

AIGLE CÉLESTE/FIÉLON



Animal de taille P (N)

FP 1/2

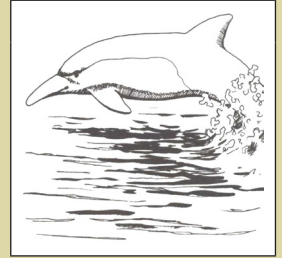
Init +2 ; **Sens vis** nocturne, vis dans le noir 12, Perception +10

CA 14, contact 13, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +1, taille +1)
pv 5 (1d8+1)
Ref +4, **Vig** +3, **Vol** +2
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon) froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 2, vol 16 (moyenne)
Càc 2 serres +3 (1d4), morsure +3 (1d4)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+1)
Espace 1/2 x 1/2, **Allonge** 0

For 10, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7
BBA +0 ; **BMC** -1 ; **DMC** 11
Dons Attaque en finesse
Compétences Perception +9, Vol +8 ; **Modificateurs raciaux** Perception +8

DAUPHIN CÉLESTE/FIÉLON



Animal de taille M d'alignement N

FP 1/2

Init +2 ; **Sens** vision aveugle
24 cases, vision nocturne, vision dans le noir 12 cases, Perception +9

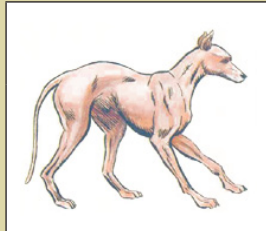
CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)
pv 11 (2d8+2)
Ref +5, **Vig** +4, **Vol** +1
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon) froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse nage 16 cases
Càc coup +3 (1d4+1)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+2)

For 12, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 6
BBA +1 ; **BMC** +2 ; **DMC** 14
Dons Attaque en finesse
Compétences Perception +9, Natation +13 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4
Particularité retenir sa respiration

Retenir sa respiration (Ext). Peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 6 fois sa valeur de Constitution avant de risquer la noyade.

CHIEN DE SELLE CÉLESTE/FIÉLON



Animal de taille M d'alignement N

FP 1/2

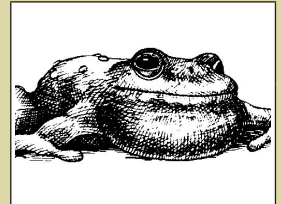
Init +2 ; **Sens vis.** nocturne, vis. dans le noir 12 cases, odorat, Perception +8

CA 13, contact 12, pris au dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)
pv 13 (2d8+4)
Ref +5, **Vig** +5, **Vol** +1
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon) froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 8 cases
Càc morsure +3 (1d6+3 plus mise à terre)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+2)

For 15, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6
BBA +1 ; **BMC** +3 ; **DMC** 15 (19 contre la mise à terre)
Dons Talent (Perception)
Compétences Acrobaties +6 (+14 pour le saut), Perception +8, Survie +1 (+5 pour suivre des odeurs) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour le saut, Survie +4 pour suivre des odeurs

CRAPAUD VENIMEUX CÉLESTE/FIÉLON



Animal de taille TP d'alignement N

FP 1/2

Init +1 ; **Sens** vision nocturne, vision dans le noir 12 cases, Perception +3

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 12 (Dex +1, taille +2)
pv 4 (1d8)
Ref +3, **Vig** +2, **Vol** -1
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon) froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 2 cases, nage 4
Càc morsure +3 (1 plus poison)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+1), poison (JdS Vigueur 10, fréquence 1/round pendant 6 rounds, effet affaiblissement temporaire 1d2 Con, guérison 1 JdS)

For 2, **Dex** 12, **Con** 11, **Int** 1, **Sag** 9, **Cha** 10
BBA +0 ; **BMC** -1 ; **DMC** 7 (11 contre la mise à terre)
Dons Attaque en finesse
Compétences Acrobaties +5 (+1 pour le saut), Discrétion +13, Perception +3, Natation +9 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 (+8 pour le saut), Discrétion +4, Natation dépend de la Dextérité

RAT SANGUINAIRE CÉLESTE/FIÉLON

Animal de taille P d'alignement N
FP 1/3
Init +3 ; **Sens** vis. nocturne, vis.
dans le noir 12 cases, odorat,
Perception +4



CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)
pv 5 (1d8+1)
Ref +5, **Vig** +3, **Vol** +1
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon)
froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 8 cases, escalade 4, nage 4
Càc morsure +1 (1d4 plus maladie)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+1), maladie
(fièvre des marais, *JdS* Vigueur 11, *incubation* 1d3 jours, *effet*
affaiblissement 1d3 Dex et 1d3 Con, *guérison* 2 *JdS* consécutifs)

For 10, **Dex** 17, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4
BBA +0 ; **BMC** -1 ; **DMC** 12 (16 contre la mise à terre)
Dons Talent (Perception)
Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Perception +4,
Natation +11 ; **Modificateurs raciaux** Escalade et Natation
dépendent de la Dextérité

PONEY CÉLESTE/FIÉLON

Animal de taille M d'alignement N
FP 1/2
Init +1 ; **Sens** vision nocturne, vision
dans le noir 12 cases, Perception +5
Image www.janicehunt.com



CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (Dex +1)
pv 13 (2d8+4)
Ref +4, **Vig** +5, **Vol** +0
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon)
froid 5, feu 5 ; **RM** 5

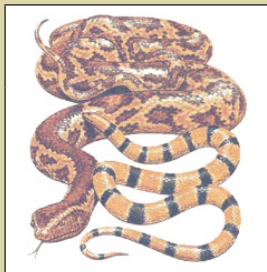
Vitesse 8 cases
Càc 2 sabots -3 (1d3)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+2)

For 13, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4
BBA +1 ; **BMC** +2 ; **DMC** 13 (17 contre la mise à terre)
Dons Course^B, Endurance
Compétences Perception +5
Particularité docile

Docile (Ext). Sans entraînement spécial, les attaques de sabot
sont considérées comme des attaques secondaires.

SERPENT VENIMEUX CÉLESTE/FIÉLON

Animal de taille TP d'alignement N
FP 1/2
Init +3 ; **Sens** vis. nocturne, vis.
dans le noir 12 cases, odorat,
Perception +9



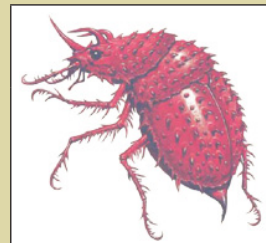
CA 16, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +1,
taille +2)
pv 3 (1d8-1)
Ref +5, **Vig** +1, **Vol** +1
Résistances (céleste) acide 5, électricité 5, froid 5, (fiélon)
froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 4 cases, escalade 4, nage 4
Càc morsure +5 (1d2-2 plus poison)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+1), poison
(*JdS* vigueur 9, *fréquence* 1/round pendant 6 rounds, *effet*
affaiblissement temporaire 1d2 Con, *guérison* 1 *JdS*)

For 4, **Dex** 17, **Con** 8, **Int** 1, **Sag** 13, **Cha** 2
BBA +0 ; **BMC** +1 ; **DMC** 8 (ne peut être mis à terre)
Dons Attaque en finesse
Compétences Discrétion +15, Escalade +11, Perception
+9, Natation +11 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4,
Perception +4

PUNAISE DE FEU CÉLESTE/FIÉLON

Vermine de taille P d'alignement N
FP 1/3
Init +0 ; **Sens** vision nocturne,
vision dans le noir 12 cases,
Perception +0



CA 12, contact 11, pris au dépourvu 12 (naturelle +1, taille +1)
pv 4 (1d8)
Ref +0, **Vig** +2, **Vol** +0
Immunités effets mentaux ; **Résistances** (céleste) acide 5,
électricité 5, froid 5, (fiélon) froid 5, feu 5 ; **RM** 5

Vitesse 6 cases, vol 6 (faible)
Càc morsure +1 (1d4)
Attaque spéciale châtiment du Bien/Mal (+0/+1)

For 10, **Dex** 11, **Con** 11, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 7
BBA +0 ; **BMC** -1 ; **DMC** 9 (17 contre la mise en terre)
Compétences Vol -2
Particularité luminescence

Luminescence (Ext). Des glandes lumineuses produisent de
la lumière dans un rayon de 2 cases. Elles continuent de briller
pendant 1d6 jours après la mort de la punaise de feu.