

## 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.

## Personnages monstrueux

La description de chaque monstre contient quasiment toutes les informations nécessaires pour le jouer, mais beaucoup ne font pas des personnages convenables et équilibrés. N'autorisez jamais les joueurs à incarner des monstres stupides (2 ou moins en Intelligence), incapables de communiquer ou si différents des autres personnages qu'ils mettront la campagne en danger. Certains monstres possèdent de puissants pouvoirs, incompatibles avec la carrière d'aventurier, sauf dans les campagnes où tous les personnages ont eux aussi accès à de nombreux pouvoirs et objets magiques.

**Niveau des personnages monstrueux.** Le niveau global d'un personnage monstrueux est égal à la somme de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe. Son niveau global équivalent (NGE) est égal à son niveau global plus son ajustement de niveau. Les DV raciaux d'un personnage monstrueux sont considérés comme des niveaux de monstre, du type du monstre (humanoïde, géant, etc.) plutôt que d'une classe. Dès qu'ils obtiennent un niveau de classe, ils sont considérés comme des personnages multiclassés, mais leurs niveaux de monstre ne les exposent jamais à une pénalité sur les PX pour niveaux déséquilibrés.

**Humanoïdes et niveaux de classe.** Les créatures dotées de 1 DV ou moins remplacent leurs niveaux de monstre par leurs niveaux de personnage. Elles perdent leur bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, leurs compétences et leurs dons de monstre pour les remplacer par ceux d'un personnage de niveau 1 de la classe choisie.

Les créatures dotées de 2 DV ou plus reçoivent les avantages dus au premier niveau (comme un don, les points de compétence quadruplés ou le maximum sur le premier dé de vie) pour leur premier DV racial (ces avantages sont inclus dans leur profil). Elles ne les reçoivent pas une seconde fois en obtenant leur premier niveau de classe. Les compétences de classe des niveaux de monstre d'un personnage monstrueux sont celles mentionnées dans leur profil.

**Ajustement de niveau et niveau global équivalent.** Pour déterminer le niveau global équivalent (NGE) d'un personnage monstrueux, faites la somme de son ajustement de niveau, de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe de personnage.

Pour un personnage monstrueux, le NGE remplace le niveau global lorsqu'on détermine le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant. Le NGE remplace aussi le niveau global pour déterminer la richesse et l'équipement initial. On utilise le niveau global (non modifié par l'ajustement de niveau) pour tout le reste (par exemple, pour déterminer les niveaux d'obtention des dons et des augmentations de caractéristique), comme pour un personnage multiclassé ordinaire.

Un monstre sans DV raciaux ou correspondant à un archétype (comme un vampire ou un lycanthrope) doit commencer le jeu avec au moins un niveau de classe, comme un personnage normal. Un monstre bénéficiant de DV raciaux peut commencer le jeu sans niveau de classe, qu'il peut bien sûr acquérir normalement par la suite. L'évolution normale de certains monstres passe habituellement par des dés de vie supplémentaires plutôt que par des niveaux de classe. Néanmoins, les personnages des joueurs sont des individus exceptionnels et ils peuvent toujours obtenir des niveaux de classe.

**Dés de vie.** Le nombre de dés de vie d'un personnage monstrueux est égal à la somme de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe. Les dés de vie obtenus par une classe de personnage n'augmentent pas la taille de la créature au contraire de dés de vie raciaux supplémentaires.

**Acquisition des dons et augmentation des valeurs de caractéristique.** L'acquisition des dons et les augmentations de caractéristiques d'un monstre dépendent de ses dés de vie, pas de son NGE.

**Valeurs de caractéristiques des personnages monstrueux.** Le profil des monstre détaille les valeurs de caractéristiques d'une créatures moyenne de chaque race, mais un monstre devenu aventurier est forcément hors norme. Si vous créez un personnage monstrueux à partir de son profil, regardez si la créature a des valeurs de caractéristiques supérieures à 10. Si tel est le cas, ôtez 10 à la valeur indiquée (si elle est paire) ou 11 (si elle est impaire) afin d'obtenir l'ajustement racial à appliquer à cette caractéristique. Déterminez les valeurs du personnage comme d'habitude et ajoutez le modificateur racial au total pour obtenir la Force de l'aventurier. Pour les valeurs inférieures à 10, la procédure est différente. On commence par déterminer la valeur de caractéristique du personnage normalement, puis on compare le résultat obtenu à la valeur moyenne de cette race de monstre sur l'une des tables suivantes, l'une concernant l'Intelligence et l'autre les cinq autres caractéristiques.

Une table différente a été conçue pour l'Intelligence afin qu'aucun personnage n'ait une Intelligence de départ inférieure à 3. Cette distinction est extrêmement importante, car un aventurier ayant moins de 3 en Intelligence

n'est pas jouable. C'est également le cas de ceux qui ont moins de 1 dans une autre caractéristique, et vous devriez réfléchir à deux fois avant d'accepter qu'un personnage puisse avoir moins de 3 dans une caractéristique, quelle qu'elle soit.

#### Valeur d'Intelligence des personnages monstrueux

Jet de dés	Valeur d'Intelligence moyenne du monstre			
	3	4-5	6-7	8-9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

#### Valeurs de caractéristique des personnages monstrueux

Jet de dés	Valeur de caractéristique moyenne du monstre				
	1	2-3	4-5	6-7	8-9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

<FIN>

**Autres informations pour les personnages monstrueux.** Les personnages monstrueux n'ayant aucun DV raciaux obtiennent normalement les dés de vie et les avantages liés au niveau selon leurs niveaux de classe. Ils obtiennent les compétences et les dons habituels pour un personnage de niveau 1 (même s'ils ont un ajustement de niveau). Pour les personnages monstrueux possédant des DV raciaux, on calcule ces avantages en fonction de leur niveau global, qui est égal à la somme de leurs DV raciaux et de leurs éventuels niveaux de classe.

**Points d'expérience pour les personnages monstrueux.** Pour un personnage monstrueux sans dés de vie raciaux et sans ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global. Il utilise les mêmes tables d'expériences que les races classiques.

Pour un personnage monstrueux sans DV raciaux et avec un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement de niveau. Le personnage utilise son NGE pour déterminer sa progression en niveau et son niveau global pour déterminer les avantages acquis.

Pour un personnage monstrueux ayant des DV raciaux et un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et des DV raciaux, tandis que le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement

de niveau. Le NGE sert à déterminer la progression du personnage en niveau et le niveau global sert à déterminer les avantages acquis.