

Monstres et rencontres – La bataille d'Alaykdju									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-XP	Notes
Humains									
Habitant furieux	8	8	30		1	1D+1	13	13	Veut exprimer sa rage débile
Habitant chiant	9	9	35		2	1D+2	15	15	Est là simplement pour ralentir
Bourgeois véreux	9	10	38		2	1D+3	14	14	Grasdouble
Aristocrate véreux	10	9	43		2	1D+4	16	16	Grasdouble armé
Mercenaire de base	9	9	35		2	1D+6	16	22	Armé d'une bonne épée
Mercenaire d'élite	8	8	35		3	2D+2	18	27	Armé d'une épée 2 mains
Pillard	9	11	30		1	1D+4	16	18	Il en faut bien pour profiter du malo
Bandit de grand chemin	11	9	35		2	1D+5	18	21	Ambidextre, 2 dagues
Survivant	10	10	35		1	1D+6	16	19	Toujours à plusieurs
Chef des survivants	11	11	40		2	1D+8	18	23	FO : 15, épée 1 main
Ogres									
Ogre de base	6	5	40		3	2D+2	22	18	Un ogre « normal »
Ogre tranchant	5	5	45		4	3D+2	27	28	Armé d'une hache à 2 mains
Ogre berserker	5	4	45		4	3D+3	29	30	Bourrin sanguinaire, solitaire
Ogre empaleur	4	4	50		4	3D+3	27	30	Armé d'une hallebarde longue
Ogre marteleur	5	4	45		4	3D+2	28	29	Armé d'un marteau à 2 mains
Ogre mutant	6	4	45		4	3D	26	25	Attaque avec griffes
Ogre vicieux	6	3	43		3	2D+4	21	22	N'hésite pas à ruser
Boss ogre	5	5	55		5	3D+6	30	40	Le chef des orques d'Alaykdju
Alliés									
Garde allié	9	10	40		3	1D+4	15	Allié	Équipé d'une pique de défense
Chef de la garde	10	11	45		4	1D+6	16	Allié	Équipé d'un sabre 1 main