






## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 <p>• <b>Chevalier</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humain	N	5	8	2	E
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	Plus de 1,80 m	5	1-5	chevalier 3	armes	arme

 <p>• <b>Commerçant</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humain	N	6	7	1	K
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	Moins de 1,50 m	1	1- 2	chev 1	mains - hache	3 points ou arme




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 • Elfe	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	5	8	2	E
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,5 m	1- 8	1- 20	elfe 1	mains - 1 arme	1-8 points ou arme

 • Fée	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	J	8	9	3	A
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,53 m	1- 8	1- 2	mag 3	baguette magique	1 sort





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 • <b>Gnoll</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	5	8	2	D
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,50 m	2- 8	1- 18	chev 3	mains 1 arme	2-8 points ou arme

 • <b>Gnome</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	J	5	8	1	C
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	0,25 m	1- 8	1- 20	nain 1	mains - arme	3 points ou arme





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <p>• <b>Gobelin</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	3	7	1	J
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	1,20 m	1- 8	1- 8	elfe 1	mains poignard	2 points ou arme
 <p>• <b>Harpie</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	7	7	3	C
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	1,55m	3-24	1-6	chev 3	pattes spécial	4 points par pattes





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>•Hobgoblin</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	6	8	1	D
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,60 m	1-8	1- 12	chev 1	mains - arme	3 points ou arme
 <b>•Kobolde</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	7	10	1	H
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	Moins de 1,55 m	1-4	1-6	chev 1	mains - arme	4 points ou arme




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 ● <b>Médium</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humain	J • N • C	9	7	1	K
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	Moins de 1,60 m	1-4	1	maj 1	poignard - sort	4 points ou sort

 ● <b>Méduse</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	9	12	1	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	Moins de 1,52 m	4-32	1-2	chev 3	morsure serpent	6 points ou poison




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 <p>• <b>Minotaure</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	5	16	1	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2,20 m	6-48	1-3	chev 6	cornes morsure arme	6 points ou arme

 <p>• <b>Nobles</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humains	J - N - C	2 (h) 9 (f)	8	1	K
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	1,53 m	3	2-12	hom 1	mains armes	8 points ou arme



## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 • <b>Ogre</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	5	1	3	C
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2,50 m	4-32	1-4	chev 3	mains gourdin	8 points ou arme


 • <b>Orque</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	3	7	1	D
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	5 cm	1-8	1-8	elfe 1	mains poignard	2 points ou arme






## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 ● <b>Pixie</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	N	3	7	1	J
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	5 cm	1-8	1-8	elfe 1	mains poignard	2 points ou arme

 ● <b>Thoul</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	6	1	3	C
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	1,80 m	1-3	1-6	chev 3	mains arme	3 points ou arme




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 ● <b>Tinigens</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	J	8	7	1	K
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Domages
	1 m	2	1-18	tini 3	mains armes	1 point ou arme

 ● <b>Troglodyte</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Humanoïde	C	3	9	2	A
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Domages
	2 m	1-2	1-8	chev 2	mains morsure langue	4 points ou dents ou langue



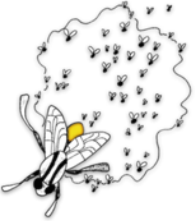
## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 • <b>Cerf</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	J	6	6	1	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,05 m	1-6	2-6	chev 1	panache	1-6 par bois

 • <b>Couguar</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>• Mouches phôs</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Insecte	N	9	10	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	7 mm	18-24	1-20	-	morsure	m 1

 <b>• Ours</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4




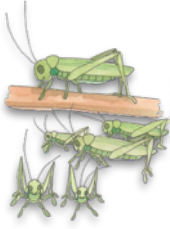
## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <p>• <b>Papillons</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Insecte	N	9	8	1	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	9 cm	1-6	1-100	-	brûlure (chenille)	brûlure 1-4
 <p>• <b>Pigeon</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	N	8	2	1	F
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	20 cm	3-18	1-8	chev 1	morsure griffes	m 1-3 g 1-3





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 • <b>Sanglier</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	C	7	10	2	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	1,8 m	6-18	1-2	chev 4	morsure défenses	m 1-10 d 1-10

 • <b>Sauterelles</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Insecte	C	5	9	1	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	6 cm	1-3	1-200	chev 4	-	-





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 • <b>Scarabées</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4
 • <b>Tigre</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Animal	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <p><b>Djinn</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4
 <p><b>Dragon bleu</b></p>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4







## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>Dragon noir</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4
 <b>Dragon or</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4



## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>Dragon rouge</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4

 <b>Dragon vert</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	G
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4





## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>Goule</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	B
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4
 <b>Griffon</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	E
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4



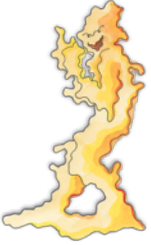
## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 • <b>Hippogriffe</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4

 • <b>Hydre</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	B
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 <b>Imitateur</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	Aucun
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4

 <b>• Licorne</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	I
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête


 ● <b>Pégase</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	I
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4

 <b>Statue</b> de la déesse Ubalda	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	H
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4




## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>Styrg</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	I
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4

 <b>Wight</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	B
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4



## Caractéristiques des personnages rencontrés au cours de la quête

 <b>Zombie</b>	Catégorie	Type de vertu	Classe d'armure	Bravoure	Niveau	Type de trésor
	Être enchanté	N	4	8	3	-
	Taille moyenne	Nombre de vies	Nombre rencontré	Sauvegarde	Attaque • Défense	Dommmages
	2 m	3-18	1-2	chev 4	morsure griffes	m 1-6 g 1-4