

MONSTRES CONVOQUES DE NIVEAU 1

Blaireau céleste

Créature magique de taille TP

DV: 1d8+2 (6pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: 9m, creusement 3m
 CA: 15 (+1 taille, +3 DEX, +1 naturelle)
 contact 14, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte: +0/-5
 Attaques: griffe (+4 corps à corps, 1d2-1)
 Attaque à outrance: 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-1),
 morsure (-1 corps à corps, 1d3-1)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+4, Vol+1
 Caractéristiques: FOR 08, DEX 17, CON 15,
 INT 03, SAG 12, CHA 06
 Compétences: Détection+3, Evasion+7, Perception auditive
 +3
 Dons: Attaque en finesse, Pistage
 Alignement: CB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

rage (Ext): tout blessé devient enragé round suivant. Se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer. Gagne +4 FOR/CON, -2CA. Il ne peut pas se calmer volontairement

Particularités:

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

Chien céleste

Créature magique de taille P

DV: 1d8+2 (6pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: 12m
 CA: 15 (+1 taille, +3 DEX, +1 naturelle)
 contact 14, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte: +0/-3
 Attaques: morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)
 Attaque à outrance: morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+4, Vol+1
 Caractéristiques: FOR 13, DEX 17, CON 15,
 INT 03, SAG 12, CHA 06
 Compétences: Détection+5, Perception auditive +7,
 Survie +1(+9)
 Dons: Pistage, Vigilance
 Alignement: LB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

odorat

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

Chouette céleste

Créature magique de taille TP

DV: 1d8 (4pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: 3m, vol 12m (moyenne)
 CA: 17 (+2 taille, +3 DEX, +2 naturelle)
 contact 15, pris au dépourvu 14



Attaque de base/Lutte: +0/-11
 Attaques: serres (+5 corps à corps, 1d4-3)
 Attaque à outrance: serres (+5 corps à corps, 1d4-3)
 Espace occupé/allonge: 0,75m/0m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+2, Vol+2
 Caractéristiques: FOR 04, DEX 17, CON 10,
 INT 03, SAG 14, CHA 04
 Compétences: Déplacement Silencieux +17, Détection+6,
 Perception auditive +14
 Dons: Attaque en finesse
 Alignement: LB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

Corbeau fielon

Créature magique de taille TP

DV: 1/4d8 (1pv)
 Init.: +2 (DEX)
 Vitesse: 3m, vol 12m (moyenne)
 CA: 14 (+2 taille, +2 DEX)
 contact 14, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte: +0/-13
 Attaques: serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
 Attaque à outrance: serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
 Espace occupé/allonge: 0,75m/0m
 Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+2, Vol+2
 Caractéristiques: FOR 10, DEX 17, CON 12,
 INT 03, SAG 12, CHA 04
 Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4,
 Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11,
 perception auditive +4
 Dons: Attaque en finesse, Vigilance
 Alignement: LM

Attaques spéciales:

maladie (Ext): Fièvre des marais, jet de Vigueur annule (DD11), temps d'incubation 1d3 jours, effets: perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution

châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

odorat

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 6

Faucon fiélon

Créature magique de taille TP

DV: 1d8 (4pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: 3m, vol 18m (moyenne)
 CA : 17 (+2 taille, +3 DEX, +2 naturelle)
 contact 15, pris au dépourvu 14



Attaque de base/Lutte : +0/-10
 Attaques: serres (+5 corps à corps, 1d4-2)
 Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4-2)
 Espace occupé/allonge: 0,75m/0m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+2, Vol+2
 Caractéristiques : FOR 06, DEX 17, CON 10, INT 03, SAG 14, CHA 06

Compétences: Détection+6 (+14), Perception auditive +2
 Dons: Attaque en finesse
 Alignement: CM

Attaques spéciales:

châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

vision nocturne

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 6

Punaise de feu géante céleste

Créature magique de taille P

DV: 1d8 (4pv)
 Init.: +0
 Vitesse: 9m
 CA : 16 (+1 taille, +5 naturelle)
 contact 11, pris au dépourvu 16



Attaque de base/Lutte : +0/-4
 Attaques: mandibules (+1 corps à corps, 2d4)
 Attaque à outrance : mandibules (+1 corps à corps, 2d4)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+0, Vig+2, Vol+0
 Caractéristiques : FOR 10, DEX 11, CON 11, INT -, SAG 10, CHA 07

Compétences: -

Dons: -

Alignement: NB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Eclaire sur rayon 3m environ.

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

Marsouin céleste

Créature magique de taille M

DV: 2d8+2 (11pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: Nage 24m
 CA : 15 (+3 DEX, +2 naturelle)
 contact 13, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte : +1/+1
 Attaques: coup (+4 corps à corps, 2d4)
 Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 2d4)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+6, Vig+4, Vol+1
 Caractéristiques : FOR 11, DEX 17, CON 13, INT 03, SAG 12, CHA 06

Compétences: Détection+7, Natation +8, Perception auditive +8

Dons: Attaque en finesse

Alignement: NB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Retenir son souffle: un marsouin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à 6 fois sa constitution.

Vision aveugle: (36m)

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

Rat sanguinaire fiélon

Créature magique de taille P

DV: 1d8+1 (5pv)
 Init.: +3 (DEX)
 Vitesse: 12m, escalade 6m
 CA : 15 (+1 taille, +3 DEX, +1 naturelle)
 contact 14, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte : +0/-4
 Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie)
 Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+3, Vol+3
 Caractéristiques : FOR 10, DEX 17, CON 12, INT 03, SAG 12, CHA 04

Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, perception auditive +4

Dons: Attaque en finesse, Vigilance

Alignement: LM

Attaques spéciales:

maladie (Ext): Fièvre des marais, jet de Vigueur annule (DD11), temps d'incubation 1d3 jours, effets: perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution

châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

odorat

vision dans le noir (18m)

résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 6

Singe céleste

Créature magique de taille TP

DV: 1d8 (4pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 9m, escalade 9m

CA: 14 (+2 taille, +2 DEX)

contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte: +0/-12

Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance: morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge: 0,75m/0m

Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+2, Vol+1

Caractéristiques: FOR 03, DEX 15, CON 10,
INT 03, SAG 12, CHA 05Compétences: Détection+3, Discrétion +10, Equilibre +10,
Escalade +10, Perception auditive +3

Dons: Attaque en finesse

Alignement: CB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

vision dans le noir (18m)résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 6

