**The EXP obtained is reduced/boosted by 10 percent for each level difference, up to 80% reduction and 80% boost.**

**The EXP is equally distributed between your characters than passes to level reduction/boost.**

**The number after the item drop upon death indicates the probability.**

## Level 1

### The Rat :

**Stats :** HP=80 ; END = 16; MP=20 ; POW=15 ; Shied = 2 + 0.32(END)% ; CHA=0% ; VEL=20

**Spells :** Normal Attack.

**Drop upon death :** 8 ???; 1 potion A : hp+100, xp=25

**Images :** Rat

**Où ?** : Au tout début (le héros doit aider sa grand-mère à se débarrasser des rats ?) et dans le début de la forêt.

**Remarque**

## Level 2

### The Slime : (you always need a slime…)

**Stats :** HP=100 ; END = 20; MP=50 ; POW=22 ; Shied = 8 + 0.4(END)% ; CHA=5% ; VEL=20

**Spells :** Normal attack, Acid spits (crachat acide) (deals 150%POW and ignoring 20% of the shield, manaCost=20)

**Drop upon death :** 15 ???; 1 potion B(chance=50%) : mana+50, xp=40

**Images :** Slime

**Où ?** **:** Dans la forêt.

**Remarque :** A mage, fragile but the spells deal a lot of damage.

### The hornet :

**Stats :** HP=180; END = 30; MP=10; POW=45 ; Shied = 20 + 0.6(END)% ; CHA=8% ; VEL=32

**Spells :** Normal attack,

**Drop upon death :** 17 ???; 1 potion A(chance=50%) : hp+100, xp=45

**Images :** Slime

**Où ?** **:** Dans la forêt, au début.

**Remarque :** C’est un guerrier, rapide, endurant et inflige de lourdes dégâts.

## Level 3 : (normally you have met your healer/mage)

### The Plant :

**Stats :** HP=175; END = 35; MP=80; POW=35 ; Shied = 12 + 1.4(END)% ; CHA=10% ; VEL=28

**Spells :** Normal attack, *Growing* (Croissance, manaCost=15) (next attack deals 60% damage before shield reduction and is necessarily critical hit), *Green Storm* (manaCost=30, deals 130% POWER, AOE, ignoring 15% of the shield)

**Drop upon death :** 38 ???,1 potion B(85%) : mana+50 ; Exp=90

**Images :** Plant

**Où ?** **:** Dans la forêt, deuxième lieu (plus sombre)

**Remarque :** It’s a mage, very dangerous growing and green storm combo

### The BAT :

Stats : HP=300 ; END=60 ; MP=15 ; POW=35 ; Shield = 25 + 2.4(END)% ; CHA=5% ; VEL=46

**Spells :** Normal attack, *Ultra Sound* (deal 100% attack, reduce the shield, render ShieldState to 80%, the effect stacks up to two stacks and ShiledState=0.5), *Sound Screen* **(passive)** if not killed before 4 rounds, he gains 25% shield and 25 VEL

**Drop upon death :** 25 ???; 1 potion A(+85%) : hp+100, xp=75

**Images :** Plant

**Où ?** **:** Dans la forêt, deuxième lieu (plus sombre

**Remarque :** it’s really fast. And resistant, but doesn’t deal a lot of damage.

## Level 4 :

### The Fairy :

Stats : HP=250 ; END=50 ; MP=150 ; POW=40; Shield =12 + 2(END)% ; CHA=15% ; VEL=39

**Spells :** Normal attack, *Charm(ManaCost=20)* (Reduce Power, PowerState=0.8 ;0.5 stacks up to two stack.), *Fairy dust(ManaCost=40)* (put the ennemie under SLEEP[SLE], lasts 3 rounds, disappears upon damage), *Illusion*(ManaCost=70) (put the ennemie under CONFUSION[CON], lasts 2 rounds), *stoning(ManaCost=70*)(put ennemie under FREEZ[FRE] for 3 rounds)

**Drop upon death :** 50 ???; lolipop(+40%) : Hp+110 ;mana+70 xp=110

**Images :** Fairy

**Où ?** **:** Dans la montagne.

**Remarque :** Can puts you under a lot of negative passive states.