

# Ennemis et rencontres – l'Ogre de Chnafon

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Dans la ville, divers</b>									
Passant énervé 2	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Ivrogne vindicatif 2	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne vindicatif 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Passant énervé 1	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Patron d'auberge / Marchand	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
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
Voleur de base	10	6	14		1	1D+2	8	10	Armé d'une dague
Garde de la ville 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde de la ville 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde de la ville 3	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
<b>Quête</b>									
Ruflak Santaza	11	10	32		2	1D+3	13	15	Armé d'une rapière de bonne qualité Menacé, il peut disparaître à l'aide d'une bague
Gronick l'Ogre	8	5	50		4	2D+4	18	30	Peut lancer éclair de foudre X4 – 2D+2 perce-armure Collier de stabilité – Grosse Hache
Ogrillon	10	7	18		2	1D+5	10	13	Gourdin à clous bricolé
Ogrillon	9	9	20		1	1D+5	10	14	Gourdin à clous bricolé
Ogrillon	9	8	18		2	1D+4	10	13	Pied de table arraché
Ogrillon	10	7	25		2	1D+5	10	16	Vieux tisonnier
Ogrillon	9	6	16		2	1D+4	10	11	Demi hallebarde récupérée, abîmée