

Rencontres urbaines en Terre de Fangh – V.1.0									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Bas niveau – 1 à 3 - (résistance magie : 8)									
Chien errant	10	4	8		1	1D	6	4	Rarement seul
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
Rat géant d'égoût	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Garde 1 village	10	8	18		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+2	14	13	Equipé d'un bouclier
Blatte géante du Chaos	11	5	30		3	1D+2	15	13	Vraiment une belle saloperie !
Chef des brigands 1	10	13	25		3	1D+2	14	15	Deux épées courtes - 2AT/assaut - AD 14
Ogre gardien	6	4	45		4	3D	25	22	Mains nues (poings, pieds)
Grand gladiateur stupide	6	6	45		3	2D+2	20	22	Armé d'une grosse hache
Niveau intermédiaire – 3 à 6 - (résistance magie : 10)									
Chien de garde d'élite	12	8	30		2	1D+3	18	20	Mâchoire puissante, ne lâche pas sa proie
	Chien de garde : une fois qu'il a mordu quelqu'un, le héros doit réussir une épreuve AD/FO -4 pour se libérer. Sinon il fait des dégâts à chaque assault !								
Crocodile géant d'égoût	8	5	24		4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2
Ogre garde du corps	8	5	40		3	2D+2	22	25	FO 18, AD 8, marteau géant
Garde zélé	11	13	30		4	1D+4	14	30	Épée courte
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	Epée, 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	Arme d'hast, bonne armure
Clipitaine des gardes	14	14	50		5	1D+6	18	50	Très bonne épée et bouclier, bonne armure
Ninja carriériste	15	12	45		3	1D+5*	14	60	Le ninja peut attaquer et parer 2 fois par assault
A distance : équipez votre ninja de sarbacane + poison au choix, de shuriken 1D+5 – AD : 16									

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 des égoûts	16	8	30		2	1D+2	10	40	Peut lancer des sorts niveau 1 ou 2 (PA : 25) – INT : 13
	Le Kobold se déplace très rapidement – Il combat à la dague en dehors de ses pouvoirs magiques								
Loup-garou citadin	10	4	40		2	2D+3	20	40	Insensible aux armes classiques – magique ou argent uniquement
Prêtre cultiste	12	11	30		3	1D+4	14	45	Peut lancer des prodiges de niveau 1 à 3 (PA : 25) – CHA : 14
	Corps à corps : le prêtre fera son possible pour éviter le corps à corps, les valeurs de c.a.c. sont donc données à titre indicatif								
Mage teigneux	12	10	40		3	1D+5	16	50	En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 4 (PA : 35) – INT : 14
	Corps à corps : le mage fera son possible pour éviter le corps à corps, les valeurs de c.a.c. sont donc données à titre indicatif								
Grand Prêtre cultiste	12	11	55		5	1D+5	16	65	Peut lancer des prodiges de niveau 1 à 5 (PA : 40) – CHA : 15
Haut niveau – (résistance magie : 13)									
Crocodile d'élite d'égoût	14	8*	80		6	2D+6** 1D+4***	30	80	*Valeur d'esquive, ne pare pas **Mâchoire (1AT/assaut) *** Queue (1AT/assaut)
	Mâchoire d'acier : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire du croco. Celui-ci ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là. Le héros encaisse alors 1D de BL pur à chaque assaut et peut tenter une épreuve de FO-3 pour s'en sortir à chaque assaut.								
Chef guilde des voleurs	14	14	55		6	1D+6*	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	2D+4	40	80	énorme hache – amulette de protection contre la magie (dégâts -4)
Gladiateur, garde vétéran	15	13	60		4	2D+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								
Garde d'élite du palais	15	13	90		6*	1D+8	18	100	*protection également magique – immunisé au feu – grand bouclier
	Protection améliorée : il peut dévier ou arrêter les projectiles avec son grand bouclier (AD : 15)								
Haut niveau magiques – (résistance magie : 15)									
Golem de pierre puissant	12	14	60		8	2D+5	20	80	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse) Lance sorts de la Terre niveau 1 à 10 (PA : 40) - INT : 13
	Ce golem peut être utilisé comme garde du corps ou gardien de bâtiment à risque, en extérieur de préférence								
Mage célèbre et cruel	12	10	50		4*	2D+2**	30	80	* Protection également magique - **bâton ne pouvant être brisé En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 10 (PA : 50) - INT : 15
	Corps à corps : le mage fera son possible pour éviter le corps à corps, les valeurs de c.a.c. sont donc données à titre indicatif								
Mage du feu irascible	14	13	70		6*	2D+2**	30	120	* Protection également magique - **bâton ne pouvant être brisé En plus... Lance des sorts de feu de niveau 1 à 15 (PA : 70) – INT : 17
	Corps à corps : le mage fera son possible pour éviter le corps à corps, les valeurs de c.a.c. sont donc données à titre indicatif								