

Monstres et rencontres - Le voyage vers Alaykdju									
	AT	PRD	EV		PR	COU	Dégâts	Classe-XP	Notes
<b>Ogres aptes à la négociation</b>									
Jeune ogre	5	4	35		2	18	2D	15	Un ogre peu expérimenté
Ogre	6	5	40		3	22	2D+2	18	L'ogre de base
Ogre chaman	6	4	45		2	22	2D	23	+2 dégâts pour les autres ogres
Ogre de défense	5	6	40		3	22	2D+2	20	Chargé de la défense du chaman
Ogre collectif	6	4	38		2	20	2D+1	21	Se bat toujours à plusieurs
Ogre d'intimidation	6	5	40		3	25	2D+2	22	Peut intimider sur jet de courage
Ogre d'assaut	6	5	45		3	26	2D+3	25	Attaque sur ordre du chaman
Ogre voleur	6	4	40		2	22	2D	19	Chargé du pillage des ressources
Ogre fourbe	6	3	38		2	21	2D+1	20	Capable de ruser
Vieil ogre	6	6	35		3	25	2D+1	22	Ogre très expérimenté
<b>Ogres n'étant pas du tout aptes à la négociation</b>									
Ogre mutant	6	4	45		4	26	3D	25	Gros bourrin
Ogre tranchant	5	5	45		4	27	3D+2	28	Armé d'une hache 2 mains
Ogre berserker	5	4	45		4	29	3D+3	30	Bourrin sanguinaire, solitaire
Ogre empaleur	4	4	50		4	28	3D+3	30	Armé d'une hallebarde longue

Note de Phénix : si le chaman meurt au cours d'un combat, les ogres prennent automatiquement la fuite ou s'attaquent entre eux car ne possédant plus quelqu'un pour les diriger. Un chaman possède toujours un ogre de défense minimum avec lui