

Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe XP	Notes
Guerrier orque sur sanglier	10	8	20	3	1D+4	8	24	Armé d'une lance et avec un plastron de cuir bouilli
Archer orque sur sanglier	9	10	23	4	1D+5	10	30	Fo 14 sabre à 1 main d'artisan renommée et cotte de maille sans manches
Chef orque sur sanglier	12	7	18	2	1D+3	8	22	Gambison de base, dague et arc court de base qualité

Règle spéciale des chevaucheurs de sangliers :

A chaque assaut le MJ rajoute une attaque 1D+4 si on considère que le chevauteur combat sur leur monture.

Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe XP	Notes
Ivrogne1	6	5	13	1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne2	7	5	14	1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne3	7	7	14	1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Ivrogne4	7	6	12	1	1D+1	7	6	Armé d'un couteau rouillé
Patron d'auberge	9	7	14	1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Garde 1	10	8	18	3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde2	11	9	17	3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde3	10	10	19	3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Garde4	8	10	20	3	2D+2	12	12	Armé d'une hallebarde à 2 mains
Chef garde	11	10	20	3	1D+4	12	13	Armé d'une hallebarde à 2 mains Fo 13

### Caractéristiques d'un goblin :

Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe XP	Notes
Gobelin de base	8	6	12	2	1D+2	5	5	Armé d'une vieille dague ou d'une épée perrave



Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe Xp	Notes
Orque1	9	7	15	3	1D+4	8	8	Armé d'un gros cimenterre
Orque2	7	8	16	3	1D+5	10	11	Armé d'une hallebarde
Chef Orque	10	9	25	4	1D+5	10	16	Bourrin : Fo14



Type	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe Xp	Notes
Brigand de base 1	9	9	18	2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Brigand de base 2	8	7	18	2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague
Chef des brigands	10	13	25	3	1D+3	14	15	Deux épées courtes, 2AR/assaut