

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Présentation des monstres

Chaque créature est présentée selon un format de base, détaillé ci-dessous.

### Profil

Cette partie de la description du monstre rassemble les données vitales pour le jeu.

### Nom

Le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description peut éventuellement mentionner d'autres noms.

### Type (sous-type) et taille

Cette ligne indique d'abord le type de la créature, c'est-à-dire la famille à laquelle elle appartient. Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Cette donnée décrit également plusieurs valeurs de la créature, comme les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et les points de compétence.

Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un sous-type.

La ligne de présentation s'achève avec la taille. Un modificateur de taille s'applique à la CA et au modificateur à l'attaque d'une créature, de même qu'à certaines de ses compétences. C'est également la taille qui détermine l'allonge de la créature et l'espace qu'elle occupe au combat (voir Espace occupé/allonge, plus loin).

### Dés de vie

Cette ligne indique le nombre et le type des dés de vie (DV) de la créature et ses points de vie supplémentaires.

La parenthèse qui suit donne son total moyen de points de vie.

Le nombre de dés de vie d'une créature correspond à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, à quelle vitesse elle récupère naturellement ses points de vie perdus et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

### Initiative

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer au test d'initiative du monstre.

### Vitesse de déplacement

Cette ligne indique la vitesse de déplacement tactique au sol de la créature (c'est-à-dire la distance qu'elle peut parcourir lors d'une action de mouvement). Si le monstre porte une armure, celle-ci est identifiée entre parenthèses, puis vient la vitesse de base de la créature.

Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués à la suite les uns des autres. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique).

### Classe d'armure

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). On donne ensuite la valeur de CA à appliquer contre les attaques de contact ou lorsque la créature est prise au dépourvu. La formation au port des armures d'un monstre dépend de son type, mais en général toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légère.

### Attaque de base/lutte

Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Cette information n'est pas utile lors d'attaques normales (le modificateur total est indiqué sur les lignes suivantes), mais il peut servir aux créatures possédant les dons Attaque en puissance ou Expertise du combat.

Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire, ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur

spécial de taille, ainsi que n'importe quel autre modificateur applicable, comme un bonus racial sur les tests de lutte).

### **Attaque**

Cette ligne indique l'attaque unique que la créature peut porter lors d'une action simple d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne correspond aussi aux attaques d'opportunité portées par la créature. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée), puis, entre parenthèses, le modificateur total d'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés.

Le modificateur à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille, le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance), ainsi que tous les autres modificateurs applicables. Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps sur lesquelles ce don s'applique.

Si la créature utilise des armes naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale qui est utilisée lors d'une action simple d'attaque.

Si la créature dispose de plusieurs armes différentes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire lors d'une action simple d'attaque, mais avec un malus sur le jet d'attaque (voir Attaque à outrance, ci-dessous).

**Dégâts.** Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins. Si l'attaque s'accompagne d'un effet secondaire (venin, maladie, etc.), l'information est donnée juste après les dégâts. Sauf indication contraire, un coup critique réussi se traduit par des dégâts doublés quand l'attaque est portée à l'aide d'une arme naturelle.

### **Attaque à outrance**

Cette ligne indique les attaques physiques que la créature peut porter lors d'une action d'attaque à outrance. La présentation de chaque arme est la même que pour l'attaque (voir ci-dessus), mais elle est parfois précédée du nombre d'exemplaires de cette arme (qui attaquent tous avec les mêmes valeurs). La première arme d'une séquence est l'arme principale, et les suivantes sont des armes secondaires.

Les attaques portées avec une arme naturelle secondaire s'effectuent avec un malus de -5 sur le jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples permet de réduire ce malus à -2.

Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 dans le cas des armes naturelles principales à condition que ce soit la seule attaque naturelle de la créature. Il est multiplié par 0,5 pour les attaques secondaires. Lorsque plusieurs armes, principale et secondaires, sont réunies dans une même parenthèse, la première valeur de dégâts concerne l'arme principale et la suivante celle de l'arme secondaire.

**Armes manufacturées.** Les monstres utilisant des armes manufacturées telles que les épées, lances ou les arcs suivent les mêmes règles que les personnages, y compris pour ce qui est des attaques multiples, des malus encourus quand on se bat avec deux armes et dans les bonus aux dégâts selon la catégorie de l'arme (tout cela étant inclus dans les valeurs fournies).

### **Espace occupé/allonge**

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer. Les deux informations (espace occupé et allonge) sont séparées par une barre de fraction : le nombre avant la barre de fraction indique le côté de l'espace occupé par le monstre, puis vient son allonge naturelle. Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information est donnée entre parenthèses, de même que ce qui la procure.

### **Attaques spéciales et particularités**

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux. Dans le profil du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : Attaques spéciales et Particularités, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et capacités autres que des attaques.

Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur). Si des informations supplémentaires sont nécessaires, elles sont fournies dans la description du monstre.

Lorsqu'un pouvoir spécial autorise un jet de sauvegarde, le type et le DD de celui-ci sont mentionnés dans la description. La plupart des DD de sauvegarde sont calculés selon la formule suivante :  $10 + 1/2 \text{ DV raciaux de la créature} + \text{modificateur de caractéristique approprié de la créature}$ . Le DD exact, ainsi que la caractéristique liée, sont indiqués dans la description du pouvoir.

### **Jets de sauvegarde**

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ils tiennent compte du bonus de base aux sauvegardes, des modificateurs de caractéristiques, des dons et de tous les autres modificateurs applicables.

### **Caractéristiques**

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Sauf indication contraire, les créatures possèdent des valeurs de caractéristiques moyennes avant l'application des ajustements raciaux (i.e uniquement des 10 et des 11). Pour déduire les ajustements raciaux d'une créature d'après ses valeurs de caractéristiques, il suffit de déduire 10 des valeurs paires et 11 des valeurs impaires. Les exceptions éventuelles sont notées dans la section Combat de la description du monstre.

**Force.** Les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les bipèdes. Toute créature disposant d'au moins quatre membres peut porter autant qu'un quadrupède, même si elle n'utilise pas tous ses membres en même temps.

**Intelligence.** Une créature peut parler toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

**Caractéristiques inexistantes.** Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0.

### **Compétences**

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur total atteint dans chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests, les dons et les bonus raciaux, les bonus de synergie, ainsi que tous les autres modificateurs applicables). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence.

Le cas échéant, un paragraphe « Compétences » est ajouté à la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (\*), il s'agit d'un modificateur soumis à condition ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient.

**Tendances naturelles.** Certaines créatures ne sont pas adaptées à toutes les activités. S'il vous semble qu'une créature n'est pas adaptée à une activité physique donnée, vous pouvez lui infliger un malus de -8 sur les tests de compétence en question. Dans les cas extrêmes, la créature rate automatiquement ses tests.

### **Dons**

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un S en exposant (<sup>S</sup>). Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser.

Il est possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes.

### **Environnement**

Cette ligne indique le terrain et le climat où la créature réside le plus fréquemment. Ce n'est qu'une tendance, et absolument pas une règle.

### **Organisation sociale**

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les représentants de la race de créature peuvent constituer. Les chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe. Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmités, d'esclaves, ou encore de tout type d'individu peu enclin à se battre.

Si cette ligne comprend le terme « domestiqué », la créature est presque toujours rencontrée en compagnie d'autres créatures, qu'elle sert d'une façon ou d'une autre.

### **Facteur de puissance**

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de personnages pour qui une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne.

### **Trésor**

Cette ligne liste les possessions de la créature. Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

#### **Alignement**

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

#### **Évolution possible**

L'entrée d'un monstre ne détaille que représentants les plus courants de chaque race. Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre, en termes de DV supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). Les créatures intelligentes progressent souvent dans une classe de personnage plutôt que de gagner des dés de vie supplémentaires.

#### **Ajustement de niveau**

Cette information est présente pour toutes les créatures pouvant être choisies comme personnage joueur ou comme compagnon d'arme. (Il s'agit généralement de créatures ayant une valeur de 3 ou plus en Intelligence ainsi que des mains préhensiles.) Le niveau global équivalent (NGE) de la créature est alors égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de ses niveaux de classe et de son ajustement de niveau. Le NGE affecte les gains en PX, le nombre de PX nécessaires pour changer de niveau et la richesse initiale du personnage.