

## MONSTRES CONVOQUES DE NIVEAU 2

### Abeille géante céleste

Créature magique de taille M

DV: 3d8 (13pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 6m, vol 24m (bonne)

CA: 14 (+2 DEX, +2 naturelle)  
contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte: +0/-5

Attaques: dard (+2 corps à corps, 1d4+venin)

Attaque à outrance: dard (+2 corps à corps, 1d4+venin)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+3, Vig+3, Vol+2

Caractéristiques: FOR 11, DEX 14, CON 11,  
INT 03, SAG 12, CHA 09

Compétences: Détection+5, Survie +1\*(+4 pour s'orienter)

Dons: -

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.

*Venin* (Ext): Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire: affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque l'abeille parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et elle meurt aussitôt.

Particularités:

*Vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie*: 8



### Araignée monstrueuse fiélonne

Créature magique de taille M

DV: 2d8+2 (11pv)

Init.: +3 (DEX)

Vitesse: 9m, escalade 6m

CA: 14 (+3 DEX, +1 naturelle)  
contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/Lutte: +1/+1

Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d6 et venin)

Attaque à outrance: morsure (+4 corps à corps, 1d6 et venin)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+3, Vig+4, Vol+0

Caractéristiques: FOR 11, DEX 17, CON 12,  
INT -, SAG 10, CHA 02Compétences: Détection +4, Discrétion +7, Escalade +11,  
Saut +0

Dons: Attaque en finesse

Alignement: CM

Attaques spéciales:

*Toile* (Ext): tisse rapidement huit toiles par jour qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup. Cette attaque est similaire à lancer un filet, à quelques exceptions près: la toile a une portée maximum de 15 mètres, un facteur de portée de 3mètres et elle n'est efficace que contre les créatures dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée.

une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant un test d'évasion (DD12) ou de Force (DD16). Dans les deux cas il s'agit d'une action simple.

*Venin* (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD12), effets: perte temporaire de 1d4 points de Force.

*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:

*Perception des vibrations* (18m)

*vision dans le noir* (18m)

*Résistances* (Ext): 5 points au feu et au froid

*Résistance à la Magie*: 7



### Aigle céleste

Créature magique de taille P

DV: 1d8+1 (5pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 3m, vol 24m (moyenne)

CA: 14 (+1 Taille, +2 DEX, +1 naturelle)  
contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte: +0/-4

Attaques: Serres (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance: 2 serres (+3 corps à corps, 1d4) et  
bec (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+3, Vol+2

Caractéristiques: FOR 10, DEX 15, CON 12,  
INT 03, SAG 14, CHA 06

Compétences: Détection+14, Perception auditive+2

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



### Calmar fiélon

Créature magique de taille M

DV: 3d8 (13pv)

Init.: +3 (DEX)

Vitesse: nage 18m

CA: 16 (+3 DEX, +3 naturelle)  
contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/Lutte: +2/+8\*

Attaques: tentacules (+4 corps à corps, 0)

Attaque à outrance: tentacules (+4 corps à corps, 0) et  
morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+5, Vol+1

Caractéristiques: FOR 15, DEX 15, CON 15,  
INT 03, SAG 12, CHA 06Compétences: Détection+5, Natation+10, Perception  
auditive+7

Dons: -

Alignement: LM

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.

**Étreinte** (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et mord sa victime automatiquement.

**Nuage d'encre** (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

**Propulsion** (Ext). Une fois par round, le calmar peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 72 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Particularités:

**Vision dans le noir** (18m)

**Résistance** (Ext): 5 points au feu et au froid

**Résistance à la Magie**: 8

## Chien de selle céleste

Créature magique de taille M

DV: 2d8+4 (13pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 12m

CA : 16 (+2 DEX, +4 naturelle)  
contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/Lutte : +1/+3

Attaques: morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+5, Vol+1

Caractéristiques : FOR 15, DEX 15, CON 15,  
INT 03, SAG 12, CHA 06

Compétences: Détection+5, Natation+3, Perception  
auditive+5, Saut+8, Survie +1\*(+4 pour suivre  
une piste à l'odeur)

Dons: Pistage, Vigilance

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:

**Charge transportable**. Les charges se répartissent ainsi : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos et lourde de 100 à 150 kilos. Il peut tirer jusqu'à 750 kilos.

**Vision dans le noir** (18m)

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

**Résistance à la Magie**: 7



## Lémure (diable)

Extérieur (Loi, Mal) de taille M

DV: 2d8 (9pv)

Init.: +0

Vitesse: 6m

CA : 14 (+4 naturelle)  
contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/Lutte : +2/+2

Attaques: griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+3, Vig+3, Vol+3

Caractéristiques : FOR 10, DEX 10, CON 10,  
INT -, SAG 11, CHA 05

Compétences: -

Dons: -

Alignement: LM

Attaques spéciales:

-

Particularités:

**Dénué d'intelligence** (Ext). Le lémure est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et effets de moral).

**Vision dans le noir** (18m)

**Immunités** (Ext): feu et poison

**Résistance** (Ext): 10 points à l'acide et au froid

**Résistance à la Magie**: 8



## Loup fiélon

Créature magique de taille M

DV: 2d8+4 (13pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 15m

CA : 14 (+2 DEX, +2 naturelle)  
contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte : +1/+2

Attaques: morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+5, Vol+1

Caractéristiques : FOR 13, DEX 15, CON 15,  
INT 03, SAG 12, CHA 06

Compétences: Déplacement Silencieux+3, Détection+3,  
Discrétion+3, Perception auditive+3, Survie+1

Dons: Arme de prédilection (morsure), Pistage

Alignement: LM

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.

**Croc-en-jambe** (Ext). Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Particularités:



**Odorat** (Ext). L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres.

Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

*Vision dans le noir* (18m)

*Résistances* (Ext): 5 points au feu et au froid

*Résistance à la Magie*: 7

### Mille pattes monstrueux fiélon

Créature magique de taille G

DV: 3d8 (13pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 12m, escalade 12m

CA: 14 (-1 Taille, +2 DEX, +3 naturelle)  
contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte: +2/+7

Attaques: morsure (+3 corps à corps, 1d8+1+venin)

Attaque à outrance: morsure (+3 corps à corps, 1d8+1+venin)

Espace occupé/allonge: 3m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+3, Vig+3, Vol+1

Caractéristiques: FOR 13, DEX 15, CON 10,  
INT 03, SAG 10, CHA 02

Compétences: Détection+4, Discrétion+6, Escalade+10

Dons: Attaque en finesse

Alignement: NM

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.

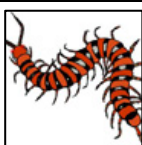
*Venin* (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD11), effets: perte temporaire de 1d4 points de DEX.

Particularités:

*Vision dans le noir* (18m)

*Résistances* (Ext): 5 points au feu et au froid

*Résistance à la Magie*: 8



### Requin fiélon

Créature magique de taille M

DV: 3d8+3 (16pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: nage 18m

CA: 15 (+2 DEX, +3 naturelle)  
contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/Lutte: +2/+3

Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance: morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+4, Vol+2

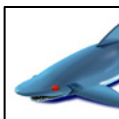
Caractéristiques: FOR 13, DEX 15, CON 13,  
INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection+6, Natation+9, Perception  
auditive+6

Dons: Attaque en finesse, Vigilance

Alignement: NM

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.

*Odorat surdéveloppé* (Ext). Le requin détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1,5 kilomètre de distance.

*Perception aveugle* (Ext). Le requin peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau. Ce pouvoir ne fonctionne que sous l'eau.

Particularités:

*Vision dans le noir* (18m)

*Résistances* (Ext): 5 points au feu et au froid

*Résistance à la Magie*: 8

### Scarabée géant céleste

Créature magique de taille M

DV: 2d8+4 (13pv)

Init.: +0

Vitesse: 9m

CA: 16 (+6 naturelle)  
contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/Lutte: +1/+2

Attaques: mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance: mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+0, Vig+5, Vol+0

Caractéristiques: FOR 13, DEX 10, CON 14,  
INT 03, SAG 10, CHA 09

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.

*Jet d'acide* (Ext). Quand on le dérange, le scarabée géant crache un cône de vapeur acide (3 mètres de long, 1 fois par round). Toutes les créatures touchées doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir 1d4+2 points de dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution

Particularités:

*Vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie*: 7



### Scorpion monstrueux fiélon

Créature magique de taille M

DV: 2d8+4 (13pv)

Init.: +0

Vitesse: 12m

CA: 14 (+4 naturelle)  
contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/Lutte: +1/+2

Attaques: pince (+2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance: 2 pinces (+2 corps à corps, 1d4+1) et  
dard (-3 corps à corps, 1d4+venin)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+0, Vig+5, Vol+0

Caractéristiques: FOR 13, DEX 10, CON 14,  
INT 03, SAG 10, CHA 02

Compétences: Détection+4, Discrétion+4, Escalade+5

Dons: -

Alignement: NM



**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.

Constriction (Ext). S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

Venin (Ext): Dard, jet de Vigueur annule (DD13), effets: perte temporaire de 1d3 points de CON.

**Particularités:**

Vision dans le noir (18m)

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

Résistance à la Magie: 7

**Serpent venimeux fiélon**

Créature magique de taille M

DV: 2d8 (9pv)

Init.: +3 (DEX)

Vitesse: 6m, escalade 6m, nage 6m

CA: 16 (+3 DEX, +3 naturelle)

contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/Lutte: +1/+0

Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et venin)

Attaque à outrance: morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et venin)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+6, Vig+3, Vol+1

Caractéristiques: FOR 08, DEX 17, CON 11,

INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection +5, Discrétion +12, Equilibre +11, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +5.

Dons: Attaque en finesse

Alignement: CM

**Attaques spéciales:**

Venin (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD11), effets: perte temporaire de 1d6 points 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 (Ext). L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

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

Résistance à la Magie: 7

