Mo	onstr	es -	Réfé	érence	des	cara	cs en	Terre de Fangh – V.2.3
	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XI	P Notes
Humains							_	
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
vrogne 1	6	5	13	1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
vrogne 2	7	5	14	1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
vrogne 3	7	7	14	1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
vrogne 4	7	6	12	1	1D+1	7	6	Armé d'une poèle décorative
Patron d'auberge	9	7	14	1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
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
Garde 2 village	10	10	19	3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Garde 3 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
	12	9	25	1	1D+4 1D+4	12	13	Armé d'une lance
Mangeur de chair humaine Brigand de base 1	9	9	18	2	1D+4 1D+2	8	8	Armé d'une épée
Brigand de base 1 Brigand de base 2					1D+2 1D+3		10	
	8	6	18	2		8		Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Chef des brigands 1	10	13	25	3	1D+2	14	15	Deux épées courtes - 2AT/assaut - AD 14
Chef des brigands 2	10	13	25	4	1D+2	14	13	Equipé d'un bouclier
Guerrier maudit 1	12	12	40	5	2D+2	18	40	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Guerrier maudit 2	12	12	40	6	1D+6	18	40	Epée, bouclier, résistance magie : 13
Peaux-vertes et assiı	milés							
Gobelin	8	6	12	2	1D+2	5	5	
Orque boiteux	7	7	12	2	1D+3	7	7	Capacité de mouvement divisée par deux
Orque	9	7	15	2	1D+4	8	8	
Trogylork	10	7	18	2	1D+5	8	9	Peur de la lumière, nyctalopie totale
Gobelin ninja	12	10	14	1	1D+3	7	10	AD 14, 2 fois plus rapide qu'un humain
Orque chef	10	8	25	3	1D+5	10	13	Bourrin : FO 14
Monstres humanoïde	es parfoi	is ridici	ules				·	
								2AT/assaut - AD : 13 (esquive) - Très rapides MV+50%
Chapichapos maléfiques	12	6	12	2	1D+4	20	15	Ils sont armés de hachoirs de torture très effilés
Homme-Lézard mutant	10	12	25	3	1D+3	16	16	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut
	1.0	·-						Dague - AD 17 - Peut lancer des sorts niveau 1 - PA : 15
Kobold	16	4	20	1	1D	10	15	Résistance Magie : 14
Grands monstres hu		1						
Ogre	6	5	40	3	2D+2	22	18	FO 18, AD 6, massue
Ogre mutant	6	4	45	4	3D	25	22	Mains nues (griffes)
Troll des collines Berserk	6	6	45	3	2D+2	20	22	Armé d'une double mortensen
Troll géant	5	5	50	3	3D	18	22	Armé d'une massue
Loup-garou	10	4	40	2	2D+3	20	30	Insensible aux armes classiques – magique ou argent uniquement
Géant d'Altrouille	7	4	150	4	5D	30	200	Lance aussi des rochers : AD 9 – Dégâts : 4D
	1 <i>I</i>	1 4	130	4	1 30	1 30	1 200	Lance aussi ues icentrs . AD 3 - Deuals . 4D

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Animaux sauvages								
Coyote	10	4	8	1	1D	6	4	Son haleine déchire
Globzoules	8	4	10	1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80%
Chat	14	8	5	0	1	15	5	S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Rat pesteux	8	4	4	0	1D	3	4	*si blessure, infection 50%
Rat géant	9	5	10	1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Castor mutant	8	4	20	1	1D+2	15	8	Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommage 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
Cochon mutant	10	6	30	2	1D+4	20	18	Parade impossible : esquive AD
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	Parade impossible : esquive AD
Crocodile géant	8	5	24	4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2
Taupe-Garou géante	6	4	40	2	2D+3	20	30	Ce monstre n'est pas beau, et ça l'énerve
Brebiphant	8	6	45	3	2D+2	14	30	Parade impossible : esquive AD
Dantragor musqué	5	6	70	3	2D	14	35	Parade impossible : esquive AD
Morshleg à poil long	6	5	72	3	2D+2	14	38	Parade impossible : esquive AD
Animaux domestiqu	es						·	
Poulet nerveux	10	4	4	0	1	3	1	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Bouc en colère	12	2	10	1	1D	15	3	Parade impossible : esquive AD
Chapon Fanghien	10	6	30	2	1D+2	10	10	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Vache frustrée	8	3	25	1	1D+2	10	8	Parade impossible : esquive AD
Insectes et invertéb	rés géan	ts						
Araignée tranchante	9	5	18	1	1D+1	17	10	
Tarentule des cavernes	8	5	30	1	1D+3*	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) +1D
·								On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser
Coccinelle Berserk	15		*	0	1	1000		S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Blatte géante du Chaos	11	5	30	3	1D+2	15	13	Vraiment une belle saloperie!
								Ne ressemble à rien, se déplace très lentement, mais danger !
Cellule géante	6	0	40	0	1D+3	1000	15	A chaque dégât, ajouter -1PR car elle dissout l'armure
Monstres écailleux								
								Souffle de feu en sus : cause 1PR ou 3PV (si armure détruite)
Dragon des cimes	12	9	35	5	1D+6	18	30	Résistance Magie : 13
Dragon de Banlieue	7	5	50	4	2D	20	35	Ne crache pas de feu – Résistance Magie : 12
Vouivre	10	5	80	4	2D+1D*	60	100	2AT/assaut = machoire, queue *Ajouter Poison de la Vouivre Résistance Magie : 15 – Poison AT/PRD/FO-4 et 1D/heure
Dragon des cavernes	12	12	80	6	2D+4	30	100	Souffle de feu en sus : cause 2PR ou 8PV (si armure détruite) Peut attaquer 2 fois par assaut Résistance Magie : 15 – Intelligent, peut parler
Hydre à 3 têtes	16	10	120	6	2D+5*	30	200	*Multiplié par 3 têtes = 3 monstres (1 tête = 40 PV) / 3 AT par assaut Résistance Magie : 15 – Une tête repousse en 20 assauts

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Végétaux									
									*10 PV par feuille, 1D6 feuilles - Paralyse et corrode jusqu'à la mort
Plante carnivore géante	8	0	10*		2	1D/assaut			La plante capture le héros si elle réussit sa première attaque
Démons									
									Combat au fouet – Elle esquive uniquement AD : 12
Démonette Lubrique	12	0	30		1	2D	20	25	Accès aux sorts de prêtre de Slanoush
Truiccube	10	10	30		2	2D	20		Démon sensible aux armes classiques et au feu
Dalmorg	11	13	40		2	2D+2	20		Armes magiques ou sortilèges uniquement
Gorgauth	13	15	50		2	2D+3	20		Armes magiques ou sortilèges uniquement
Golbargh	14	12	90		4	2D+4	40	120	4 bras, 2AT-2PRD/assaut - Armes magiques ou sortilèges uniquement
Morts-vivants									
Squelette	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Zombie	8	0	20		1	1D+1	1000	6	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
Rat zombi	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Mort-viv'orc	9	0	22		2	1D+2	1000	10	Lent : mouvement divisé par 2, rate 1 assaut sur 2
									* Si dégât, ajouter poison de la goule
Goule	6	4	30		1	1D+4*	1000	16	Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
									Combat avec son bâton de mage
Liche en babouches	9	6	30		2	1D+4	1000		Lance des sorts de niveau 1 à 4 – 35 PA
Liche de base	10	8	30		2	1D+3	20		En plus Lance des sorts de niveau 1 à 4 (PA : 20)
Liche impressionnante	12	10	40		3	1D+5	25	45	En plus Lance des sorts de niveau 1 à 6 (PA : 35)
									* Protection également magique - **bâton ne pouvant être brisé
Liche célèbre et cruelle	12	10	50		4*	2D+2**	30	80	En plus Lance des sorts de niveau 1 à 10 (PA : 50)
Divers									
Golem de fer	8	8	50		10	2D+2	1000	50	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
									Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Golem de pierre puissant	12	14	60		8	2D+5	20		Lance sorts de la Terre niveau 1 à 10 : PA 40, INT : 14, CHA : 11
Tzoup	8	6	15		2	1D+2	8		Ne peut s'échapper du garde-manger
Hippopogriffe	8	4	70		5*	2D+4	25	40	*couche de graisse – charge parade impossible, il faut esquiver
Rat mutant zombie									
De l'espace en short	8	4	20		1	1D+2	40		Morsure venimeuse : si blessé, BL 1D/heure (sauf antidote ou soin)
Harpie Hyppie	10	8	25		3	1D+5	10	13	Frappe avec ses serres puissantes et vole. Bouge rapidement.
									*Si attaque réussie, enserre sa victime Puis occasionne 3BL/assaut.
	C+				•		4-		Il faut réussir une épreuve de FO pour s'en sortir (1 essai/assaut).
Serpent constricteur	8*	0	20		2	3/assaut	15	-	L'armure est inutile.
Mouches venimeuses	*		$ $		0		40		Dégâts : 1BL/assaut sur peau découverte. Intouchables avec des armes
(sous forme de nuée)	*		1		0	1	40	10	À combattre par le feu ou par l'utilisation de sortilèges – fuir