

# Le Bestiaire

## Généralités

Cette liste inclut tous les types de monstres que vous serez amené à affronter dans **Might and Magic IX**. La liste est divisée en 5 sections:

- NPC* La liste des mercenaires que vous pouvez engager durant votre périple dans le Chedian. Ce groupe peut aussi devenir des membres de votre équipe (voir document sur les **mercenaires** pour les détails) et n'est pas hostile envers vous.
- Paysans* Une liste des différents paysans que vous rencontrez dans les villes et villages. Par défaut, ils ne sont pas hostiles envers vous. Vous ne pouvez pas faire grand chose avec eux si ce n'est les tuer pour rafler leurs points d'expérience (qui sont bien maigre). Tous les professeurs et autres maîtres pouvant donner des promotions de compétences ou des quêtes font généralement partie de ce groupe.
- Monstres* La section intéressante. Ils sont tous supposés être hostiles envers votre équipe. Les monstres sont groupés par familles. Chaque famille de monstres est composée de 2 à 4 niveaux.
- Uniques* Similaire à la section des monstres, mais existants en quantités limitées. Les uniques dérivent généralement d'une famille de monstres mais leurs caractéristiques ont été modifiées.
- Divers* Les inclassables. Une liste allant des animaux de ferme à des monstres inconnus.

A la fin du document vous trouverez les tables donnant les détails concernant chaque monstre. Il n'y pas d'image des monstres pour gagner sur la taille du fichier, mais chaque monstre est analysé en détail. Les monstres sont présentés non pas dans l'ordre dans lequel vous les rencontrerez mais par groupes et classes.

## Descriptions

Une petite description des différentes colonnes que vous trouvez dans les tables ci-dessous. Certaines données ont été supprimées pour ne garder que les éléments essentiels de chaque monstre. Si vous désirez avoir la table complète avec tous les détails vous trouvez tout cela dans les fichiers de ressources du jeu.

## Statistiques

- Niveau* Le niveau représente une approximation du niveau qu'aurait le monstre s'il faisait partie de votre équipe. Par exemple, un Zombie attaque comme un personnage de niveau 17 en expérience et entraînement. Cela sert aussi à déterminer les créatures qui s'opposent à vous dans l'arène.
- HP* Je crois qu'il n'y a plus besoin de présenter cette colonne. Vous allez tous vous ruer dessus.
- AC* Comme vous, chaque créature a une défense contre les attaques physiques! A ne pas confondre avec la résistance contre les attaques physiques.
- EXP* L'expérience acquise est le nombre de points d'expérience total acquis en tuant un monstre. Ainsi, pour avoir éliminé un monstre de 400 points, chaque membre de votre équipe de quatre aventuriers recevra 100 points d'expérience. Les mercenaires que vous engagez ne reçoivent pas de points d'expérience.
- Spd* La vitesse de monstre. En gros c'est la même chose que l'attribut de vitesse sur les personnages. Plus la vitesse est élevée plus le monstre pourra attaquer vite.
- Trésor* Lorsque vous tuez les monstres, ils laissent tomber quelque chose par terre. Il s'agit généralement d'une petite bourse avec de l'or. Dans d'autre cas, ils laisseront tomber quelques objets du type donné. Il y a 6 niveaux de trésor, de L1 qui sont des objets de base jusqu'à L6, c'est-à-dire des Reliques.

## Mouvement et Préférences

<i>Vol</i>	Le vol vous indique si la créature peut voler ou pas. Cette case peut prendre deux valeurs: Oui / Non.
<i>Mar</i>	Vélocité à la quelle le monstre se déplace en marchant.
<i>Cou</i>	Vélocité à la quelle le monstre se déplace en courant.
<i>Vol</i>	Vélocité à la quelle le monstre se déplace en volant.
<i>Alerte</i>	Rayon autour du monstre qui l'active. Si vous vous trouvez à moins de ce nombre d'unités, le monstre se réveille et vous attaque.
<i>Ennemis</i>	Si le monstre a un "Ennemi" préféré, il attaque les membres de votre équipe qui appartiennent à cette classe et ignorera les autres. Si cette classe n'est pas représentée dans votre équipe, le monstre attaque sans préférence particulière. Notez que certains monstres ont plusieurs ennemis préférés, alors que d'autres aiment attaquer plusieurs membres de votre équipe à la fois. Enfin, certains monstres ont des préférences de genre et de race.

## Attaques

Il y a 2 types d'attaques normales et deux de type magique.

<i>Type</i>	Type de dommage que le monstre inflige avec son attaque. Les attaques peuvent être à distance ou en mêlée. Si c'est une attaque de mêlée, alors la deuxième attaque sera à distance et vice versa.
<i>Dégâts</i>	Fonction à base de dés calculant les dommages que vous inflige cette attaque.
<i>Bonus</i>	La caractéristique "Bonus" indique les dommages supplémentaires qui seront occasionnés si l'attaque primaire du monstre a réussi. Tous les monstres n'ont pas d'attaque spéciale.
<i>Att %</i>	Pourcentage de chance pour que le monstre utilise cette attaque pour vous frapper en plus de son attaque de base.
<i>Use %</i>	Cette valeur est valable pour les attaques magiques. Cette caractéristique indique la probabilité qu'a un monstre d'attaquer ou de se défendre en lançant un sort.
<i>Sort, Mas, Niv</i>	"Sort" indique le nom du sort, "Mas" indique le niveau de qualification du sort, comme pour les personnages de votre équipe, et "Niv" indique les niveaux les compétences du sort.

## Résistances

Les monstres sont généralement protégés contre certains types d'attaques! La valeur indique un pourcentage de résistance. Un très haute protection ne veut pas dire que le monstre est immunisé contre l'attaque.

## Spécial

Certains monstres ont des capacités spéciales, comme par exemple de ressusciter une fois après un combat.

## Tables des Créatures

Voilà, maintenant c'est à vous de jouer. Je n'ai pas mis une colonne pour vous donner la stratégie à adopter pour tuer chaque monstre. Prenez sa plus grande faiblesse magique ou physique et vous aurez un point de départ. Pour ma part, je dégomme presque tous les monstres avec un simple arc et des flèches. Quelques fois je fais usage de la magie pour venir à bout de très gros monstres (ça dure trop longtemps sinon) ou je fais usage des mes armes de mêlée pour faire de plus gros dégâts, mais c'est assez rare.

Mercenaires

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Mercenaire	Ake the Righteous	50	525	18	4500	15	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Alberik Gusmundssen	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Alvar the Clumsy	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mercenaire	Arienh A'Klindor	20	120	14	900	14	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Beagan A'Ghrie	50	525	18	4500	15	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Cleirach A'Lyrae	9	40	4	257	10	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mercenaire	Edina A'Mor	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Ehwaz	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Florie de Latharna A'Washadi	25	169	16	1313	12	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mercenaire	Forad Darre	50	525	50	4500	13	Aleatoire L5	non	50	150	0	30	1200	-
	Hrolf Spearmaster	34	276	10	2244	13	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Randver Headcrusher	40	360	15	3000	18	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mercenaire	Sowelu Axeldotir	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Tamur Leng	60	720	30	6300	18	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Tesar Olin	15	79	9	563	11	-	non	50	150	0	30	1200	-

## Mercenaires

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1		Attaque Sorts 2	
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv
Ake the Righteous	Phys	2d10 + 3	-	0	0	0	60	Étincelles N,3,2	-	Éclair Elém. N,3,1
Alberik Gusmundssen	Phys	2d2 + 2	-	0	0	0	-	-	-	-
Alvar the Clumsy	Phys	2d2 + 3	-	0	0	0	-	-	-	-
Arienh A'Klindor	Phys	2D2	-	0	0	0	60	Explosion Elém. E,6,1	-	Nuage Emp. M,7,4
Beagan A'Ghrie	Phys	2d8 + 2	-	0	0	0	-	-	-	-
Cleirach A'Lyrae	Phys	2d4 + 5	-	0	0	0	-	-	-	-
Edina A'Mor	Phys	2d2 + 1	-	0	0	0	-	-	-	-
Ehwaz	Phys	2d2 + 4	-	0	0	0	100	Portail de Ville E, 4, 3	-	-
Florie de Latharna A'Washadi	Phys	2d10 + 3	-	0	0	0	100	Guérison G,10,8	-	-
Forad Darre	Phys	6d3	-	0	0	0	-	-	-	-
Hrolf Spearmaster	Phys	3d4 + 10	-	0	Phys	5d3 + 10	-	-	-	-
Randver Headcrusher	Phys	6D4 + 15	-	0	Phys	5D3 + 25	-	-	-	-
Sowelu Axeldotir	Phys	2d2 + 5	-	0	0	0	100	Guérison M,7,6	-	-
Tamur Leng	Phys	8D4 + 10	-	0	0	0	-	-	-	-
Tesar Olin	Phys	4D4 + 5	-	0	Phys	5D3 + 10	-	-	-	-

Mercenaires

Nom	Résistances					Spécial
	Elemetal	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Ake the Righteous	10	20	10	10	30	
Alberik Gusmundssen	5	5	5	5	5	
Alvar the Clumsy	5	5	5	5	5	
Arienh A'Klindor	20	20	20	20	0	
Beagan A'Ghrie	30	30	30	30	30	
Cleirach A'Lyrae	20	20	20	20	20	
Edina A'Mor	5	5	5	5	5	
Ehwaz	5	5	5	5	5	
Florie de Latharna A'Washadi	20	20	20	20	20	
Forad Darre	40	40	40	30	30	
Hrolf Spearmaster	0	0	0	0	0	
Randver Headcrusher	10	10	10	10	30	
Sowelu Axeldotir	10	30	10	10	20	
Tamur Leng	0	0	0	0	0	
Tesar Olin	10	10	10	10	20	

Paysans

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Nain Femelle	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Nain Femelle	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Nain Femelle	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Nain Male	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Nain Male	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Nain Male	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Femelle	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Femelle	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Femelle	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Male	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Male	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Elf Male	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Femelle	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Femelle	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Femelle	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-

## Paysans

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1		Attaque Sorts 2	
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-

Paysans

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	

Paysans

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Humain Femelle	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Femelle	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Male	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Male	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Male	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Manant	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Male	Ville	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Humain Male	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Demi-Orque Male	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Demi-Orque Male	Ville	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Demi-Orque Femelle	Manant	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Ville	2	7	5	36	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
	Boutiquier	3	11	6	59	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Demi-Orque Femelle	Prisonnier	1	4	3	17	9	-	non	75	150	0	10	1200	-
Demi-Orque Enfant	Enfant de Manant	1	4	3	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Demi-Orque Enfant	Enfant de Villageois	2	7	5	36	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Nain Enfant	Enfant de Manant	1	4	3	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Nain Enfant	Enfant de Villageois	1	4	5	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Humain Enfant	Enfant de Manant	1	4	3	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Humain Enfant	Enfant de Villageois	1	4	5	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
	Enfant de Manant	1	4	5	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
	Enfant de Villageois	1	4	5	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Elf Enfant	Enfant de Manant	1	4	3	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-
Elf Enfant	Enfant de Villageois	1	4	5	17	5	-	non	50	125	0	10	1200	-

## Paysans

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Ville	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Boutiquier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Prisonnier	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Villageois	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Villageois	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Villageois	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Villageois	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Manant	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		
Enfant de Villageois	Phys	2D2	-	0	Phys	2D2	-	-	-	-		

Paysans

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Manant	0	0	0	0	0	
Ville	0	0	0	0	0	
Boutiquier	0	0	0	0	0	
Prisonnier	0	0	0	0	0	
Enfant de Manant	0	0	0	0	0	
Enfant de Villageois	0	0	0	0	0	
Enfant de Manant	0	0	0	0	0	
Enfant de Villageois	0	0	0	0	0	
Enfant de Manant	0	0	0	0	0	
Enfant de Villageois	0	0	0	0	0	
Enfant de Manant	0	0	0	0	0	
Enfant de Villageois	0	0	0	0	0	
Enfant de Manant	0	0	0	0	0	
Enfant de Villageois	0	0	0	0	0	

Monstres

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Libellule	Bébé Libellule	2	7	4	36	8	-	oui	150	250	250	30	1200	-
	Libellule	3	11	8	59	10	-	oui	150	250	250	30	1200	-
	Libellule du Feu	5	19	12	113	12	Divers L1	oui	150	250	250	30	1200	-
Imp	Bébé Imp	4	15	6	84	11	-	non	50	150	0	30	1200	Male
	Imp	6	24	10	144	11	-	non	50	150	0	30	1200	Male
	Aîné Imp	10	45	14	300	11	Arme L1	non	50	150	0	30	1200	Male
Nagate	Rejeton Nagate	6	24	12	144	10	Divers L1	non	50	150	0	40	1200	-
	Nagate	10	45	15	300	12	Divers L1	non	50	150	0	40	1200	-
	Ancêtre Nagate	14	72	20	504	13	Divers L1	non	50	150	0	40	1200	-
Lobber	Bébé Lobber	1	4	3	17	12	-	non	150	225	0	30	1200	-
	Bébé Lobber	2	7	5	36	14	-	non	150	225	0	30	1200	-
	Lobber	7	29	10	179	16	Divers L1	non	0	0	0	30	1200	-
Icky Volant	Icky Ailé	7	29	9	179	12	-	oui	100	300	300	30	1200	-
	Icky Volant	11	52	14	347	14	-	oui	100	300	300	30	1200	-
	Icky Astral	18	103	17	756	16	Divers L1	oui	100	300	300	30	1200	-
Thrall	Thrall des Champs	8	34	8	216	8	-	non	75	200	0	30	1200	-
	Thrall	12	58	14	396	10	-	non	75	200	0	30	1200	-
	Maître Thrall	18	103	20	756	12	Armure L1	non	75	200	0	30	1200	-
Oiseau	Oiseau	9	40	4	257	10	-	oui	0	0	200	30	1200	-
	Oiseau	13	65	5	449	11	-	oui	0	0	200	30	1200	-
	Oiseau	17	95	8	689	12	-	oui	0	0	200	30	1200	-
Troglodyte	Troglodyte	10	45	10	300	10	Aleatoire L2	non	50	150	0	30	1200	-
	Vétéran Troglodyte	17	95	15	689	11	Aleatoire L2	non	50	150	0	30	1200	-
	Troglodyte Chenu	24	159	20	1224	12	Aleatoire L2	non	50	150	0	30	1200	-
Brigand	Coupe-jarret	8	34	12	216	10	Aleatoire L1	non	75	250	0	30	1200	Elf
	Cambrioleur	14	72	14	504	11	Aleatoire L1	non	75	250	0	30	1200	Elf
	Brigand	22	139	16	1056	12	Aleatoire L2	non	75	250	0	30	1200	Elf
Milicien	Recrue Demi-Orque	14	72	18	504	10	Arme L2	non	75	250	0	30	1200	Human
	Soldat Demi-Orque	24	159	24	1224	11	Arme L2	non	75	250	0	30	1200	Human
	Capitaine Demi-Orque	35	289	32	2363	12	Arme L2	non	75	250	0	30	1200	Human
Lobber	Bébé Lobber des Glaces	13	65	8	449	14	-	non	75	225	0	30	1200	-
Lobber	Lobber des Glaces	20	120	10	900	16	Divers L3	non	0	0	0	30	1200	-
Garde	Garde de Ville	20	120	18	900	10	Arme L2	non	75	250	0	30	1200	Male Elf
Militien	Garde de Ville	14	72	15	504	10	Arme L1	non	75	250	0	30	1200	Human
Garde	Garde de Ville	37	317	30	2609	13	Armure L2	non	75	250	0	30	1200	Male Elf
Soldat Clanique	Garde de Ville	34	276	16	2244	13	Armure L2	non	75	250	0	30	1200	Mercenary

Monstres

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Bébé Libellule	Phys	2D2	-	50	Elem	2D2	100	Éclair Elém. N,1,1	-	-		
Libellule	Phys	3D2 + 1	-	50	Elem	3D2 + 1	100	Éclair Elém. N,2,2	-	-		
Libellule du Feu	Phys	4D2 + 2	-	50	Elem	4D2 + 2	100	Éclair Elém. N,4,4	-	-		
Bébé Imp	Phys	1D9	Soul	100	Phys	4D2	-	-	-	-		
Imp	Phys	1D9 + 2	Malédictionx2	100	Phys	4D2 + 2	-	-	-	-		
Aîné Imp	Phys	1D9 + 4	-	100	Phys	4D2 + 4	-	-	-	-		
Rejeton Nagate	Phys	3D3	Poison #1	0	Phys	3D2	-	-	-	-		
Nagate	Phys	3D3 + 4	Poison #2	0	Phys	3D2 + 3	-	-	-	-		
Ancêtre Nagate	Phys	3D3 + 8	Poison #3	50	Elem	3D2 + 6	-	-	-	-		
Bébé Lobber	Phys	2D2 + 2	-	0	Dark	2D2 + 2	-	-	-	-		
Bébé Lobber	Phys	2D2 + 5	-	0	Dark	2D2 + 5	-	-	-	-		
Lobber	Phys	2D7 + 10	Poison #1	0	Dark	2D4 + 1	-	Poison N,1,1	-	-		
Icky Ailé	Phys	2D5 + 2	Maladie #1	0	Phys	1D5 + 2	-	-	-	-		
Icky Volant	Phys	2D5 + 4	Maladie #1	0	Phys	1D5 + 4	-	-	-	-		
Icky Astral	Phys	2D5 + 8	Maladie #2	0	Phys	1D5 + 8	100	Poison N,1,1	-	-		
Thrall des Champs	Phys	3D4 + 3	Maladie #1	100	Phys	3D4 + 1	-	-	-	-		
Thrall	Phys	3D4 + 6	Maladie #2	100	Phys	3D4 + 3	-	-	-	-		
Maître Thrall	Phys	3D4 + 12	Maladie #2	100	Phys	3D4 + 6	-	-	-	-		
Oiseau	Phys	1D8	-	0	Phys	1D8	-	-	-	-		
Oiseau	Phys	1D8 + 2	-	0	Phys	1D8 + 2	-	-	-	-		
Oiseau	Phys	1D8 + 6	-	0	Phys	1D8 + 6	-	-	-	-		
Troglodyte	Phys	3D7 + 4	-	100	Spirit	3D7 + 2	-	-	-	-		
Vétéran Troglodyte	Phys	3D7 + 6	-	50	Elem	3D7 + 3	100	Poison N,3,1	-	-		
Troglodyte Chenu	Elem	3D7 + 8	Poison #1	50	Dark	3D7 + 4	100	Épidémie E,6,1	-	-		
Coupe-jarret	Phys	2D4 + 1	Vole x1	100	Phys	2D4 + 1	-	-	-	-		
Cambrioleur	Phys	2D4 + 5	Vole x2	100	Phys	2D4 + 5	-	-	-	-		
Brigand	Phys	2D4 + 10	Vole x2	100	Phys	2D4 + 10	-	-	-	-		
Recrue Demi-Orque	Phys	3D3 + 6	-	100	Phys	3D3 + 3	-	-	-	-		
Soldat Demi-Orque	Phys	3D3 + 10	-	100	Phys	3D3 + 5	-	-	-	-		
Capitaine Demi-Orque	Phys	3D3 + 14	-	100	Phys	3D3 + 7	-	-	-	-		
Bébé Lobber des Glaces	Phys	2D7 + 5	Poison #1	100	Elem	2D7 + 5	-	-	-	-		
Lobber des Glaces	Elem	2D7 + 10	Poison #2	50	Elem	2D7 + 10	100	Éclair Elém. E,6,1	-	-		
Garde de ville	Phys	3D3 + 6	-	0	Phys	3D3 + 6	-	-	-	-		
Garde de ville	Phys	2D4 + 4	-	0	Phys	2D4 + 4	-	-	-	-		
Garde de ville	Phys	3D3 + 14	Casse Arme	0	Phys	3D3 + 14	-	-	-	-		
Garde de ville	Phys	2D8 + 4	-	0	Phys	2D8 + 4	-	-	-	-		

## Monstres

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Bébé Libellule	10	0	0	0	0	
Libellule	20	0	0	0	0	
Libellule du Feu	30	0	0	0	0	
Bébé Imp	10	5	5	5	10	
Imp	10	5	5	5	15	
Aîné Imp	15	10	10	10	20	
Rejeton Nagate	5	5	5	5	20	
Nagate	5	5	5	5	20	
Ancêtre Nagate	5	5	5	5	20	
Bébé Lobber	0	0	0	0	0	
Bébé Lobber	0	0	0	0	0	
Lobber	0	0	0	0	0	
Icky Ailé	0	0	0	0	0	
Icky Volant	0	0	0	0	0	
Icky Astral	0	0	0	0	0	
Thrall des Champs	5	5	5	5	10	
Thrall	10	10	10	10	20	
Maître Thrall	15	15	15	15	30	
Oiseau	0	0	0	0	0	
Oiseau	0	0	0	0	0	
Oiseau	0	0	0	0	0	
Troglodyte	5	10	10	10	5	
Vétéran Troglodyte	10	20	20	20	10	
Troglodyte Chenu	15	30	30	30	15	
Coupe-jarret	5	5	5	5	5	
Cambrioleur	10	10	10	10	10	
Brigand	15	15	15	15	15	
Recrue Demi-Orque	10	10	10	10	5	
Soldat Demi-Orque	15	15	15	15	10	
Capitaine Demi-Orque	20	20	20	20	15	
Bébé Lobber des Glaces	0	0	0	0	0	
Lobber des Glaces	0	0	0	0	0	
Garde de ville	10	10	10	10	10	
Garde de ville	10	10	10	10	5	
Garde de ville	30	30	30	30	30	
Garde de ville	5	5	5	5	5	

Monstres

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Garde	Garde	11	52	16	347	10	Arme L1	non	75	250	0	30	1200	Male Elf
	Sergent de la Garde	19	112	24	827	11	Arme L2	non	75	250	0	30	1200	Male Elf
	Capitaine de la Garde	33	263	36	2129	13	Armure L2	non	75	250	0	30	1200	Male Elf
Loup	Loup Gris	20	120	20	900	11	-	non	140	290	0	40	1200	Schoolar
	Loup Rouge	30	225	25	1800	13	-	non	150	300	0	40	1200	Schoolar
	Loup Noir	40	360	30	3000	17	Divers L3	non	150	300	0	40	1200	Schoolar
Nain	Garde Nain	10	45	6	300	11	Armure L2	non	75	150	0	30	1200	Gladiator
	Soldat Nain	20	120	12	900	12	Arme L2	non	75	150	0	30	1200	Gladiator
	Commandant Nain	30	225	20	1800	15	Arme L3	non	75	150	0	30	1200	Gladiator
Clerc	Initié	25	169	14	1313	15	Divers L2	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Moine	35	289	18	2363	18	Divers L2	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Révérénd	50	525	30	4500	19	Divers L3	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
Horde Beldonienne	Fantassin de la Horde	34	276	20	2244	13	Arme L4	non	75	200	0	30	1200	Assassin, Ranger
	Guerrier de la Horde	44	423	35	3564	15	Arme L4	non	75	200	0	30	1200	Assassin, Ranger
	Chef de la Horde	54	600	40	5184	18	Armure L4	non	75	200	0	30	1200	Assassin, Ranger
Soldat Clanique	Soldat Clanique	34	276	20	2244	13	Armure L4	non	75	200	0	30	1200	Mercenary
	Caporal Clanique	44	423	35	3564	15	Armure L4	non	75	200	0	30	1200	Mercenary
	Sergent Clanique	54	600	38	5184	18	Arme L4	non	75	200	0	30	1200	Mercenary
Guerrier Squelette	Squelette	16	87	12	624	18	Arme L1	non	75	200	0	30	1200	-
	Guerrier Squelette	22	139	20	1056	22	Arme L3	non	75	200	0	30	1200	-
	Maître Squelette	33	263	25	2129	26	Arme L3	non	75	200	0	30	1200	-
Fantôme	Ombre	33	263	25	2129	35	Divers L3	oui	50	150	250	30	1200	Crusader, Paladin
	Apparition	44	423	30	3564	45	Divers L3	oui	50	150	250	30	1200	Crusader, Paladin
	Spectre	55	619	35	5363	55	Divers L4	oui	50	150	250	30	1200	Crusader, Paladin
Momie	Momie	20	120	16	900	13	Aleatoire L3	non	75	175	0	40	1200	-
	Momie Embaumée	30	225	22	1800	15	Aleatoire L3	non	75	175	0	40	1200	-
	Momie Pétrifiée	40	360	34	3000	18	Aleatoire L3	non	75	175	0	30	1200	-
Dagrell	Dagrell	39	346	30	2867	15	Divers L2	non	125	400	0	30	1200	-
	Dagrell Venimeux	59	700	35	6107	18	Divers L3	non	125	400	0	30	1200	-
	Dagrell Spectral	79	1174	40	10547	22	Divers L4	non	125	400	0	30	1200	-
Basilic	Basilic	15	79	25	563	15	Divers L2	non	75	150	0	40	1200	Druide, Ranger
	Aîné Basilic	23	149	35	1139	18	Divers L3	non	75	150	0	40	1200	Druide, Ranger
	Roi Basilic	30	225	40	1800	22	Divers L4	non	75	150	0	40	1200	Druide, Ranger
Noble	Baron	45	439	30	3713	18	Aleatoire L3	non	75	175	0	30	1600	Paladin
	Vicomte	55	619	35	5363	22	Aleatoire L3	non	75	175	0	30	1600	Paladin
	Comte	65	829	40	7313	28	Aleatoire L4	non	75	175	0	30	1600	Paladin

Monstres

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Garde	Phys	3D3 + 5	-	0	Phys	3D3 + 3	-	-	-	-		
Sergent de la Garde	Phys	3D3 + 10	-	0	Phys	3D3 + 5	-	-	-	-		
Capitaine de la Garde	Phys	3D3 + 20	Casse Arme	0	Phys	3D3 + 10	-	-	-	-		
Loup Gris	Phys	2D12 + 12	-	0	Phys	1D10 + 2	100	Poison N,2,2	-	-		
Loup Rouge	Phys	2D12 + 16	-	0	Phys	1D10 + 6	100	Épidémie E,4,3	-	-		
Loup Noir	Phys	2D12 + 20	-	0	Phys	2D10 + 8	100	Paralysie E,7,1	-	-		
Garde Nain	Phys	4D2 + 4	-	100	Phys	4D2 + 2	-	-	-	-		
Soldat Nain	Phys	4D2 + 8	-	100	Phys	4D2 + 4	-	-	-	-		
Commandant Nain	Phys	4D2 + 16	Casse Arme	100	Phys	4D2 + 8	-	-	-	-		
Initié	Light	9D4	-	0	-	-	100	Étincelles N,4,1	-	-		
Moine	Light	12D4	-	0	-	-	95	Étincelles E,6,1	-	Bénédictio E,7,3		
Révérénd	Light	16D4	-	0	-	-	85	Armure Naturelle M,10,2	-	Guérison M,7,1		
Fantassin de la Horde	Phys	2D6 + 2	-	100	Phys	2D6 + 2	-	-	-	-		
Guerrier de la Horde	Phys	3D6 + 3	-	100	Phys	3D6 + 3	-	-	-	-		
Chef de la Horde	Phys	3D7 + 3	-	100	Phys	3D7 + 3	-	-	-	-		
Soldat Clanique	Phys	2D8 + 4	-	100	Phys	2D8 + 4	-	-	-	-		
Caporal Clanique	Phys	2D8 + 12	-	100	Phys	2D8 + 12	-	-	-	-		
Sergent Clanique	Phys	2D8 + 20	-	100	Phys	2D8 + 20	-	-	-	-		
Squelette	Phys	2D12	-	100	Phys	2D12	-	-	-	-		
Guerrier Squelette	Phys	2D12 + 4	Peur	100	Phys	2D12 + 2	-	-	-	-		
Maître Squelette	Phys	2D12 + 8	Malediction	100	Phys	2D12 + 4	-	-	-	-		
Ombre	Dark	8D4 + 8	Peur	0	Dark	1D6 + 6	-	-	-	-		
Apparition	Dark	10D4 + 10	Age x2	0	Dark	2D6 + 6	-	-	-	-		
Spectre	Dark	12D4 + 12	Inconcient	0	Dark	3D6 + 6	100	Étreinte Noire M,10,4	-	-		
Momie	Dark	3D7 + 6	-	0	Dark	9D4	100	Épidémie N,2,1	-	-		
Momie Embaumée	Dark	3D7 + 12	-	0	Dark	12D4	100	Épidémie E,5,1	-	-		
Momie Pétrifiée	Dark	3D7 + 18	-	0	Dark	16D4	95	Malédiction M,12,3	-	Paralysie M,10,1		
Dagrell	Phys	3D7 + 25	Casse Arme	0	Phys	1D6	-	-	-	-		
Dagrell Venimeux	Phys	3D7 + 40	Casse Arme	0	Phys	3D6	100	Peur E,5,1	-	-		
Dagrell Spectral	Phys	3D7 + 60	Casse Objet	0	Phys	5D6	100	Paralysie E,7,1	-	-		
Basilic	Phys	2D8 + 2	Poison #2	50	Phys	2D8 + 2	100	Poison N,2,1	-	-		
Aîné Basilic	Phys	2D8 + 6	Poison #3	50	Phys	2D8 + 6	100	Poison N,5,3	-	-		
Roi Basilic	Phys	3D8 + 10	Poison #3 x2	50	Dark	2D8 + 10	100	Poison E,8,5	-	-		
Baron	Phys	9D4	-	0	Phys	9D4	-	-	-	-		
Vicomte	Phys	12D4	-	0	Phys	12D4	-	-	-	-		
Comte	Phys	16D4	-	0	Phys	16D4	-	-	-	-		

Monstres

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Garde	10	10	10	10	10	
Sergent de la Garde	20	20	20	20	20	
Capitaine de la Garde	30	30	30	30	30	
Loup Gris	100	10	10	10	10	
Loup Rouge	100	15	15	15	15	
Loup Noir	100	20	20	20	20	
Garde Nain	10	20	20	30	30	
Soldat Nain	20	30	30	40	40	
Commandant Nain	30	40	40	50	50	
Initié	5	5	5	5	10	
Moine	10	10	10	10	15	
Révérénd	15	15	15	15	20	
Fantassin de la Horde	5	5	5	5	5	
Guerrier de la Horde	10	10	10	10	10	
Chef de la Horde	15	15	15	15	15	
Soldat Clanique	5	5	5	5	5	
Caporal Clanique	10	10	10	10	10	
Sergent Clanique	15	15	15	15	15	
Squelette	0	0	90	0	5	
Guerrier Squelette	0	0	90	0	5	
Maître Squelette	0	0	90	0	5	Ressuscite
Ombre	10	10	100	10	40	
Apparition	15	15	100	15	50	
Spectre	20	20	100	20	60	
Momie	20	20	20	20	10	
Momie Embaumée	30	30	30	30	20	
Momie Pétrifiée	40	40	40	40	30	Ressuscite
Dagrell	50	50	90	50	20	
Dagrell Venimeux	50	50	90	50	30	
Dagrell Spectral	50	50	90	50	40	
Basilic	10	10	10	10	10	
Aîné Basilic	20	20	20	20	20	
Roi Basilic	30	30	30	30	30	
Baron	20	20	20	20	10	
Vicomte	30	30	30	30	20	
Comte	40	40	40	40	30	

Monstres

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Sorcier Maléfique	Apprenti Maléfique	25	169	25	1313	14	Aleatoire L4	non	75	175	0	30	1600	-
	Sorcier Maléfique	35	289	35	2363	18	Aleatoire L4	non	75	175	0	30	1600	-
	Grand Sorcier Maléfique	50	525	45	4500	30	Aleatoire L4	non	75	175	0	30	1600	2 au hazard
Mutant Ailé	Bizzarerie Ailée	27	191	20	1499	16	Divers L3	oui	125	350	350	30	1600	-
	Mutant Ailé	39	346	30	2867	22	Divers L3	oui	125	350	350	30	1600	-
	Aberration Ailée	51	544	40	4667	27	Divers L4	oui	125	350	350	30	1600	-
Banshee	Frayeur	35	289	40	2363	25	Aleatoire L3	non	125	350	250	30	1200	-
	Effroi	55	619	50	5363	30	Aleatoire L4	non	125	350	250	30	1200	-
	Terreur	65	829	60	7313	40	Aleatoire L5	non	125	350	250	30	1200	-
Trellborg	Trellborg	22	139	40	1056	16	Arme L3	non	100	200	200	30	1200	Femelle
	Aîné Trellborg	35	289	60	2363	22	Arme L4	non	100	200	200	30	1200	Femelle
	Patriarche Trellborg	50	525	80	4500	27	Arme L5	non	100	200	200	30	1200	Femelle
Spore-Méduse	Spore-Méduse	15	79	9	563	14	-	oui	75	200	200	30	1200	-
	Spore Gélatineuse	20	120	15	900	16	-	oui	75	200	200	30	1200	-
	Spore Urticante	25	169	21	1313	20	-	oui	75	200	200	30	1200	-
Gezzampt	Bébé Gezzampt	15	79	12	563	25	Aleatoire L2	non	100	200	0	30	1200	2 au hazard
	Gezzampt	20	120	14	900	30	Aleatoire L3	non	100	200	0	30	1200	2 au hazard
	Ancêtre Gezzampt	28	202	16	1596	35	Aleatoire L4	non	100	200	0	30	1200	3 au hazard
Goule	Blafard	20	120	20	900	25	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Goule	27	191	25	1499	30	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Revenant	38	331	30	2736	35	Aleatoire L5	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
Monstre Marin	Monstre Marin Mâle	50	525	60	4500	35	Aleatoire L3	non	100	100	200	30	1200	-
Monstre Marin	Monstre Marin Femelle	70	945	80	8400	45	Aleatoire L4	non	100	100	200	30	1200	-
Mine Magique	Mine Magique	10	45	40	300	15	-	non	0	0	0	30	1200	-
Zombie	Fétide	9	40	8	257	25	Aleatoire L1	non	75	150	0	30	1200	-
	Ruisselant	13	65	14	449	35	Aleatoire L2	non	75	150	0	30	1200	-
	Zombie	17	95	20	689	45	Aleatoire L3	non	75	150	0	30	1200	-
Squelettoïde	Squelettoïde	3	11	8	59	14	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Briseur d'Os	3	11	8	59	14	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Lanceur de Crâne	2	7	8	36	14	-	non	50	150	0	30	1200	-
Guerrier Squelette	Squelette	40	360	30	3000	14	Arme L2	non	100	200	0	30	1200	-
Adepté Honk	Honk	70	945	60	8400	20	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Aîné Honk	75	1069	80	9563	30	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
	Prophète Honk	85	1339	100	12113	35	Aleatoire L5	non	75	200	0	30	1200	Crusader, Paladin
Orque-Lézard	Orque-Lézard	40	360	45	3000	20	Arme L4	non	75	200	0	30	1200	Druide
	Guerrier Orque-Lézard	60	720	65	6300	30	Arme L4	non	75	200	0	30	1200	Druide
	Mage Orque-Lézard	80	1200	85	10800	35	Arme L5	non	75	200	0	30	1200	Druide

Monstres

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Apprenti Maléfique	Elem	9D4	-	0	Phys	2D8 + 10	100	Éclair Elém. E,6,1	-	-		
Sorcier Maléfique	Dark	12D4	-	0	Phys	2D8 + 15	100	Éclair Elém. E,8,1	-	-		
Grand Sorcier Maléfique	Spirit	16D4	-	0	Phys	2D8 + 20	80	Ench. d'Éclairs M,10,1	-	Déchirure Mag. M,8,1		
Bizarrie Ailée	Phys	3D10 + 20	-	0	Phys	3D10 + 20	50	Étincelles N,3,2	-	Éclair Elém. E,4,1		
Mutant Ailé	Phys	4D10 + 25	-	0	Phys	4D10 + 25	50	Étincelles E,6,4	-	Éclair Elém. E,6,1		
Aberration Ailée	Phys	5D10 + 30	Casse Arme	0	Phys	5D10 + 30	50	Étincelles M,9,7	-	Éclair Elém. E,8,1		
Frayeur	Dark	3D6 + 20	-	0	Dark	3D12	100	Peur E,4,1	-	-		
Effroi	Dark	3D6 + 35	-	0	Dark	4D12	100	Peur E,4,1	-	-		
Terreur	Dark	3D6 + 50	-	0	Dark	6D12	100	Peur M,10,1	-	-		
Trellborg	Phys	5D6 + 20	-	100	Phys	3D10 + 5	-	-	-	-		
Aîné Trellborg	Phys	7D6 + 25	-	100	Phys	4D10 + 10	-	-	-	-		
Patriarche Trellborg	Elem	9D6 + 30	-	100	Phys	5D10 + 15	-	-	-	-		
Spore-Méduse	Phys	3D6	-	0	Phys	2D4	-	-	-	-		
Spore Gélatineuse	Phys	3D6 + 2	-	0	Phys	2D6	-	-	-	-		
Spore Urticante	Phys	3D6 + 4	-	0	Phys	2D6 + 3	-	-	-	-		
Bébé Gezzampt	Phys	2D5 + 10	Casse Arme	0	Phys	2D5 + 5	-	-	-	-		
Gezzampt	Phys	2D5 + 15	Casse Arme	0	Phys	2D5 + 10	-	-	-	-		
Ancêtre Gezzampt	Elem	2D5 + 25	Casse Arme	0	Phys	2D5 + 15	-	-	-	-		
Blafard	Dark	5D13	Maladie #1 / Peur	0	Phys	1D7	100	Peur N,2,1	-	-		
Goule	Dark	6D13	Paralyse / Peur	0	Phys	2D7 + 2	100	Paralyse E,5,1	100	Épidémie E,5,1		
Revenant	Dark	7D13	Paralyse / Peur	0	Phys	3D7 + 4	100	Peur M,10,1	-	-		
Monstre Marin Mâle	Phys	5D15	-	0	Phys	2d6	-	-	-	-		
Monstre Marin Femelle	Phys	6D15	-	0	Phys	4d6	-	-	-	-		
Mine Magique	Phys	12d2	-	0	Phys	2D6 + 20	100	Magic Mine M,10,1	-	-		
Fétide	Phys	2D7 + 2	Maladie #2	100	Phys	2D6 + 2	-	-	-	-		
Ruisselant	Phys	2D7 + 4	Maladie #3	100	Phys	2D6 + 4	100	Épidémie E,5,1	-	-		
Zombie	Dark	3D7 + 8	Draine Mana	0	Phys	2D6 + 8	10	Déchirure Mag. M,10,1	-	Blessure M,8,1		
Squelettoïde	Phys	2d4	-	0	Phys	2d4	-	-	-	-		
Briseur d'Os	Phys	2d4	-	0	Phys	2d4	-	-	-	-		
Lanceur de Crâne	Phys	2d4	-	100	Phys	2d4	-	-	-	-		
Squelette	Phys	3D4	-	100	Phys	3D4	-	-	-	-		
Honk	Spirit	10D5 + 10	-	75	Spirit	10D5 + 10	-	Déchirure Mag. M,10,1	-	-		
Aîné Honk	Spirit	15D5 + 15	-	100	Spirit	15D5 + 15	-	-	-	-		
Prophète Honk	Spirit	20D5 + 20	-	100	Spirit	20D5 + 20	-	-	-	-		
Orque-Lézard	Phys	4D5 + 20	-	100	Phys	4D5 + 10	-	-	-	-		
Guerrier Orque-Lézard	Phys	4D5 + 30	-	100	Phys	4D5 + 15	-	-	-	-		
Mage Orque-Lézard	Phys	4D5 + 40	Casse Objet	100	Phys	4D5 + 20	-	-	-	-		

Monstres

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Apprenti Maléfique	20	20	20	20	20	Ressuscite
Sorcier Maléfique	30	30	30	30	20	Ressuscite
Grand Sorcier Maléfique	40	40	40	40	20	Ressuscite
Bizarrerie Ailée	10	10	10	10	20	
Mutant Ailé	20	20	20	20	30	
Aberration Ailée	30	100	30	30	40	
Frayeur	10	10	100	10	50	
Effroi	15	15	100	15	60	
Terreur	20	20	100	20	70	Ressuscite
Trellborg	50	10	50	100	30	
Aîné Trellborg	50	20	50	100	30	
Patriarche Trellborg	50	30	50	100	30	
Spore-Méduse	10	5	5	5	10	
Spore Gélatineuse	30	10	10	15	30	
Spore Urticante	45	15	10	15	45	
Bébé Gezzampt	30	30	30	30	20	
Gezzampt	40	40	40	40	25	
Ancêtre Gezzampt	50	50	50	50	30	
Blafard	50	50	100	50	30	
Goule	50	50	100	50	30	
Revenant	50	50	100	50	30	Ressuscite
Monstre Marin Mâle	15	0	15	0	10	
Monstre Marin Femelle	35	0	35	0	20	
Mine Magique	20	20	20	20	20	
Fétide	100	20	20	20	20	
Ruisselant	100	30	30	30	30	
Zombie	100	40	40	40	40	Ressuscite
Squelettoïde	10	10	90	10	5	Ressuscite
Briseur d'Os	10	10	90	10	5	Ressuscite
Lanceur de Crâne	10	10	90	10	5	Ressuscite
Squelette	50	50	90	50	5	
Honk	70	70	70	70	70	
Aîné Honk	70	70	70	70	70	
Prophète Honk	70	70	70	70	70	
Orque-Lézard	70	20	70	100	70	
Guerrier Orque-Lézard	70	30	70	100	70	
Mage Orque-Lézard	70	40	70	100	70	

Monstres

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Vampire	Suceur de Sang	20	120	25	900	30	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Ocr
	Annelid	33	263	35	2129	38	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Ocr
	Vampire	48	490	45	4176	45	Aleatoire L5	non	75	200	0	30	1200	Ocr
Bigfoot	Bigfoot	18	103	18	756	17	Aleatoire L4	non	100	300	0	30	1200	-
	Sasquatch	28	202	28	1596	18	Aleatoire L4	non	100	300	0	30	1200	-
	Yéti	38	331	38	2736	19	Aleatoire L4	non	100	300	0	30	1200	-
Liche	Liche	45	439	15	3713	17	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Druide, Crusader
	Liche de Puissance	55	619	20	5363	18	Aleatoire L4	non	75	200	0	30	1200	Druide, Crusader
	Roi-Liche	65	829	25	7313	19	Aleatoire L5	non	75	200	0	30	1200	Druide, Crusader
Beholder	Oeil	35	289	20	2363	30	Aleatoire L4	oui	0	0	250	30	1200	Schoolar
	Orbus	45	439	30	3713	38	Aleatoire L5	oui	0	0	250	30	1200	Schoolar, Druide
	Oculus	50	525	40	4500	40	Aleatoire L5	oui	0	0	250	30	1200	-
Guerrier Colloïdal	Soldat Colloïdal	50	525	30	4500	30	Arme L5	non	50	200	0	30	1200	-
	Guerrier Colloïdal	60	720	35	6300	38	Arme L5	non	50	200	0	30	1200	-
	Gardien Colloïdal	70	945	40	8400	45	Armure L5	non	50	200	0	30	1200	-
Terreur	Terreur Amphibie	45	439	40	3713	38	Divers L5	non	75	150	0	30	1200	-
	Terreur du Désert	50	525	50	4500	45	Arme L5	non	75	150	0	30	1200	-
	Terreur Reptilienne	60	720	60	6300	50	Armure L5	non	75	150	0	30	1200	-
Démon	Démon Inférieur	70	945	60	8400	40	Divers L5	non	75	200	0	30	1200	-
Démon	Démon Supérieur	75	1069	80	9563	50	Divers L5	non	75	200	0	30	1200	-
Érudit de Bembridge	Érudit	20	120	18	900	10	Aleatoire L2	non	50	150	0	30	1200	-
Érudit de Bembridge	Maître érudit	28	202	24	1596	11	Aleatoire L2	non	50	150	0	30	1200	-
Mantis	Bébé Magreeb	50	100	18	100	15	Aleatoire L3	non	50	150	0	30	1200	-
	Rejeton magreeb	16	87	10	624	13	Aleatoire L3	non	50	150	0	40	1200	-
Mantis	Magreeb	22	139	12	1056	15	Aleatoire L2	non	50	150	0	40	1200	-
	Magreeb Blindé	33	263	14	2129	18	Aleatoire L3	non	50	150	0	40	1200	-
Adepté Honk	Honk	70	945	80	8400	20	Aleatoire L4	non	50	150	0	30	1200	Crusader, Paladin
Adepté Honk	Aîné Honk	85	1339	100	12113	30	Aleatoire L4	non	50	150	0	30	1200	Crusader, Paladin
Géant	Géant des Plaines	50	525	30	4500	17	-	non	125	300	0	30	1200	-
Géant	Géant des Forêts	60	720	35	6300	18	-	non	125	300	0	30	1200	-

Monstres

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Suceur de Sang	Dark	3D8 + 15	Maladie #2	0	Dark	3D8	100	Blessure E,5,1	-	-		
Annelid	Dark	3D8 + 25	Draine Mana	0	Dark	3D8 + 25	50	Étreinte Noire M,7,1	-	Blessure E,7,1		
Vampire	Spirit	3D8 + 35	Draine Mana	0	Dark	3D8 + 35	45	Buveur d'Ame G,12,4	-	Blessure M,10,1		
Bigfoot	Phys	2D10 + 4	KO	100	Phys	4D5 + 2	-	-	-	-		
Sasquatch	Phys	3D10 + 6	KO	100	Phys	5D5 + 4	-	-	-	-		
Yéti	Phys	4D10 + 10	KO	100	Phys	6D5 + 8	-	-	-	-		
Liche	Dark	3D8 + 6	-	0	Spirit	3D8 + 6	100	Peur E,6,1	-	-		
Liche de Puissance	Dark	4D8 + 12	-	0	Dark	4D8 + 12	85	Malédiction E,7,5	-	-		
Roi-Liche	Dark	5D8 + 20	Folie	0	Dark	5D8 + 20	50	Étreinte Noire M,10,1	-	Malédiction M,8,5		
Oeil	Spirit	8D4 + 5	Dormir	50	Spirit	8D4 + 5	100	Peur E,4,1	-	-		
Orbus	Spirit	10D4 + 10	Peur	50	Spirit	10D4 + 10	100	Peur E,7,1	-	-		
Oculus	Spirit	14D4 + 15	Folie	50	Spirit	14D4 + 15	25	Paralysie E,10,1	75	Malédiction M,8,5		
Soldat Colloïdal	Phys	15D3	-	0	Phys	3D7 + 25	-	-	-	-		
Guerrier Colloïdal	Elem	20D3	Folie	0	Phys	3D7 + 40	-	-	-	-		
Gardien Colloïdal	Spirit	25D3	Mort	0	Phys	3D7 + 60	-	-	-	-		
Terreur Amphibie	Spirit	10D6	Peur	0	Phys	2D12	-	-	-	-		
Terreur du Désert	Spirit	12D6	Paralysie	0	Phys	2D12 + 4	-	-	-	-		
Terreur Reptilienne	Spirit	14D6	Paralysie	0	Phys	2D12 + 8	-	-	-	-		
Démon Inférieur	Light	10D5 + 10	-	100	Elem	10D5 + 10	-	-	-	-		
Démon Supérieur	Light	12D5 + 15	-	100	Elem	12D5 + 15	-	-	-	-		
Érudit	Phys	2D4	-	0	Phys	2D4	-	-	-	-		
Maître érudit	Phys	2D4 + 4	-	0	Phys	2D4 + 4	-	-	-	-		
Bébé Magreeb	Phys	4D10	-	0	Phys	4D6	-	-	-	-		
Rejeton magreeb	Phys	3D6	-	0	Phys	2D6	-	-	-	-		
Magreeb	Phys	5D6	-	0	Phys	4D6	-	-	-	-		
Magreeb Blindé	Phys	8D6	-	0	Phys	6D6	-	-	-	-		
Honk	Spirit	10D5 + 10	-	75	Spirit	10D5 + 10	-	Déchirure Mag. M,10,1	-	-		
Aîné Honk	Spirit	15D5 + 15	-	100	Spirit	15D5 + 15	-	-	-	-		
Géant des Plaines	Elem	1D20 + 25	-	100	Elem	1D20 + 25	-	-	-	-		
Géant des Forêts	Elem	1D20 + 35	-	100	Elem	1D20 + 35	-	-	-	-		

Monstres

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Suceur de Sang	5	10	100	10	10	
Annelid	10	20	100	20	20	Ressuscite
Vampire	15	30	100	30	30	Ressuscite
Bigfoot	100	100	20	100	20	
Sasquatch	100	100	30	100	20	
Yéti	100	100	40	100	20	
Liche	50	20	100	20	20	
Liche de Puissance	50	25	100	25	25	Ressuscite
Roi-Liche	50	30	100	30	30	Ressuscite
Oeil	50	30	20	30	30	
Orbus	50	40	30	40	40	
Oculus	50	100	40	50	50	
Soldat Colloïdal	10	10	10	10	40	
Guerrier Colloïdal	20	20	20	20	50	
Gardien Colloïdal	30	30	30	30	60	
Terreur Amphibie	100	100	100	100	30	
Terreur du Désert	100	100	100	100	40	
Terreur Reptilienne	100	100	100	100	45	
Démon Inférieur	90	70	70	70	40	
Démon Supérieur	90	80	80	80	45	
Érudit	0	0	0	0	0	
Maître érudit	0	0	0	0	0	
Bébé Magreeb	0	0	0	0	0	
Rejeton magreeb	10	10	10	10	10	
Magreeb	20	20	20	20	20	
Magreeb Blindé	30	30	30	30	30	
Honk	70	70	70	70	70	
Aîné Honk	70	70	70	70	70	
Géant des Plaines	0	0	100	0	30	
Géant des Forêts	0	0	100	0	40	

Uniques

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
PNJ	Vieux Hag	20	120	18	900	0	-	non	50	75	0	30	1200	-
	Bjarni Thorvaldssen	80	1200	80	10800	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Sigmund l'Anxieux	80	1200	80	10800	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Markel le Grand	80	1200	80	10800	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Sven Svenssen	100	1800	100	16500	0	-	non	50	150	0	30	1200	4 au hazard
	Tryggva le Corbeau	100	1800	100	16500	0	-	non	50	150	0	30	1200	4 au hazard
PNJ	Kira la Glaciale	110	2145	100	19800	0	-	non	50	150	0	30	1200	4 au hazard
	Ivsar Langue Fourchue	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Yrsa la Troll	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Krohn	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Fre	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Skraelos	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mouton	Bori	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
Mouton	Ratatosk	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Hanndl	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Njam le Fourbe	200	6600	200	63000	0	-	non	75	200	0	30	1200	-
Oie	Le Grand Honk	100	1800	3	16500	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Parque du Connu (Igrid)	1	4	3	17	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
PNJ	Parque de la Connaissance	0	0	0	0	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Parque de l'Inconnu (Morgan)	0	0	0	0	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
	Homme Vert	0	0	0	0	0	-	non	50	150	0	30	1200	-
Dragon	Roi des Dragons	500	39000	300	20000	75	-	oui	50	450	500	30	1200	4 au hazard
PNJ	Huber Carryall	1	4	3	17	9	-	non	25	75	0	30	1200	-
Géant	Yanmir	70	945	70	8400	19	Aleatoire L5	non	155	300	0	30	1200	-
Ebora	Ebora	99	1768	99	16187	21	-	non	60	300	450	30	1200	-

## Uniques

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1			Attaque Sorts 2		
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv		
Vieux Hag	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-		
Bjarni Thorvaldssen	Phys	5D5	-	0	0	0	-	-	-	-		
Sigmund l'Anxieux	Phys	5D5	-	0	0	0	-	-	-	-		
Markel le Grand	Phys	5D5	-	0	0	0	-	-	-	-		
Sven Svenssen	Phys	20D8	-	0	0	0	-	-	-	-		
Tryggva le Corbeau	Phys	20D8	-	0	0	0	-	-	-	-		
Kira la Glaciale	Phys	20D8	-	0	0	0	-	-	-	-		
Ivsar Langue Fourchue	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Yrsa la Troll	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Krohn	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Fre	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Skraelos	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Bori	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Ratatosk	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Hanndl	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Njam le Fourbe	Spirit	20d5	-	15	Dark	10D5 + 10	20	Toucher Mortel G,15,15	20	Épidémie G,15,15		
Le Grand Honk	Phys	10d100	-	0	0	0	-	-	-	-		
Parque du Connu (Igrid)	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Parque de la Connaissance	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-		
Parque de l'Inconnu (Morgan)	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-		
Homme Vert	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-		
Roi des Dragons	Elem	24D8 + 100	Casse Arme	50	Elem	24D8 + 100	90	Colonne de Feu G,15,15	-	Paralyse E,5,1		
Huber Carryall	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-		
Yanmir	Elem	1D20 + 45	Peur	50	Elem	1D20 + 45	-	-	-	-		
Ebora	Phys	6D6 + 66	-	0	0	0	60	Colonne de Feu G,15,15	-	Buveur d'Ame G,12,4		

## Uniques

Nom	Résistances					Spécial
	Elemetal	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Vieux Hag	0	0	0	0	0	
Bjarni Thorvaldssen	60	60	60	60	60	
Sigmund l'Anxieux	60	60	60	60	60	
Markel le Grand	60	60	60	60	60	
Sven Svenssen	100	70	70	70	70	
Tryggva le Corbeau	100	70	70	70	70	
Kira la Glaciale	100	70	70	70	70	
Ivsar Langue Fourchue	0	0	0	0	0	
Yrsa la Troll	0	0	0	0	0	
Krohn	0	0	0	0	0	
Fre	0	0	0	0	0	
Skraelos	0	0	0	0	0	Ressuscite
Bori	0	0	0	0	0	
Ratatosk	0	0	0	0	0	
Hanndl	0	0	0	0	0	
Njam le Fourbe	100	100	100	100	100	
Le Grand Honk	0	0	0	0	0	
Parque du Connu (Igrid)	0	0	0	0	0	
Parque de la Connaissance	0	0	0	0	0	
Parque de l'Inconnu (Morgan)	0	0	0	0	0	
Homme Vert	0	0	0	0	0	
Roi des Dragons	120	120	120	120	120	
Huber Carryall	5	5	5	5	5	
Yanmir	1000	1000	1000	1000	1000	
Ebora	60	60	30	60	60	

Divers

Classe	Nom	Statistiques						Mouvement et Préférences						
		Niveau	HP	AC	EXP	SPD	Trésor	Vol	Mar	Cou	Vol	Rec	Alert	Ennemis
Vache	Vache	1	4	3	17	9	-	non	25	150	0	30	1200	-
Chèvre	Chèvre	1	4	3	17	9	-	non	25	150	0	30	1200	-
Poule	Poule	1	4	3	17	9	-	non	25	120	0	30	1200	-
Coq	Coq	1	4	3	17	9	-	non	25	130	0	30	1200	-
Cochon	Cochon	1	4	3	17	9	-	non	25	120	0	30	1200	-
Brebis	Brebis	1	4	1	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
Bélier	Bélier	1	4	3	17	9	-	non	50	150	0	30	1200	-
Oie	Oie	90	1485	1	13500	9	Aleatoire L5	non	30	200	0	30	1200	-
Chat	Chat	1	4	1	17	9	-	non	45	175	0	0	1200	-
Chien	Chien	1	4	1	17	9	-	non	60	200	0	0	1200	-
Humain Male	RailTest	1	4	900	17	9	-	non	75	200	0	30	1200	-
Vache	Vache Marron	1	4	3	17	9	-	non	25	150	0	30	1200	-
Souris	Souris	1	4	1	17	9	-	non	45	175	0	0	1200	-
Souris	Souris Maléfique	1	4	1	17	9	-	non	45	175	0	0	1200	-
Poisson	Poisson	1	4	1	17	30	-	non	30	30	30	30	1200	-
Concubine	Concubine	60	720	18	6300	21	-	non	60	300	450	30	1200	-
Garde	Guerrier Fantôme	20	120	18	900	10	-	non	50	150	0	45	1200	Male Elf

## Divers

Nom	Attaque 1			Attaque 2			Attaque Sorts 1		Attaque Sorts 2	
	Type	Damage	Bonus	Att %	Type	Damage	Use %	Sort, Mas, Niv	Use %	Sort, Mas, Niv
Vache	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Chèvre	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Poule	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Coq	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Cochon	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Brebis	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Bélier	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Oie	Spirit	24d6	-	0	0	0	-	-	-	-
Chat	Phys	2	-	0	0	0	-	-	-	-
Chien	Phys	3	-	0	0	0	-	-	-	-
RailTest	Phys	2D2	-	0	0	0	-	-	-	-
Vache Marron	Phys	0	-	0	0	0	-	-	-	-
Souris	Phys	2D3	-	0	0	0	-	-	-	-
Souris Maléfique	Phys	2D4	-	0	0	0	-	-	-	-
Poisson	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Concubine	Phys	6D6 + 66	-	0	0	0	50	Étincelles N,3,2	-	Éclair Elém. N,3,1
Guerrier Fantôme	Phys	3D3 + 6	-	0	Phys	3D3 + 6	-	-	-	-

## Divers

Nom	Résistances					Spécial
	Elemental	Spirituel	Ombre	Lumière	Physique	
Vache	0	0	0	0	0	
Chèvre	0	0	0	0	0	
Poule	0	0	0	0	0	
Coq	0	0	0	0	0	
Cochon	0	0	0	0	0	
Brebis	0	0	0	0	0	
Bélier	0	0	0	0	0	
Oie	70	70	70	70	70	
Chat	0	0	0	0	0	
Chien	0	0	0	0	0	
RailTest	0	0	0	0	0	
Vache Marron	0	0	0	0	0	
Souris	0	0	0	0	0	
Souris Maléfique	0	0	0	0	0	
Poisson	25	0	0	0	0	
Concubine	60	60	30	60	60	
Guerrier Fantôme	10	10	10	10	10	