 9 et plus (résistance magie élevée)

### Grands monstres humanoïdes et bourrins

Géant d'Altrouille puissant	12	6	180		5	6D+4	50	250	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 14
-----------------------------	----	---	-----	--	---	------	----	-----	--

### Monstres écailleux légendaires

Dragon noir adulte	14	10	120		9	3D+4	40	170	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 20
Vouivre ancienne	14	8	160		8	3D+4	60	200	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 18
Dragon doré adulte	12	12	180		12	4D+5	60	230	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 22
Dragon des cavernes ancien	15	12	200		10	3D+6	60	250	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 19
Dragon noir ancien	16	10	170		12	3D+8	60	250	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 20
Dragon doré ancien	15	13	220		15	4D+5	100	300	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 22
Hydre à 7 têtes	13	8	280		7	3D+4	80	400	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 28

### Héros de légende

Une extension spéciale est prévue pour les héros de légende et combats vraiment spéciaux à haut niveau