

Nom	AT	PR D	EV	PR	Dég âts	CO U	Classe/ Xp	Note
Gobelin de base	8	6	12	2	1D+2	5	5	Vieille épée, vieilles fringues de cuir
Gobelin archer	8	6	12	2	1D+2	5	6	Lance gobeline (cf en bas) ou arc : AD 12
Gobelin puissant	9	7	18	3	1D+3	8	10	Épée correct et plastron de cuir
Gobelin en armure hydraulique	12	8	20	3	2D	10	12	Armure hydraulique (inutilisable par autres chose qu'un gobelin)
Burtz	10	12	25	4	1D+4	13	15	2 Épées de bonne qualités 2 AT/Assaut
Ogre	6	5	40	3	2D+2	22	18	FO 18, Ad 6
Troll géant	5	5	50	3	3D	18	22	Pagne

Lance Gobeline :Utilisée en bâton : 1D et PRD-2 ; en tant que lance : 1D+3 (ATT-1 PRD-2) ; ou en tirant la pointe 1D+3, rechargement 4 assauts. Quand utilisée par un gobelin 2/6 chance que la lance est un problème et ½ quand utilisée par quelqu'un d'autre qu'un gobelin (si échec lancer un D6 : 1,2 : le projectile ne part pas ; 3,4 le projectile tombe et il faut recharger pour tirer et 5,6 la lance blesse l'utilisateur à 1D+3)

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.