

## Ennemis et rencontres – Ruines d'Asvaard

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Dans la ville</b>									
Brigand de base 1	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Brigand de base 2	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Rubin Debwah, chef brigand	13	12	30		4	1D+5	15	30	Armé d'une épée d'artisan renommé + bouclier
Jeffe, lieutenant brigand	12	8	25		3	1D+2	14	15	Deux dagues - 2AT/assaut - AD 14
<b>Dans les terres sauvages</b>									
Gobelin maraudeur	8	6	12		2	1D+2	5	5	Toujours en groupe
Orque maraudeur	9	7	15		2	1D+4	8	8	Toujours en groupe
Coyote	10	4	8		1	1D	6	4	En meute – attention, son haleine déchire !
Aurochs	11	7	40		2	1D+6	20	20	Gros boeuf sauvage - Parade impossible : esquive AD
Ogre	6	5	40		3	2D+2	22	18	FO 18, AD 6, massue
Troll des collines Berserk	6	6	45		3	2D+3	20	22	Armé d'une double mortensen