

| Le tour de Fangh II - Table des rencontres dans les ruines |    |     |    |  |    |       |      |           |   |
|--|----|-----|----|--|----|-------|------|-----------|---|
|  | AT | PRD | EV |  | PR | PI    | COU  | Classe-XP | Notes   |
| Kobold   | 16 | 4   | 20 |  | 1  | 1D    | 10   | 15        | Dague, AD 14, sorts niv.1, PA 15, rés. Magie 14       |
| Orc 1  | 9  | 7   | 15 |  | 2  | 1D+4  | 8    | 8         | Armé d'une rapière perrave                            |
| Orc 2  | 10 | 7   | 14 |  | 2  | 1D+4  | 7    | 8         | Armé d'une hache de base                              |
| Orc 3  | 9  | 8   | 15 |  | 2  | 1D+5  | 8    | 8         | Armé d'une épée de bonne qualité                      |
| Orc chef   | 10 | 8   | 25 |  | 3  | 1D+5  | 10   | 13        | Bourrin : FO 14                                       |
| Gobelin ninja  | 12 | 10  | 14 |  | 1  | 1D+3  | 7    | 10        | AD 14, 2 fois plus rapide qu'un humain                |
| Homme-lézard mutant  | 10 | 12  | 25 |  | 3  | 1D+°3 | 16   | 16        | Ambidextre, 2 sabres, 2AT/assaut                      |
| Trogylork 1  | 10 | 7   | 18 |  | 2  | 1D+5  | 8    | 9         | Peur de la lumière, nyctalopie totale                 |
| Trogylork 2  | 9  | 7   | 20 |  | 2  | 1D+5  | 8    | 9         | Peur de la lumière, nyctalopie totale                 |
| Cellule géante   | 6  | 0   | 40 |  | 0  | 1D+3  | 1000 | 15        | Chaque dégât, -1PR car dissout l'armure               |
| Poulet nerveux   | 10 | 4   | 4  |  | 0  |       | 1    | 3         | Attaque avec bec, ailes, et pattes                    |
| Troll géant  | 5  | 5   | 50 |  | 3  | 3D    | 18   | 22        | Armé d'une massue                                     |
| Goule  | 6  | 4   | 30 |  | 1  | 1D+4  | 1000 | 16        | Si dégât, poison : vomissements, 1D/h jusque guérison |
| Chapichapos maléfiques                                     | 12 | 6   | 12 |  | 2  | 1D+4  | 20   | 15        | 2AT/assaut, AD 13 (esquive), MV+50%                   |
| Guerrier maudit  | 12 | 12  | 40 |  | 5  | 2D+2  | 18   | 40        | Arme à deux mains, rés. Magie 13                      |
| Dragon des cavernes  | 12 | 12  | 80 |  | 6  | 2D+4  | 30   | 100       | 2AT/assaut, souffle 8PV ou 2PR, rés. Magie 15         |
| L'Alchimiste   | 11 | 10  | 30 |  | 1  | 1D+4  | 16   | 26        | Sorts jusque niv.6, PA 35, rés. Magie 14              |