

Nom	AT	PRD	EV	PR	Degats	Cou	Classe/xp	Notes
Tentacule du puit	12	0	15	2	1D+4	14	11	Pas de parade, esquive sur du 6, très long.
Raptor	12	10	25	3	1D+5	11	16	Très rapide, les plaies s'infectent
Zombi	10	6	15	1	1D+3	20	8	Lent, griffes tranchantes, si tué sans dommages à la tête, les crabe de tête se détache et attaque.
Crabe de tête	10	3	8	1	1D+1	20	6	Petit, saute souvent.
Golem d'or	8	8	40	4	2D+2	20	45	Armes tranchantes sans effet, les nains doivent effectuer un test d'attaque avant chaque attaque (ils ont peur d'abimer les minerais).
Gobelin débroussailleur	9	7	18	3	1D+3	10	10	Tronconneuse*
Gobelin en armure Hydraulique	12	8	20	3	2D	10	12	Armure hydraulique**
Ewoks	8	6	10	1	1D+2	5	5	Jettent aussi des caillasses, 1D de dégât, AD 12
Predator	13	12	40	4	1D+5	18	30	Saute vite et loin ; tir des projectiles magiques, 1D+3, passe l'armure, AD 14. Au corps à corps, 2AT/assaut
Bernie***	13	10	20	2	1D+3	12	14	Discret, ambidextre.
Claelle ***	11	10	20	2	1D+2	12	14	Archère, AD13, 1D+3.
Ourson de gelatine	10	7	25	2	1D+4	20	13	Insensibles aux armes contondantes et aux flèches.
Bonhomme de pain d'épice	9	7	15	1	1D+2	20	8	Comestible.

*Tronconneuse : sert a débroussailler, réduit le PR de la cible de moitié (Arrondi à l'inférieur). Avant chaque attaque, on jette un D6 , sur 1 ou 2, le moteur hydraulique s'enraye et les lames arretent de tourner le temps d'un assaut : seulement 1D de dégât, sans réduction d'armure.

**Armure hydraulique : cette armure fait office d 'exo-squelette à haut risque d'utilisation : les gobelins en armure hydraulique doivent jeter un D6 avant chaque attaque : sur 1 ou 2, l'armure à un dysfonctionnement et le gobelin subit 2D de dégâts (qui prennent en compte l'armure) ; sur 4 à 6 l'armure fonctionne correctement.

*** Si l'un des deux meurt, l'autre fout de rage devient berzerk ! At+4 PRD+2 Deg+1 ne fuit pas.