

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.

Évolution des monstres

Chacune des entrées de monstres dépeint une créature type de son espèce. Néanmoins, en les utilisant pour base, il existe divers moyens de créer des monstres uniques ou extraordinaires : en ajoutant des niveaux de classe, en augmentant le nombre de dés de vie, ou en ajoutant un archétype. Du reste, rien ne vous empêche de recouper ces méthodes. Ainsi, il est possible de faire évoluer un monstre doté d'un archétype en augmentant ses dés de vie et en lui ajoutant des niveaux de classe.

Niveaux de classe. Les créatures intelligentes de forme plus ou moins humanoïde évoluent généralement par le biais de niveaux de classe. Dans ce cas, la ligne liée à l'évolution possible précise « par une classe de personnage ». Ces niveaux simulent généralement un gain d'expérience et l'apprentissage de compétences et de pouvoirs.

Augmentation des dés de vie. Les créatures intelligentes, mais qui n'ont pas de forme humanoïde, et les monstres dénués d'intelligence évoluent en gagnant des dés de vie. On considère alors qu'il s'agit de spécimens supérieurs, particulièrement grands et puissants.

Archétypes. Qu'elles soient intelligentes ou non, les créatures affublées d'un héritage singulier ou frappées d'un changement forcé peuvent être modifiées par le biais d'un archétype. L'ajout d'un archétype produit habituellement un monstre doté de pouvoirs qui diffèrent de ceux de son espèce.

Chacune de ces trois méthodes d'amélioration des monstres est abordée en détail ci-dessous.

Tirage des valeurs de caractéristique

Les monstres disposent de valeurs de caractéristique moyennes (ou standard) : un 10 ou un 11 pour chacune (sans oublier les modificateurs raciaux). Cependant, les monstres améliorés sont des individus à part entière qui possèdent des valeurs de caractéristique supérieures à la normale. Ils bénéficient alors du tirage « d'élite » ou du tirage « simple ».

Les créatures améliorées par le biais d'un archétype ou d'une augmentation de dés de vie s'en remettent à l'une des trois méthodes de tirage (standard, simple ou d'élite). Un monstre unique relève généralement du tirage d'élite.

Tirage d'élite. Le tirage d'élite produit les valeurs de caractéristique suivantes : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Même si le monstre présente un petit point faible par rapport à un membre type de son espèce, il lui reste supérieur. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PJ.

Tirage simple. Le tirage simple produit les valeurs de caractéristique suivantes : 13, 12, 11, 10, 9 et 8. Cette méthode ne produit pas nécessairement des monstres supérieurs à la normale, mais elle en fait des individus à part entière, dotés de forces et de faiblesses si on les compare à des membres typiques de leur espèce. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PNJ.

Amélioration des valeurs de caractéristique. On considère les dés de vie comme des niveaux pour ce qui est de l'augmentation des valeurs de caractéristiques. Par contre, les monstres ne bénéficient pas d'augmentations de caractéristiques pour les niveaux qu'ils ont « déjà atteints » par le biais de leurs dés de vie raciaux. En effet, ces ajustements sont déjà inclus dans leurs caractéristiques de base.

Monstres et niveaux de classe

Si une créature acquiert une classe de personnage, elle suit les règles du multiclassage. Le nombre de ses dés de vie est égal à la somme de ses niveaux de classe et de ses dés de vie raciaux. La « classe monstrueuse » d'une créature est toujours une classe de prédilection ; le fait de l'avoir ne lui impose jamais le moindre malus de PX. Les dés de vie supplémentaires qu'une créature gagne en acquérant une classe de personnage n'ont jamais le moindre effet sur sa taille.

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 à l'attaque, leurs bonus aux sauvegardes, leurs compétences et leurs dons de monstre pour les remplacer par ceux d'un personnage de niveau 1 de la classe choisie.

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. Il dispose alors d'un nombre de points d'expérience égal au minimum requis pour un personnage de son NGE.

Si vous choisissez d'équiper un monstre, exploitez son NGE en guise de niveau global pour déterminer la quantité de matériel à laquelle il a droit. En général, seuls les monstres dont la ligne consacrée à l'évolution possible précise « par une classe de personnage » reçoivent de l'équipement de PNJ. Les autres créatures dotées de niveaux de personnage doivent être traitées comme des monstres du FP approprié et avoir un trésor, pas de l'équipement.

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.

Augmentation des dés de vie

Lorsqu'une créature gagne des dés de vie, ses bonus à l'attaque et aux sauvegardes s'en trouvent parfois modifiés. Elle gagne également des dons et des compétences (selon son type, voir la *Table : évolution des monstres selon le type*).

Notez que si une créature fait l'acquisition d'une classe de monstre, elle évolue selon cette classe et non selon son type.

Table : évolution des monstres selon le type

	Dés de vie	Bonus à l'attaque	JS favorables	Points de compétence*
Aberration	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Vol	2 + mod. d'Int par DV
Animal	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Réf, Vig (et parfois Vol)	2 + mod. d'Int par DV
Créature artificielle	d10	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Créature magique	d10	DV (comme guerrier)	Réf, Vig	2 + mod. d'Int par DV
Dragon	d12	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	6 + mod. d'Int par DV
Élémentaire	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Réf (Air, Feu) ou Vig (Eau, Terre)	2 + mod. d'Int par DV
Extérieur	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	8 + mod. d'Int par DV
Fée	d6	DV x $\frac{1}{2}$ (comme magicien)	Réf, Vol	6 + mod. d'Int par DV
Géant	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Variable (un au choix)	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde monstrueux	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vol	2 + mod. d'Int par DV
Mort-vivant	d12	DV x $\frac{1}{2}$ (comme magicien)	Vol	4 + mod. d'Int par DV**
Plante	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**
Vase	d10	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Vermine	d8	DV x $\frac{3}{4}$ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**

Tous les types ont un nombre de dons égal à 1 + 1 tous les 3 DV.

* Dès lors que la créature a une Intelligence de 1 au moins, elle gagne un minimum de 1 point de compétence par dé de vie.

** Les créatures dénuées de valeur d'Intelligence ne gagnent ni points de compétence ni dons.

Augmentation de taille

Certaines créatures changent de catégorie de taille quand elles gagnent des DV supplémentaires (le cas échéant, la nouvelle catégorie de taille est mentionnée entre parenthèses).

Une augmentation de taille affecte certains pouvoirs spéciaux, les valeurs de caractéristique, la CA, le bonus à l'attaque et les dégâts infligés par la créature, comme détaillé sur les tables suivantes.

Table : modifications apportées au profil selon la taille

Ancienne taille*	Nouvelle taille	For	Dex	Con	Armure naturelle	CA/attaque
Infime	Minuscule	—	-2	—	—	-4
Minuscule	Très petite	+2	-2	—	—	-2

Très petite	Petite	+4	-2	—	—	-1
Petite	Moyenne	+4	-2	+2	—	-1
Moyenne	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Très grande	+8	-2	+4	+3	-1
Très grande	Gigantesque	+8	—	+4	+4	-2
Gigantesque	Colossale	+8	—	+4	+5	-4

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille.

Table : augmentation des dégâts selon la taille

Anciens dégâts (par attaque)* Nouveaux dégâts

1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille.

Archétypes

On crée certains monstres en ajoutant un archétype à une créature existante. Une créature ainsi modifiée est une erreur de la nature, le fruit d'une expérience ou la première génération de rejetons issus de parents de différentes espèces.

Archétypes acquis et hérités

Certains archétypes peuvent être ajoutés à une créature à n'importe quel moment de son existence. Ce genre d'archétype est qualifié d'acquis, dans le sens où la créature n'a pas toujours présenté les attributs propres à celui-ci.

D'autres archétypes, qualifiés d'hérités, font partie intégrante de la créature, et ce depuis sa conception. Les créatures naissent dotés de leur archétype.

Enfin, certains relèvent de l'un des deux types.

Description des archétypes

La description d'un archétype fournit un ensemble d'instructions visant à modifier une créature existante, qualifiée de « créature de base ».

Tous les changements apportés au profil de cette créature sont abordés ci-dessous. Généralement, quand une ligne précise du profil ne subit pas la moindre modification, elle ne figure pas dans la description de l'archétype. Dans un souci de clarté, il arrive qu'une telle rubrique apparaisse tout de même accompagnée de la mention « comme la créature de base ».

Taille et type. Souvent, l'archétype modifie le type de la créature de base. Il arrive qu'il change également sa taille.

Si le type de la créature de base est modifié, elle acquiert également le sous-type altéré, sauf indication contraire.

Ce sous-type va toujours de pair avec le type originel de la créature de base. Sauf indication contraire, la nouvelle créature a les traits du nouveau type, mais les aptitudes de l'originel.

Si l'archétype change également la taille de la créature de base, reportez-vous à la *Table : modifications apportées au profil selon la taille* pour ce qui est de recalculer son armure naturelle, sa classe d'armure, ses jets d'attaque et son bonus de lutte.

Dés de vie et points de vie. Rares sont les archétypes qui modifient le nombre de dés de vie d'un monstre.

Par contre, certains changent la taille de ces mêmes dés de vie. Cela arrive habituellement suite à un changement de type. Quelques archétypes modifient les dés de vie déjà acquis et ceux à venir issus de niveaux de classe.

Toutefois, la plupart n'altèrent que les DV originels de la créature de base, sans toucher aux dés de vie découlant de niveaux de classe.

Si cette rubrique n'apparaît pas, dés de vie et points de vie ne changent pas, sauf si le modificateur de

Constitution de la créature a lui-même subi une modification.

Initiative. Si l'archétype change la Dextérité du monstre, ou s'il ajoute ou ôte le don Science de l'initiative, cette ligne est modifiée.

Vitesse de déplacement. Si l'archétype modifie la vitesse de déplacement de la créature de base, cette rubrique précise en quoi. En général, il offre un nouveau mode de déplacement, comme la faculté de voler.

Classe d'armure. Si l'archétype modifie la taille de la créature, reportez-vous à la *Table : modifications apportées au profil selon la taille* pour déterminer sa nouvelle classe d'armure et voir si son armure naturelle change également. Dans certains cas (fantômes, par exemple), la méthode de calcul de la classe d'armure n'a rien à voir. La description de l'archétype explique alors comment s'y prendre.

Attaque de base/lutte. Un archétype modifie rarement le bonus à l'attaque de la créature de base. Si cela est le cas, sa description précise la marche à suivre. Tout changement apporté à la valeur de Force d'une créature modifie son bonus de lutte, comme dans le cas d'une altération de la taille.

Attaque et attaque à outrance. La plupart des archétypes ne modifient en rien le bonus à l'attaque ou les modes d'attaque d'une créature, même lorsque le type de celle-ci change (le bonus de base à l'attaque de la créature est identique à celui de son type originel). Bien évidemment, si les valeurs de caractéristique sont retouchées, il en va de même pour les bonus à l'attaque. Si la Force ou la Dextérité sont modifiées, utilisez les nouveaux modificateurs pour calculer les bonus à l'attaque. Si la taille de la créature a été modifiée, vous devez également recalculer son bonus de base à l'attaque (voir la *Table : modifications apportées au profil selon la taille*).

Dégâts. Les dégâts infligés au corps à corps dépendent de la Force. Si la créature utilise une arme à deux mains ou ne présente qu'une seule arme naturelle, elle ajoute 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts. Si elle possède plusieurs attaques, elle ajoute son bonus de Force aux jets de dégâts pour ce qui est de l'attaque principale, et la moitié de ce même bonus de Force aux dégâts de toutes les attaques secondaires.

Espace occupé/allonge. L'archétype modifie cette ligne si la taille du monstre change. Notez tout de même qu'elle ne tient pas compte des facteurs spéciaux, comme les filaments d'un enlanceur.

Attaques spéciales. Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des attaques spéciales. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant).

Particularités. Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des particularités. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant). Si cette rubrique n'apparaît pas dans la description de l'archétype, la créature n'en gagne pas moins les particularités de son nouveau type.

Jets de sauvegarde de base. Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours ses bonus de base aux sauvegardes. Ajustez-les simplement en fonction des nouvelles valeurs de Constitution, Dextérité et Sagesse. Cependant, l'archétype précisera peut-être que le monstre dispose de jets de sauvegarde favorables différents.

Caractéristiques. Si l'archétype modifie une ou plusieurs valeurs de caractéristique, ces changements figurent dans cette rubrique.

Compétences. Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours le nombre de ses points de compétence. La plupart des archétypes n'altèrent en rien le nombre de dés de vie de la créature, aussi n'est-il pas nécessaire de toucher aux compétences, sauf si la caractéristique dont elles dépendent n'est plus la même, si l'archétype confère des bonus ou s'il offre un don qui lui-même confère un bonus à certains tests de compétence.

Certains archétypes modifient le nombre de points de compétence gagnés. Toutefois, ce changement n'affecte généralement que les points gagnés après son ajout. Considérez les compétences fournies dans la description de la créature de base comme des compétences de classe. Cela est également valable pour les compétences fournies par l'archétype.

Dons. Comme la plupart des archétypes ne modifient pas le nombre de dés de vie de la créature, ils ne changent pas non plus le nombre de dons auxquels elle a droit. Cependant, certains archétypes confèrent des dons supplémentaires.

Environnement. Généralement comme la créature de base.

Organisation sociale. Généralement comme la créature de base.

Facteur de puissance. La plupart des archétypes augmentent le facteur de puissance de la créature. Il peut s'agir d'un modificateur qu'on ajoute au FP de la créature de base, ou d'un éventail de modificateurs dépendant des dés de vie ou du FP originels de celle-ci.

Trésor. Généralement comme la créature de base.

Alignement. Généralement comme la créature de base, sauf si l'archétype est associé à un alignement précis.

Évolution possible. Généralement comme la créature de base.

Ajustement de niveau. Cette rubrique dévoile le modificateur à l'ajustement de niveau de la créature de base. Ceci dit, il n'a de sens que si la créature conserve une Intelligence suffisamment élevée (3 au moins) pour gagner des niveaux de classe après avoir acquis l'archétype.

Ajout de plusieurs archétypes

En théorie, il n'existe pas de limite au nombre d'archétypes que l'on peut ajouter à une créature. Dans ce cas, appliquez-les à la suite, en tenant compte des archétypes hérités, puis des archétypes acquis. Prenez garde au type de la créature, dans le sens où certains archétypes sont incompatibles.

Facteur de puissance des monstres évolués

Quand on ajoute des niveaux de classe à une créature ayant 1 DV ou moins, celle-ci évolue comme un personnage. Dans le cas contraire, conformez-vous aux instructions qui suivent.

Ajout de niveaux de classe

Si vous décidez de faire évoluer un monstre en lui ajoutant des niveaux de classe de PJ, vous devez décider si ces derniers améliorent les pouvoirs qu'il possède déjà.

Lorsque vous ajoutez des niveaux de classe à une créature, conférez-lui les valeurs de caractéristique appropriées à cette classe. La plupart des créatures de ce manuel sont bâties à l'aide du tirage standard de valeurs de caractéristique (11, 11, 11, 10, 10 et 10) ajusté selon leurs modificateurs raciaux. Si vous ajoutez une classe de PJ (comme druide ou guerrier) à une créature, utilisez le tirage d'élite (15, 14, 13, 12, 10 et 8) avant d'appliquer les ajustements raciaux. Les créatures dotées de classes de PNJ exploitent le tirage simple (13, 12, 11, 10, 9, 8).

Niveaux de classe associés

Les niveaux de classe qui accroissent les forces existantes d'un monstre sont qualifiés d'associés. Chacun de ces niveaux augmente le FP d'un monstre de 1 point.

Barbare, guerrier, paladin et rôdeur sont des classes associées aux créatures comptant sur leurs capacités de combat.

Rôdeur et roublard sont les classes associées des créatures comptant sur la discrétion pour surprendre leurs adversaires et sur l'utilisation de compétences.

Les classes de lanceur de sorts sont associées aux créatures qui ont déjà la faculté de jeter des sorts comme des personnages issus de la classe en question. En effet, les niveaux de monstre de la classe de lanceur de sorts sont cumulables avec les facultés magiques innées.

Niveaux de classe dissociés

Si vous ajoutez un niveau de classe qui ne joue pas directement dans le sens des forces d'une créature, celui-ci est qualifié de dissocié. Les choses se compliquent alors un tantinet. L'ajout d'un niveau de classe dissocié à un monstre augmente son FP de ½ point jusqu'à ce que ses niveaux de classe dissociés égalent le nombre de ses dés de vie originels. Dès lors, chaque niveau supplémentaire de cette même classe (ou d'une classe similaire) est considéré comme associé et augmente le FP du monstre de 1 point.

Les niveaux de classe de PNJ sont toujours dissociés.

Ajout de dés de vie

Lorsque vous améliorez un monstre en lui ajoutant des dés de vie, reportez-vous à la *Table : augmentation du FP des monstres améliorés* pour en déterminer les effets sur son FP. N'oubliez pas que de nombreux monstres qui évoluent de cette manière augmentent également de catégorie de taille. Ne cumulez pas cette augmentation du FP avec celle découlant de l'ajout de niveaux de classe.

En général, une fois le FP d'une créature doublé, surveillez toute augmentation supplémentaire de ses pouvoirs. L'ajout de dés de vie à une créature améliore plusieurs de ses pouvoirs, et des augmentations radicales ne pourront sans doute pas suivre cette progression indéfiniment. Comparez le bonus à l'attaque, les bonus aux sauvegardes et le DD des pouvoirs spéciaux d'un monstre amélioré par un ajout de DV à des personnages de niveau semblable, et ajustez le FP en conséquence.

Table : augmentation du FP des monstres améliorés

Type originel de la créature	Augmentation du FP
Aberration, créature artificielle, élémentaire, fée, géant, humanoïde, mort-vivant, plante, vase, vermine	+1/4 DV ajoutés
Animal, créature magique, humanoïde monstrueux	+1/3 DV ajoutés
Dragon, Extérieur, niveaux de classe dissociés	+1/2 DV ou 2 niveaux ajoutés
Niveaux de classe directement associés	+1/niveau ajouté
Autres modificateurs	
Augmentation de la catégorie de taille à G ou plus	+1 au FP
Valeurs de caractéristique du monstre basées sur le tirage d'élite*	+1 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent grandement son efficacité au combat	+2 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent modérément son efficacité au combat	+1 au FP
Ajout d'un archétype	+ modificateur au FP de l'archétype

* N'appliquez pas cette augmentation si le monstre évolue par une classe de personnage. (Les monstres évoluant par une classe de personnage sont censés exploiter le tirage d'élite.)

Augmentation de la taille

En général, l'augmentation de la taille d'un monstre accroît son efficacité au combat. Les créatures de grande taille bénéficient d'une Force plus élevée, d'une meilleure allonge et d'autres avantages. Appliquez ces modificateurs si la catégorie de taille d'une créature est supérieure à M, sachant qu'ils sont cumulables avec d'autres augmentations.

Cependant, soyez prudent car les monstres bénéficiant d'une petite taille risquent de perdre en efficacité en raison de leur augmentation de taille. C'est pour cela que les monstres qui ne tirent aucun avantage d'une augmentation de taille n'évoluent pas de cette manière.

Ajout de pouvoirs spéciaux

On peut ajouter toutes sortes de pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires à une créature. Comme dans le cas de niveaux de classe, vous devez déterminer l'importance du pouvoir au regard du répertoire dont le monstre dispose déjà. Un ensemble de pouvoirs œuvrant de concert n'appellera qu'un seul modificateur. Si le pouvoir (ou l'ensemble de pouvoirs) accroît grandement l'efficacité de la créature au combat, augmentez le FP de celle-ci de 2 points. S'il s'agit d'un pouvoir mineur, augmentez-le de 1 point. Enfin, s'il ne présente pas grand intérêt, ne touchez pas au FP. Si les pouvoirs spéciaux qu'un monstre gagne ne sont pas liés à une classe ou à une augmentation de dés de vie, l'augmentation du FP est cumulative.

On parle d'attaque spéciale d'importance lorsque celle-ci est capable de mettre un adversaire hors de combat en 1 round. On parle de particularité d'importance lorsque celle-ci réduit la vulnérabilité du monstre face à des attaques courantes. N'ajoutez pas ce facteur deux fois si le monstre possède des attaques spéciales et des particularités.

Assurez-vous d'évaluer ces pouvoirs en tenant compte du FP actuel du monstre.