

## Scenario du camp des orcs - les ennemis potentiels

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Rencontres possibles dans les bois</b>									
Coccinelle Berserk	15		*		0	1	1000	5	On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Brigand de base	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Globzoules	8	4	10		1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80%
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
Brigand archer	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Araignée tranchante	9	5	18		1	1D+1	17	10	
Chapon Fanghien	10	6	30		2	1D+2	10	10	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Mangeurs de chair humaine	12	9	25		1	1D+4	12	13	Armé d'une lance
Brigand costaud	10	13	25		3	1D+2	14	15	Deux épées courtes - 2AT/assaut - AD 14
Kobold	16	4	20		1	1D	10	15	Dague - AD 17 - Peut lancer des sorts niveau 1 - PA : 15 Résistance Magie : 14
Sanglier noir	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD
Ogre	6	5	40		3	2D+4	22	18	FO 18, AD 6, massue
<b>Camp des orcs</b>									
Orque boiteux	7	7	12		2	1D+3	7	7	Capacité de mouvement divisée par deux
Orque 1	9	7	15		3	1D+4	8	8	Armé d'un gros cimeterre
Orque 2	7	8	16		3	1D+5	10	11	Armé d'une hallebarde
Orque archer	7	7	16		2	1D+3	10	10	AD : 10 – combat à la dague si engagé au corps à corps (1D+2)
Orque chef	10	9	25		4	1D+5	10	16	Bourrin : FO 14