

Humains et rencontres urbaines en Terre de Fangh – V.2.0									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Bas niveau – 1 à 3 - (résistance magie : 8)									
Mendiant 1	5	5	15		1	2	5	5	Combat à mains nues
Mendiant 2	6	3	13		1	1D+1	4	5	Armé d'une canne
Ivrogne 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne 3	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Ivrogne 4	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Patron d'auberge	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Brigand de base 1	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Garde 1 village	10	8	20		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde 2 village	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Brigand de base 2	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Garde 3 village	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Garde 4 village	8	10	20		3	2D+2	12	12	Armé d'une hallebarde 2 mains
Chef garde village	11	10	20		3	1D+4	12	13	Armé d'une hallebarde 2 mains - FO 13
Chef des brigands 2	10	13	25		4	1D+4	14	18	Équipé d'un bouclier
Chef des brigands 1	10	13	25		3	1D+3	14	20	Deux épées courtes - 2AT/assaut - AD 14
Ogre gardien	8	4	45		4	2D	25	25	Cobat à mains nues (poings, pieds)
Grand gladiateur stupide	10	6	45		3	2D+3	20	30	Armé d'une grosse hache
Niveau intermédiaire – 3 à 6 - (résistance magie : 10)									
Ogre garde du corps	8	5	40		3	2D+4	22	28	FO 18, AD 8, marteau géant
Garde zélé	11	13	30		4	1D+4	14	30	Armé d'une épée courte
Mercenaire errant 1	12	11	35		5	1D+5	16	38	Armé d'une épée de qualité et bouclier
Mercenaire errant 2	13	10	40		4	1D+5	16	38	Armé d'un sabre bien aiguisé
Mercenaire errant 3	12	12	45		5	1D+6	16	42	Armé d'une masse enchantée
Guerrier maudit 1	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains et bonne armure
Guerrier maudit 2	12	12	40		6	1D+6	18	40	Armé d'une épée et d'un bouclier
Sargent des gardes	14	12	45		4	2D+2	18	45	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Cultiste gardien	12	14	50		5	2D+2	18	50	Équipé d'une hallebarde et d'une bonne armure
Clipitaine des gardes	14	14	50		5	1D+6	18	50	Armé d'une très bonne épée et d'un bouclier, bonne armure
Ninja carriériste	15	12	45		3	1D+5*	14	60	Armé de deux sabres, le ninja peut attaquer et parer 2 fois par assaut
A distance : équipez votre ninja de sarbacane + poison au choix, de shuriken 1D+5 – AD : 16									

Humains et rencontres urbaines en Terre de Fangh (suite)

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Niveau intermédiaire magiques – 5 à 8 (résistance magie : 12)									
Kobold d'égoût aguerri	16	10	20		2	1D+3	10	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
Kobold d'égoût doyen	16	14	25		4	1D+4	12	40	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
Loup-garou citadin	10	4	40		2	2D+3	20	40	Insensible aux armes classiques – magique ou argent uniquement
Prêtre de Niourgl	12	11	30		3	1D+4	14	35	Inflige des maladies de façon instantanée quand il blesse
Paladin de Khornettoh	14	10	40		5	1D+6	18	50	Lance des prodiges jusqu'au niveau 5 (voir Manuel du Paladin de Khornettoh)
Guerrier purul de Niourgl	13	11	35		4	1D+5	14	40	Toutes ses blessures ont 100% de chances de s'infecter
Mage teigneux	12	10	40		3	1D+5	16	50	Lance des sorts de combat de niveau 1 à 5 (PA : 35) – INT : 14
Guerrier cultiste	10	10	40		3	1D+5	12	35	Peut lancer des prodiges de niveau 1 à 4 (PA : 40) – CHA : 13
Grand Prêtre cultiste	12	11	55		5	1D+5	16	65	Peut lancer des prodiges de niveau 1 à 7 (PA : 40) – CHA : 15
Haut niveau – (résistance magie : 13)									
Mercenaire offensif	15	10	65		6	2D+6	18	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 24
Mercenaire défensif	12	14	80		10	2D+3	20	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 24
Mercenaire assassin	16	12	45		4	2D+6	20	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 24
Chef guilde des voleurs	14	14	55		6	1D+8*	18	80	*Dague magique
Couardise absolue : il peut se rendre invisible à volonté à l'aide d'une cape spéciale									
Ogre mutant d'élite	14	12	90		4	3D+4	40	80	énorme hache – amulette de protection contre la magie (dégâts -4)
Gladiateur, garde vétéran	15	13	60		4	3D+4	18	80	Il a déjà survécu à de nombreux combats, bien équipé
A distance : en cours de combat, il peut tirer des lames de jet de petits étuis cachés : AD 14, 1D+5									
Archer d'élite du palais	16	11	75		5	1D+8	18	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 31
Garde d'élite du palais	15	13	90		7	1D+10	18	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 31
Commandant de la garde	16	16	90		12	2D+8	20	150	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 31
Haut niveau magiques – (résistance magie : 15)									
Responsable du culte	14	12	70		8	2D+5	20	100	Peut lancer tous les prodiges d'un manuel de prêtrise, s'entoure de guerriers
Mage célèbre et cruel	12	10	50		4	2D+2	17	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 32
Mage du feu irascible	14	13	70		6	2D+2	18	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 32
Mage métamorphe volant	12	11	70		6	1D+5	15	80	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 32
Nécromancien redoutable	12	12	80		8	1D+6	12	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 32
Invocatrice renommée	12	14	65		6	1D+6	12	90	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 32

Humains et rencontres urbaines en Terre de Fangh (suite)

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Niveaux variés, pirates (crique des Pirates Mauves)									
Pirate ivrogne 1	7	5	15		1	1D+2	8	6	Armé d'un tesson de bouteille
Pirate ivrogne 2	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'un gourdin
Pirate novice 1	10	8	20		2	1D+3	12	12	Armé d'un sabre
Pirate novice 2	9	7	22		2	1D+4	12	13	Armé d'un harpon aiguisé
Pirate novice 3 archer	11	8	20		2	1D+2	12	13	Armé d'une dague / Arc : 1D+3, AD : 9
Pirate combatif 1	11	13	30		4	1D+5	13	32	Armé d'un sabre bien aiguisé
Pirate combatif 2 archer	13	10	30		3	1D+4	12	32	Armé d'une dague / Arc : 1D+4, AD : 12
Pirate combatif chef	14	12	45		4	2D+2	15	45	Armé d'un sabre enchanté
Pirate vétéran 1	14	14	55		6	1D+6	16	80	Armé d'un sabre enchanté +1 arme à poudre / armure inclut 2 PR magique
Pirate vétéran 2	15	12	60		5	2D+4	16	90	Armé d'une hache 2 mains +1 arme à poudre / armure inclut 2 PR magique
Pirate vétéran 3	15	13	90		6	1D+8	18	100	Armé d'un sabre enchanté +1 arme à poudre / armure inclut 2 PR magique
Niveaux intermédiaire et haut, héros barbares									
Gourga le Haut	15	14	95		4	1D+8	20	140	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 7
Throd le Massif	15	12	80		3	2D+5	20	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 7
Yor le Bourrin	13	11	80		4	2D+5	20	120	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 7
Kym le Vélode	15	14	65		3	1D+6	18	90	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 7
Zrag le Berserk	16	8	85		4	1D+8	50	110	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 8
Lili la Guerrière	13	12	50		5	1D+6	16	60	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 8
Gruh Cyclope	15	12	95		4	2D+8	50	150	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 8
Nounouk	13	11	80		4	2D+3	20	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 8
Niveaux intermédiaire et haut, chaos									
Gros guerrier chaotique	14	12	80		8	2D+5	20	100	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 9
Cavalier maudit	12	6	50		6	1D+7	18	115	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 10
Guerrier maudit corrompu	13	12	55		6	2D+4	18	60	Arme à deux mains et bonne armure
Guerrier soufflemort	14	10	40		3	2D+6	18	60	Assassin du chaos : dégâts X2 en attaque « frapper lâchement »
Champion de Khornettoh	15	14	90		10	2D+8	30	130	+3 coups spéciaux au choix et 3 pouvoirs de Khornettoh
Garde d'élite de Gzor	13	12	60		8	1D+8	30	60	Possède une armure et une arme enchantées corrompues
Nogrok troupier de Gzor	12	12	70		7	2D+4	40	65	Armé d'une masse gigantesque, grosse armure
Nogrok d'assaut de Gzor	14	12	90		6	3D+4	40	90	Armé d'une énorme hache, grosse armure
Homme-bête de Gzor	13	10	40		4	1D+5	16	38	Armé d'un sabre bien aiguisé
Homme-bête d'assaut	15	10	65		6	2D+6	18	80	+2 coups spéciaux au choix