

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.

Types, sous-types et pouvoirs spéciaux

Aberration (type). Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs et/ou un mode de pensée totalement différent de la normale.

Attributs. Les aberrations ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{1}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les aberrations ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles. Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil quand elles ont une forme vaguement humanoïde.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les aberrations dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

Absorption d'énergie (Sur). Cette attaque ponctionne l'énergie vitale de la cible. Elle est automatique dès que la créature touche (au corps à corps ou à distance). Chaque fois, l'adversaire acquiert un ou plusieurs niveaux négatifs (le nombre exact est indiqué dans la description). En cas de coup critique, la créature absorbe deux fois plus d'énergie. Chaque fois qu'elle transmet un niveau négatif à son adversaire, elle-même gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Pour chaque niveau négatif, l'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Dans le même temps, il perd 1 DV ou 1 niveau effectif (ce qui intervient quand son niveau sert à déterminer un DD ou les variables d'un sort, par exemple). Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau et un sort préparé de ce même niveau (si applicable). Le ou les sorts perdus le restent tant que les niveaux négatifs n'ont pas disparu.

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit jouer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé, le DD de chaque jet étant égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est indiqué dans la description). En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la cible perd également un niveau. Comme indiqué ci-dessus, un jet de Vigueur est nécessaire pour chaque niveau négatif accumulé.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur). Certaines attaques réduisent la valeur des caractéristiques de l'adversaire. Leur effet peut être temporaire (affaiblissement) ou permanent (diminution).

Affaiblissement temporaire. Cette attaque réduit temporairement une caractéristique de l'adversaire. La description de la créature indique la caractéristique affectée et le nombre de points perdus à chaque attaque réussie. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (s'il faut normalement jeter un dé, jetez-en deux). Les points de caractéristique temporairement affaiblis sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique.

Diminution permanente. Cette attaque réduit de façon permanente une caractéristique de l'adversaire quand la créature touche au corps à corps. La description de la créature indique la caractéristique concernée et le nombre de points perdus. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par le jet d'un dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Sauf indication contraire, l'attaquant récupère 5 points de vie temporaires par attaque réussie (10 sur un coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Dans certains cas, cette attaque autorise un jet de Vigueur dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est calculé dans la description de la créature). Si aucun jet de sauvegarde n'est mentionné, c'est que l'attaque n'en autorise pas.

Air (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Air. Les créatures de l'Air disposent toujours d'une vitesse de déplacement en vol, généralement affublée d'une manœuvrabilité parfaite.

Altéré (sous-type). Une créature acquiert ce sous-type quand un changement frappe sa forme d'origine. Certaines créatures (dotées d'un archétype hérité) naissent avec ce sous-type et d'autres le contractent quand elles prennent un archétype acquis. Ce sous-type va toujours de paire avec le type d'origine de la créature. La créature a généralement les traits de son type actuel, mais les attributs de l'ancien.

Ange (sous-type). Les anges constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des plans extérieurs du Bien.

Traits. Les anges ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Aura de protection (Sur). Toute créature située à 6 mètres ou moins d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des anges.)
- Don des langues (Sur). Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Animal (type). Les animaux sont des créatures vivantes non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Habituellement, ils n'ont pas de facultés magiques, sont incapables de parler et n'ont pas de réelle culture.

Attributs. Les animaux ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables (certains animaux présentent des jets de sauvegarde favorables différents).
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les animaux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus ne peut pas être un animal).
- Vision nocturne.
- Alignement : toujours neutre.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement. Les herbivores pacifiques utilisent leurs armes naturelles en guise d'attaques secondaires. Ces dernières sont donc victimes d'un malus de -5 aux jets d'attaque et ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force aux jets de dégâts.
- Non formés au port des armures, sauf s'ils sont dressés au combat.
- Les animaux mangent, dorment et respirent.

Aquatique (sous-type). Les créatures dotées de ce sous-type disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. Une créatures aquatique respire sous l'eau. Elle ne respire pas à l'air libre, sauf si elle possède la particularité amphibie.

Archon (sous-type). Les archons constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des plans extérieurs d'alignement loyal bon.

Traits. Les archons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Aura de menace (Sur). Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon combattant ou courroucé. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD de sauvegarde varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à l'attaque, à la CA et aux jets de

sauvegarde pendant 24 heures, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant 24 heures.

- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des archons.)
- Téléportation (Sur). Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal à 14), si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- Don des langues (Sur). Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Armes manufacturées. Certains monstres se servent d'armes manufacturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages (ce qui inclut les attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé et les malus de combat à deux armes). Cette catégorie renferme également les « armes ramassées », comme les rochers et les troncs, et de manière générale, toutes les armes qui ne sont pas naturelles.

Certaines créatures combinent attaques naturelles et armes manufacturées lorsqu'elles portent une attaque à outrance. Sauf indication contraire, l'arme manufacturée constitue alors l'attaque principale (car son utilisation monopolise la plus partie de l'attention du monstre qui la manie). Ainsi, les armes naturelles deviennent des attaques naturelles secondaires. Ces dernières n'interfèrent pas avec l'utilisation de l'arme principale, comme dans le cas de la main non directrice, mais elles s'accompagnent du malus habituel de -5 (ou de -2 si la créature possède le don *Attaques multiples*), même si l'arme naturelle utilisée est l'arme principale de la créature en temps normal.

Armes naturelles. Les armes naturelles font partie intégrante de la créature qui les possède. Un monstre qui porte une attaque au corps à corps à l'aide d'une arme naturelle est considéré comme armé et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sa zone de contrôle s'étend sur toutes les cases situées à portée d'allonge.

Quand elle utilise ce type d'armes, une créature ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires en raison d'un bonus de base à l'attaque élevé. Le nombre d'attaques qu'elle est capable de porter à l'aide d'armes naturelles dépend simplement du type d'attaque. En général, une créature porte une attaque de morsure, une par griffes ou tentacule, une de cornes, une de dard ou un coup (même si les créatures de taille G dotées de bras ou de membres peuvent porter un coup avec chacun). Reportez-vous à la description de chaque monstre.

Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critique possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque.

Quand une créature possède plusieurs armes naturelles, l'une d'elles est l'arme principale (mais il s'agit parfois d'une paire ou d'un ensemble). Les autres sont des armes secondaires.

L'arme principale de la créature apparaît à la ligne consacrée à l'attaque. Elle apparaît également en premier à la ligne réservée à l'attaque à outrance. L'arme naturelle principale d'une créature est son attaque naturelle la plus efficace. Elle découle généralement de sa physiologie, de son entraînement ou de quelque talent inné. L'attaque portée à l'aide de celle-ci exploite le bonus à l'attaque maximal de la créature. Les attaques portées à l'aide d'armes naturelles secondaires sont moins efficaces et subissent un malus de -5 aux jets d'attaque, quel que soit leur nombre (ce malus tombe à -2 si le monstre possède le don *Attaques multiples*). Ce malus est applicable même si la créature ne porte qu'une attaque à l'aide de l'arme secondaire (que ce soit au titre d'une action d'attaque ou d'une attaque d'opportunité).

Les armes naturelles s'accompagnent d'un type, comme toutes les armes. Voici les plus courants :

Morsure. La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.

Griffes ou serres. La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.

Cornes. La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.

Coup. La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.

Dard. La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.

Tentacule. La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

Attaque sonique (Sur). Sauf indication contraire, les attaques soniques appliquent la règle des sorts à étendue, l'effet partant automatiquement de la créature. Lorsque l'attaque sonique est lancée, se boucher les oreilles ne sert plus à rien. Si l'adversaire se bouche les oreilles avant que l'attaque sonique n'ait lieu, il n'a pas à effectuer de jet de sauvegarde contre les attaques soniques à effet mental, mais il doit le faire contre celles qui infligent des dégâts. Se boucher les oreilles nécessite de la cire ou une autre matière similaire, et demande une action complexe.

Bien (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement bon. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont bonnes (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient bonnes, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Bien vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement bon (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Bond (Ext). Lorsque la créature charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière si elle possède également ce pouvoir.

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.

Force. Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a au moins 1 en Force.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, soit parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des spectres), soit parce qu'elles sont incapables de bouger (criards). Elles ratent automatiquement tous leurs tests de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au bonus de base à l'attaque (à la place de celui de Force).

Dextérité. Toute créature capable de se déplacer a au moins 1 en Dextérité.

Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur d'Intelligence aux tests d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Réflexes et leurs tests de Dextérité.

Constitution. Toute créature vivante a au moins 1 en Constitution.

Les créatures sans Constitution n'ont pas de corps physique ou pas de métabolisme. Elles sont automatiquement immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si celles-ci affectent les objets. Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique. Elles ratent automatiquement leurs tests de Constitution. Elles sont inépuisables et peuvent donc courir indéfiniment sans jamais se fatiguer (à moins que leurs description précise qu'elles sont incapables de courir).

Intelligence. Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a au moins 1 en Intelligence.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et ratent automatiquement leurs tests d'Intelligence.

Elles ne gagnent ni dons ni compétences, mais peuvent disposer de dons supplémentaires ou de bonus de compétence raciaux.

Sagesse. Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a au moins 1 en Sagesse.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

Charisme. Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a au moins 1 en Charisme.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

Change-forme (Sur). Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créature précis (généralement humanoïde), mais elle conserve l'ensemble de ses attributs physiques. Sa nouvelle apparence ne peut s'éloigner de plus d'une catégorie de taille (en plus ou en moins) de sa forme d'origine. Le changement de forme engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme d'origine, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.

- Elle conserve les attaques spéciales et particularités de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et regards).
- Elle conserve les valeurs de caractéristique de sa forme d'origine.
- Elle conserve ses points de vie et jets de sauvegarde.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

Chaos (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement chaotique. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont chaotiques (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient chaotiques, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Chaos vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement chaotique (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Charge en puissance (Ext). Lorsqu'une créature dotée de ce pouvoir charge, elle inflige des dégâts supplémentaires. La quantité de dégâts figure dans la description de la créature.

Constriction (Ext). La créature dotée de ce pouvoir écrase son adversaire, lui infligeant des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un test de lutte. Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir étreinte, les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour agripper la victime.

Convocation (Mag). Une créature dotée d'un tel pouvoir est à même de convoquer des créatures de son espèce, comme si elle lançait *convocation de monstres*, mais ses chances de succès sont généralement limitées (le pourcentage est précisé dans sa description). Lancez 1d100 ; en cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées repartent automatiquement d'où elles sont venues 1 heure après avoir été appelées. Notez qu'une créature convoquée ne peut pas user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel. La plupart des monstres dotés de ce pouvoir ne l'emploient pas à la légère, tout simplement parce qu'ils contractent une dette auprès de celui qu'ils appellent. En général, il y ont recours quand il leur faut sauver leur vie.

Un niveau de sort accompagne chaque pouvoir de convocation pour ce qui est des tests de Concentration et des tentatives de dissipation de la créature appelée. Aucun point d'expérience n'est accordé pour les créatures convoquées.

Créature artificielle (type). Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces.

Attributs. Les créatures artificielles ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la créature artificielle possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les créatures artificielles ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie.
- Ne peuvent soigner les dégâts, mais peuvent être réparées par un certain type d'effet (voir la description de chaque créature) ou par le biais du don Création de créature artificielle. Une créature artificielle dotée de guérison accélérée bénéficie normalement de cette particularité.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).

- Immunité contre la mort par dégâts excessifs. Destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- N'ayant jamais connu la vie, une créature artificielle ne peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée.
- Comme son corps est une masse de matière inerte, il est difficile de détruire une créature artificielle. Elle bénéficie de points de vie supplémentaires selon sa taille, comme le montre la table ci-dessous.

Taille de la créature artificielle	Points de vie supplémentaires
Infime	—
Minuscule	—
Très petite	—
Petite	10
Moyenne	20
Grande	30
Très grande	40
Gigantesque	60
Colossale	80

- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand elles sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas elles sont également formées au maniement de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formée au port des armures.
- Les aberrations ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Créature magique (type). Les créatures magiques sont semblables aux animaux, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieure à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels. Parfois, leur apparence ou leurs coutumes sont des plus étranges.

Attributs. Les créatures magiques ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les créatures magiques ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les créatures magiques mangent, dorment et respirent.

Dragon (type). Les dragons sont des créatures reptiliennes, le plus souvent ailées, qui possèdent de nombreux pouvoirs magiques ou inhabituels.

Attributs. Les dragons ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les dragons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde (ou capable d'adopter une telle forme), auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formés au port des armures.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

Eau (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Eau. Les créatures de l'Eau disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. De telles créatures respirent sous l'eau. Généralement, elles respirent aussi à l'air libre.

Élémentaire (type). Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

Attributs. Les élémentaires ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de sauvegarde favorables selon l'élément : Vigueur (Eau et Terre) ou Réflexes (Air et Feu).
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les élémentaires ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les élémentaires ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un élémentaire est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un élémentaire à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les élémentaires dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Engloutissement (Ext). Si la créature dotée de cette attaque spéciale commence son tour avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte, ci-dessous), elle peut tenter un nouveau test de lutte (comme si elle faisait une tentative d'immobilisation). En cas de succès, elle engloutit sa proie, qui subit les dégâts de morsure. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne.

Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre ; elles sont détaillées dans la description de chacune. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature. Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (les dégâts à infliger sont indiqués dans la description de la créature). L'estomac a une CA de $10 + \frac{1}{2}$ bonus d'armure naturelle, sans ajustement de taille ou de Dextérité. Si la victime remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle peut être mordue et éventuellement avalée de nouveau.

Étreinte (Ext). Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact n'est nécessaire. Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est strictement inférieure à celle de la créature. Toute créature qui engage une lutte a deux options : mener la lutte normalement ou se contenter d'un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 aux tests de lutte, mais n'est pas considérée agrippée (autrement dit, elle ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires). Une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également le pouvoir de constriction (voir ci-dessus). Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire plus les dégâts correspondant à la constriction, si la créature possède aussi ce pouvoir (ils sont détaillés dans la description de la créature). Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle le tient d'un seul membre, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le traîner.

Extérieur (type). Les Extérieurs sont partiellement composés de l'essence d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures acquièrent ce type en atteignant un état d'existence spirituelle supérieur (ou inférieur).

Attributs. Les Extérieurs ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(8 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les Extérieurs ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les Extérieurs ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un Extérieur est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un Extérieur à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*. Toutefois, s'il est doté du sous-type natif, il peut être rappelée à la vie, réincarné ou ressuscité comme n'importe quelle autre créature vivante.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de toutes les armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les Extérieurs dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires respirent, mais ils n'ont pas besoin de manger et de dormir (bien qu'ils le puissent). Les Extérieurs natifs respirent, mangent et dorment.

Extraplanaire (sous-type). Ce sous-type est appliqué aux créatures qui ne se trouvent pas dans leur plan d'origine. Elles l'acquièrent et le perdent donc au fil de leurs pérégrinations interplanaires. Cet ouvrage partant du principe que vos rencontres se déroulent dans le plan Matériel, nombre de créatures en sont dotées (mais il faut le leur retirer dans leur plan d'origine). Du reste, le plan d'origine de tous les monstres est précisé dans leur profil.

Les créatures qui ne sont pas affublées de ce sous-type sont originaires du plan Matériel. Elles acquièrent donc le sous-type extraplanaire quand elles le quittent. Par contre, aucune créature n'est pourvue de ce type quand elle se trouve dans un plan transitoire, comme le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Facultés psioniques (Mag). Ces pouvoirs magiques sont générés par la force mentale de la créature. Ils sont toujours utilisables à volonté.

Fée (type). Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.

Attributs. Les fées ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d6.
- Bonus de base à l'attaque égal à ½ des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (6 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les fées ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les fées dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les fées mangent, dorment et respirent.

Feu (sous-type). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le feu. Par contre, elle est vulnérable au froid, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Froid (sous-type). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Géant (type). Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent de taille G au moins.

Attributs. Les géants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à ¾ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.

- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les géants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de leurs éventuelles armes naturelles.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les géants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les géants mangent, dorment et respirent.

Gobelinoïde (sous-type). Les gobelinoïdes sont des humanoïdes à la nature furtive qui vivent de la chasse et du pillage. Ils parlent tous le goblin.

Guérison accélérée (Ext). La créature récupère les points de vie perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs pv par round. Cette distinction exceptée, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle. Elle ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Humanoïde (type). Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, des bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout), mais sont doués de langage et évoluent au sein de sociétés développées. Ils sont le plus souvent de taille P ou M. Tous possèdent également un sous-type, comme elfe, gobelinoïde ou reptilien.

Les humanoïdes ayant 1 dé de vie échangent leurs attributs d'humanoïde contre leurs aptitudes de classe de PJ ou de PNJ. Ils sont présentés comme des hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils ont des facultés de combat moyennes et des jets de sauvegarde faibles.

Les humanoïdes ayant plus de 1 dé de vie sont les seuls qui exploitent les attributs de ce type.

Attributs. Les humanoïdes ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8 ou par une classe de personnage.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{1}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes favorables (généralement variable).
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie ; ou par une classe de personnage.

Traits. Les humanoïdes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement des armes courantes, ou par une classe de personnage.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers, ou par une classe de personnage. Les humanoïdes dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes mangent, dorment et respirent.

Humanoïde monstrueux (type). Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs magiques.

Attributs. Les humanoïdes monstrueux ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (2 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les humanoïdes monstrueux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formés au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les humanoïdes monstrueux dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes monstrueux mangent, dorment et respirent.

Immunité contre les sorts (Ext). Une créature dotée de ce pouvoir ignore les effets des sorts et pouvoirs magiques qui la prennent directement pour cible. Cela fonctionne sur le même principe que la résistance à la

magie, si ce n'est qu'on ne peut en venir à bout. Parfois, cette immunité ne s'applique que face à certains types ou niveaux de sorts. Les sorts n'autorisant pas de test de résistance à la magie ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Intangible (sous-type). Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. Elles ne peuvent être touchées que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque magique, l'eau bénite affecte les morts-vivants intangibles (là encore, avec 50 % de chances de fonctionner).

Les créatures intangibles n'ont pas d'armure naturelle, mais disposent d'un bonus de parade égal à leur bonus de Charisme (+1 minimum, même si leur valeur de Charisme est trop faible pour qu'elles puissent prétendre au moindre bonus).

Les créatures intangibles peuvent, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais elles doivent rester adjacentes à la surface extérieure de ces derniers. Cela signifie qu'elles sont incapables de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le leur. Elles ressentent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente, mais leurs ennemis bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater) quand elles se trouvent dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque normale, il leur faut en sortir. De son côté, la créature intangible ainsi dissimulée bénéficie d'un abri total. Il ne s'agit plus que d'un abri quand elle s'en prend à un adversaire situé hors de l'objet. Cela signifie que son ennemi peut également la frapper s'il a préparé son action. Notez que les créatures intangibles sont incapables de traverser un effet de force.

Leurs attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leurs cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Elles se déplacent et agissent aussi aisément dans l'eau qu'à l'air libre. Elles ne tombent pas et ne peuvent donc pas subir de dégâts de chute. Elles sont incapables de se livrer à des attaques de croc-en-jambe ou de lutte (et sont immunisées contre celles-ci). En fait, elles sont incapables de se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (et ne peuvent être sujettes à de telles actions). Elles ne pèsent rien et ne déclenchent donc pas les pièges actionnés par le poids.

Elles se déplacent dans un silence total et ne peuvent pas être entendues à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elles font volontairement du bruit. Enfin, elles n'ont pas de valeur de Force ; c'est donc leur modificateur de Dextérité qui s'applique à leurs attaques au corps à corps (de même qu'à leurs attaques à distance). Face à elles, les sens qui ne dépendent pas de la vue, comme l'odorat ou la vision aveugle, sont peu ou pas utiles. Enfin, elles sont pourvues d'un sens de l'orientation inné et se déplacent à leur vitesse maximale, même quand elles ne voient rien.

Loi (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement loyal. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont loyales (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient loyales, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Loi vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement loyal (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Mal (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement mauvais. (Ces Extérieurs sont également appelés fiélons.) De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont mauvaises (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient mauvaises, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Mal vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement mauvais (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Métamorphe (sous-type). Les métamorphes ont le pouvoir surnaturel d'adopter une ou plusieurs formes. Nombre d'effets magiques permettent d'en faire autant et toutes les créatures capables de se transformer ne relèvent pas de ce sous-type.

Traits. Les métamorphes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes figurant dans leur profil.

- Formés au port de l'armure apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les métamorphes dont le profil n'en indique pas ne sont formés au port d'aucune armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

Modes de déplacement. Certaines créatures possèdent des modes de déplacement autres que la marche ou la course. Sauf précision contraire, tous sont d'origine naturelle (et non magique).

Creusement. La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » ou de « charger » en creusant. Généralement, elle ne laisse derrière elle aucun tunnel utilisable par autrui (ce qu'elle déblaye est laissé derrière elle ou elle se contente de traverser la terre). Pour de plus amples détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

Escalade. Toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée, il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de -5. Il est impossible de « courir » en grimpant. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

Nage. La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrait ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

Vol. La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère. Notez qu'une armure intermédiaire ne constitue pas forcément une charge intermédiaire. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

- Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite, ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.
- Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs. Cela étant, elle ne change pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.
- Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.
- Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.
- Déplorable. Elle sait à peine voler.

Tout monstre capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres tout en plongeant d'au moins 3 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but. Il est possible de « courir » en volant, à condition de voler en ligne droite.

Mort-vivant (type). Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été ranimées par les puissances surnaturelles ou divines.

Attributs. Les morts-vivants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à ½ des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à (4 + modificateur d'Int, minimum 1) par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si le mort-vivant possède une valeur d'Intelligence. Cependant, beaucoup sont dénués d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les morts-vivants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)
- Ne peuvent soigner seuls les dégâts s'ils n'ont pas de valeur d'Intelligence. Toutefois, l'énergie négative (comme un sort de *blesse*) permet de les soigner. La particularité guérison accélérée fonctionne normalement, qu'elle que soit l'Intelligence de la créature.

- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- Non affectés par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*. Cependant, *résurrection* et *résurrection suprême* les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Natif (sous-type). Ce sous-type n'est applicable qu'aux Extérieurs. Ceux qui en sont dotés ont des ancêtres mortels ou entretiennent un lien étroit avec le plan Matériel. De fait, ils peuvent être rappelés à la vie, réincarnés ou ressuscités (comme n'importe quelle autre créature vivante). Les créatures issues de ce sous-type sont originaires du plan Matériel.

Contrairement aux véritables Extérieurs, les Extérieurs natifs ont besoin de manger et de dormir.

Nuée (sous-type). Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui sont considérées comme une seule et unique créature en termes de jeu. Sauf indication contraire, une nuée présente toutes les spécificités de son type. Elle a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

Une nuée occupe une case (si elle est constituée de créatures non volantes) ou un cube (si elle est constituée de créatures volantes) de 3 mètres d'arête, mais son allonge est de 0 mètre. Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Elle peut traverser des cases occupées par des ennemis (et vice versa) sans la moindre gêne, mais elle provoque alors des attaques d'opportunité. En outre, elle peut se faufiler dans les trous et fissures assez grands pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. L'espace occupé par les nuées est aisément façonnable, mais toutes restent généralement adjacentes.

Traits. Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les armes tranchantes et perforantes infligent des dégâts réduits de moitié aux nuées constituées de créatures de taille TP. De leur côté, les nuées de taille I ou Min sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas davantage agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*), à l'exception des effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) quand elles possèdent une valeur d'Intelligence et un esprit de ruche. Les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations, leur infligent demi-dégâts.

Les nuées composées de créatures de taille I ou Min sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de même taille que les créatures qui la constituent (voir *Vents*). Les effets de vent infligent à une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou dé de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se réorganise pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts qui lui ont été infligés.

Attaque de nuée. Les créatures dotées de ce sous-type ne portent pas d'attaques classiques au corps à corps. Elles infligent automatiquement des dégâts aux créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement, sans effectuer de jet d'attaque. Leur profil propose « nuée » aux lignes consacrées à l'attaque et à l'attaque à outrance, sans que le moindre bonus à l'attaque soit précisé. La quantité de dégâts infligée par une nuée est basée sur le nombre de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV de la nuée	Dégâts de base de la nuée
1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 ou plus	5d6

Sauf indication contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Une réduction des dégâts suffisamment élevée, l'intangibilité et autres pouvoirs spéciaux confèrent une immunité contre les nuées (ou une bonne résistance). Ceci dit, certaines usent également d'acide, de venin, d'absorption de sang ou d'autres attaques spéciales.

Les nuées ne contrôlent pas la case dans laquelle elles se trouvent en compagnie de leur victime, et ne portent donc pas d'attaques d'opportunité. Par contre, elles distraient leurs adversaires, comme suit :

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD $10 + \frac{1}{2}$ DV de la nuée + son modificateur de Constitution ; le DD exact est donné dans la description de chacune) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD $20 +$ niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à la créature de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

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).

Quand une créature repère une odeur, elle ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Si elle possède le don Pistage, la créature peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'elle réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Paralysie (Ext ou Sur). Cette attaque spéciale immobilise la victime. Une créature paralysée est incapable de se déplacer, de parler ou d'entreprendre une action physique. Elle est clouée sur place, immobile et sans défense. La paralysie affecte le corps et on y résiste au moyen d'un jet de Vigueur (la description de la créature donne le DD de sauvegarde). Contrairement à *immobilisation de personne* et autres effets similaires, la paralysie n'autorise pas un jet de sauvegarde par round. Une créature ailée paralysée dans les airs tombe. Une créature évoluant dans l'eau ne peut plus nager et court le risque de se noyer.

Pattes arrière (Ext). Une créature dotée de cette attaque spéciale bénéficie d'attaques naturelles supplémentaires quand elle parvient à agripper son adversaire. Normalement, un monstre ne peut attaquer qu'avec une seule de ses armes naturelles en situation de lutte. Cependant, s'il possède ce pouvoir, il peut généralement porter deux attaques de griffes supplémentaires, utilisables contre l'adversaire agrippé uniquement. Ces attaques ne sont pas sujettes au malus habituel de -4 que l'on applique lorsque l'on attaque à l'aide d'une arme naturelle en situation de lutte.

Pour utiliser ce pouvoir, le monstre doit commencer son tour agrippé à sa victime. Il lui est impossible d'engager une lutte et d'user de ses pattes arrière dans le même tour.

Perception aveugle (Ext). À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, etc.), la créature remarque tout ce qu'elle est incapable de distinguer par le biais de la vue. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec la créature qu'elle souhaite voir. Les adversaires qu'elle ne saurait voir bénéficient d'un camouflage total à son égard, et elle a donc des chances de les rater quand elle les frappe. La visibilité affecte ses déplacements normalement. Enfin, la créature est privée de son bonus de Dex à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne peut voir.

Perception des vibrations (Ext). La créature est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol. Les monstres aquatiques dotés de ce pouvoir ressentent également la présence des créatures évoluant dans l'eau. Le rayon est indiqué dans la description.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action complexe, la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse et piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Pour ce faire, elle n'a qu'à marcher sur sa cible. Toute créature dont l'espace est totalement occupé par l'assaillant est sujette à l'attaque de piétinement.

Si l'espace de la cible fait plus de 1,50 mètre, elle n'est piétinée que si l'assaillant passe sur toutes les cases qu'elle occupe. Si celui-ci ne passe que sur une partie de l'espace occupé par la cible, cette dernière est en droit de lui porter une attaque d'opportunité (accompagnée d'un malus de -4). Si l'assaillant achève son déplacement dans une case qui lui est interdite, il est déplacé vers la dernière case possible par laquelle il est passé ou vers la case la plus proche (le cas échéant).

Cette attaque inflige des dégâts contondants (dégâts de coup de la créature + 1,5 fois son modificateur de Force). Le nombre exact est indiqué dans la description.

L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. S'il décide de ne pas la porter, il peut s'écarter partiellement en réussissant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV de la créature + son modificateur de Force (le DD exact est donné dans la description). L'assaillant ne peut infliger des dégâts de piétinement à une même cible qu'une seule fois par round, même s'il lui passe plusieurs fois de plus.

Plante (type). Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale. Notez que les plantes normales, comme celles qui poussent dans les jardins et les champs, n'ont pas de valeurs de Sagesse et de Charisme (voir *Caractéristiques inexistantes*, plus haut) ; bien qu'elles soient vivantes, il ne s'agit donc pas de créatures, mais d'objets.

Attributs. Les plantes ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la plante possède une valeur d'Intelligence. Cependant, certaines sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les plantes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les plantes mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

Poison/venin (Ext). Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire. La cible a droit à un jet de Vigueur pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, elle doit en effectuer un second (identique) 1 minute après afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Une créature dotée d'une attaque empoisonnée est immunisée contre son propre venin et celui des autres représentants de son espèce.

Le jet de Vigueur à effectuer contre une substance toxique s'accompagne d'un DD égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact est donné dans la description). En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet.

Pouvoirs spéciaux. Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur).

Pouvoirs extraordinaires. Ils ne sont pas magiques. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, il faut une action libre pour y faire appel.

Pouvoirs magiques. Ils fonctionnent exactement comme des sorts (même s'ils ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle et s'ils ne nécessitent jamais de focaliseur ou de dépense de PX). Ils disparaissent à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et sont soumis à la résistance à la magie de la cible quand les sorts qu'ils reproduisent le sont également.

Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir à volonté. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique exige une action simple et expose aux attaques d'opportunité. Ceci dit, il est possible d'effectuer un test de Concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et ainsi ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort. Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

Quand une créature dispose de pouvoirs magiques, le niveau auquel elle les lance est indiqué, ce qui permet de connaître toutes les variables associées au pouvoir (comme la portée et la durée). Il arrive que le niveau mentionné ne modifie en rien le pouvoir, et même qu'il soit inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de DV de la créature.

Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, celui-ci est égal à $10 + \text{niveau du sort correspondant au pouvoir} + \text{modificateur de Charisme du monstre}$.

Certains pouvoirs magiques reproduisent les effets de sorts qui œuvrent différemment quand ils sont lancés par des personnages issus d'autres classes. Les pouvoirs magiques sont censés dupliquer les versions propres aux magiciens et ensorceleurs. Si le sort en question ne relève pas de ces deux classes, il s'agit d'un sort de prêtre, de druide, de barde, de paladin ou de rôdeur (dans cet ordre).

Pouvoirs surnaturels. Ils sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*, mais ne sont pas soumis à la résistance à la magie de la cible. On ne peut pas les dissiper. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, eux ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin d'effectuer de tests de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.

Si un jet de sauvegarde est autorisé, il est égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de caractéristique (généralement le Charisme)}$.

Présence terrifiante (Ext). Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action pouvant impressionner. Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être effrayés ou secoués.

Les actions déclenchant ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de Charisme}$ (le DD exact étant donné dans la description). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

Rayon (Mag ou Sur). Tout rayon prend la forme d'une attaque de contact à distance. Il nécessite un jet d'attaque de contact à distance et ne tient aucun compte de l'armure, de l'armure naturelle ou du bouclier de la cible. Les rayons n'ont pas de facteur de portée. La description de la créature indique la portée maximale, les effets et le jet de sauvegarde applicable.

Réduction des dégâts (Ext ou Sur). La créature ne tient aucun compte des attaques portées par la plupart des armes et attaques naturelles. Les blessures qui lui sont faites se referment instantanément, à moins que l'arme ne ricoche contre son cuir ou ses écailles (quoi qu'il en soit, l'adversaire sait que son attaque est restée sans effet). La créature est affectée normalement par les divers types d'énergie destructive (même d'origine non magique), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Certains types d'armes peuvent néanmoins lui infliger des dégâts normaux (voir ci-dessous).

La ligne mentionne le nombre de points de dégâts ignorés (qui est le plus souvent compris entre 5 et 15 points) et le type d'arme annulant ce pouvoir.

Certains monstres sont vulnérables aux dégâts perforants, contondants ou tranchants.

D'autres monstres sont vulnérables à certains matériaux, comme l'argent alchimique, l'adamantium ou le fer froid. Les attaques qui ne sont pas portées à l'aide du bon matériau voient leurs dégâts réduits, même si l'arme présente un bonus d'altération.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme dotée d'un bonus d'altération de +1 au moins aux jets d'attaque et de dégâts passe leur réduction des dégâts. Les armes naturelles de ces monstres sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires. Quelques monstres très puissants ne sont vulnérables qu'aux armes épiques, à savoir des armes magiques dotées d'un bonus d'altération de +6 au moins. Les armes naturelles de ces créatures sont également considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Certains monstres sont vulnérables aux armes d'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Quand un prêtre lance *arme alignée*, les armes affectées gagnent une ou plusieurs de ces propriétés, sachant que certaines armes magiques les possèdent déjà. Une créature dotée d'un sous-type d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) peut vaincre ce type de dégâts à l'aide de ses armes naturelles ou manufacturées, comme si elle disposait de l'alignement (ou des alignements) correspondant au sous-type de la créature.

Lorsqu'une réduction des dégâts présente un tiret (—) après la barre oblique, cela signifie qu'aucune arme ne peut venir à bout de celle-ci.

Quelques créatures peuvent être blessées par plusieurs types d'armes. Les deux types d'armes passent donc outre cette réduction des dégâts.

Enfin, dans le cas d'une poignée de créatures, il faut employer une combinaison de différents types d'attaques pour passer outre la réduction des dégâts. Une arme qui entre dans une seule de deux catégories n'est donc d'aucune utilité pour vaincre sa réduction des dégâts.

Regard (Sur). Cette attaque a lieu quand le regard de l'adversaire croise celui de la créature. Son effet peut être extrêmement varié : pétrification, mort, charme, etc. Sa portée est généralement de 9 mètres, mais il existe quelques exceptions.

Le type de jet de sauvegarde est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un jet de Vigueur ou de Volonté. Le DD est égal à $10 + \frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). En cas de succès, la cible n'est pas affectée. Les attaques de regard sont indiquées de façon abrégée dans la description du monstre.

Tous les adversaires à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, au début de leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement, et il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque :

Détourner les yeux. L'adversaire prend bien garde de ne pas regarder le visage de la créature (il se base sur son ombre, fixe ses pieds, l'observe dans une surface réfléchissante, etc.). Chaque round, il n'a que 50 % de chances de croiser accidentellement le regard de la créature. Dans le cas contraire, il n'a pas besoin de jouer de jet de sauvegarde. Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage contre un adversaire qui détourne les yeux.

Se bander les yeux. L'adversaire ne voit pas du tout la créature (il peut également obtenir ce résultat en lui tournant le dos ou en fermant les yeux). Il n'a pas besoin de jouer le moindre jet de sauvegarde, mais en contrepartie, on considère que la créature bénéficie d'un camouflage total contre lui.

La créature peut également utiliser son regard volontairement, dans le cadre d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle choisit un adversaire (et un seul) au cours du round. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde, sauf si elle utilise l'un des deux moyens indiqués plus haut. Un adversaire peut donc être obligé d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard au cours d'un même round : une fois quand c'est à lui de jouer, et une autre quand la créature le prend pour cible.

Les attaques de type regard affectent normalement les adversaires éthérés. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont immunisées contre leur propre regard et celui des autres représentants de leur espèce. Cette attaque peut affecter les alliés de la créature. Par contre, on considère qu'ils détournent les yeux. Ils ont donc 50 % de chances de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde contre le regard chaque round. La créature peut également être pourvue d'un voile, ce qui a pour effet d'annuler son pouvoir.

Régénération (Ext). Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont extrêmement dures à tuer. En effet, les dégâts qui leur sont infligés sont automatiquement traités comme des dégâts non-létaux et elles récupèrent ce type de points de vie à un rythme fixe par round, indiqué dans la description. Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts létaux à la créature, qui ne récupère pas les points de vie correspondants. La description de chaque monstre détaille les limites de sa régénération.

Si une créature capable de se régénérer sombre dans l'inconscience suite à une accumulation de points de dégâts non-létaux, il est possible de lui porter un coup de grâce, mais celui-ci doit être donné à l'aide d'une arme infligeant des dégâts létaux à la créature.

Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts (c'est le cas de la désintégration et de la plupart des poisons) ne tiennent aucun compte de la régénération. Ce pouvoir ne permet pas non plus de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, déshydratation ou asphyxie.

Une créature capable de se régénérer peut ressouder un membre tranché, et un organe détruit ou tranché repousse de lui-même. Voir la description de chaque monstre pour plus de détails. Les membres tranchés et non ressoudés à la blessure se décomposent normalement.

Pour posséder ce pouvoir, la créature doit être dotée d'une valeur de Constitution.

Reptilien (sous-type). Ces créatures recouvertes d'écailles sont généralement à sang froid. Ce sous-type sert uniquement à décrire un ensemble de races humanoïdes. Il ne concerne donc pas les animaux et monstres qui sont de véritables reptiles.

Résistance à la magie (Ext). La créature peut échapper aux sorts et pouvoirs magiques cherchant à l'affecter directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre la créature, celui qui l'utilise doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la créature, cette dernière est affectée normalement (à noter qu'elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La créature (qui est généralement un mort-vivant) est moins affectée par les prêtres et les paladins. Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral, le bonus indiqué vient s'ajouter au nombre de dés de vie de la créature.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement acide, électricité, feu ou froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués.

Sorts. Certaines créatures peuvent utiliser des sorts profanes ou divins, au même titre que les classes de lanceurs de sorts. À l'exception de ce qui suit, elles sont soumises aux mêmes règles que les personnages pour ce qui est des sorts et peuvent activer les objets magiques correspondants.

Une créature dépourvue de mains ou de bras peut s'acquitter des composantes gestuelles d'un sort en se contorsionnant, mais elle a besoin des composantes matérielles requises. Elle lance le sort en touchant les composantes (sauf si elles sont en possession d'une autre créature) ou en les portant. Parfois, de telles créatures ont recours au don Dispense de composantes matérielles pour ne pas trop s'encombrer.

Sauf indication contraire, ces créatures ne sont pas membres de la classe à laquelle correspondent leurs sorts ; elles ne gagnent donc pas les avantages qui vont avec. Par exemple, une créature lançant des sorts profanes comme un ensorceleur ne peut pas appeler de familier. De même, une autre utilisant des sorts de prêtre doit les préparer comme n'importe quel prêtre et reçoit des sorts de domaines si sa description le précise. Par contre, elle ne bénéficie des pouvoirs accordés par ceux-ci que si elle dispose d'au moins un niveau de prêtre.

Souffle (Sur). Cette attaque inflige généralement des dégâts et a de fortes chances d'être basée sur un type d'énergie destructive (comme le feu). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (pour demi-dégâts) dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de Constitution}$ (le DD exact étant donné dans la description de chaque monstre doté de cette attaque). Sauf indication contraire, toute créature est immunisée contre son propre souffle. Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de Volonté plutôt qu'un jet de Réflexes.

Télépathie (Sur). Le monstre peut communiquer mentalement avec toute créature douée de langage située dans un rayon donné (généralement de 30 mètres, mais précisé dans la description). Il est possible de s'adresser ainsi à plusieurs créatures à la fois et d'entretenir une véritable conversation télépathique. Cependant, c'est aussi difficile que d'écouter et de parler avec plusieurs personnes à la fois.

Certaines créatures présentent une forme de télépathie limitée, alors que d'autres proposent une version plus puissante de ce pouvoir.

Terre (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de la Terre. Les créatures de la Terre disposent toujours d'une vitesse de creusement, et la plupart sont capables de creuser au travers de la roche.

Terreur (Mag ou Sur). Les attaques de type terreur peuvent avoir plusieurs effets.

Aura de terreur (Sur). On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre. L'aura peut paralyser la cible d'effroi (c'est le cas de celle qui entoure la momie), mais elle peut aussi fonctionner comme le sort *terreur* (voir l'aura de la liche). D'autres effets sont également possibles. L'aura de terreur est un effet de zone. La description de chacune précise la taille et le type de cette zone.

Cônes (Mag) et rayons (Sur) de terreur. Ils fonctionnent généralement comme le sort *terreur*.

Si l'effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est un jet de Volonté assorti d'un DD égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de Charisme}$ (le DD exact est mentionné dans la description). Toutes ces attaques sont des effets mentaux de terreur.

Transformation (Sur). Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir d'adopter une ou plusieurs formes. L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, si ce n'est que la créature est limitée aux formes précisées dans sa description et que le changement ne lui restitue aucun point de vie. La transformation engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme originelle, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de la forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.
- Elle conserve les particularités de sa forme d'origine, mais ne gagne pas celles de la nouvelle.
- Elle conserve les pouvoirs magiques et attaques surnaturelles de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et des regards), mais ne gagne pas ceux de la nouvelle.
- Elle gagne les valeurs de caractéristique physiques (For, Dex et Con) de sa nouvelle forme, mais conserve les valeurs mentales de sa forme d'origine.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

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 (comme les objets magiques) ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Les trésors se décomposent en trois catégories : pièces, biens précieux et objets magiques. Les monstres peuvent posséder des trésors issus de chacune.

Normal. Jetez trois fois 1d100 et consultez la Table 3–5, au niveau correspondant au FP de la créature (si elles sont plusieurs, prenez en compte le ND de la rencontre plutôt que le FP des monstres). Le premier jet de dé concerne les pièces, le deuxième les biens précieux et le troisième les objets magiques.

Certaines créatures possèdent un trésor supérieur à la normale. Quand c'est le cas, l'information est signalée sous forme d'un multiplicateur entre parenthèses. Dans ce cas, jetez 1d100 deux, trois ou quatre fois par catégorie.

Aucun. Le monstre ne possède aucun trésor.

Autre que normal. Le comportement ou les habitudes de certaines créatures influent sur la nature des trésors qu'elles possèdent. Ces monstres utilisent les tables normales, mais avec quelques ajustements :

Pièces exprimées sous forme de fraction. Jetez 1d100 sur la colonne réservée aux pièces, puis divisez le résultat obtenu comme indiqué.

Pourcentage de biens précieux ou d'objets magiques. La créature ne possède pas toujours des biens précieux ou des objets. Avant de les déterminer, jetez 1d100 et consultez le pourcentage mentionné. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée, déterminez normalement le type de trésor concerné. Sinon, la créature ne possède pas de trésor de ce type (à noter que, même en cas de succès, le jet effectué sur la peut très bien ne donner aucun trésor).

Biens précieux ou objets magiques doublés. Jetez deux fois 1d100 sur la colonne correspondante.

Notes. Il arrive qu'une note limite le type de trésor amassé par une créature donnée.

Quand une note indique « pas de », la créature ne s'intéresse pas à ce type de trésor ou est incapable de le conserver. Cette note peut également limiter le type d'objets ou de biens précieux possédés par la créature. Si c'est le cas, et si les dés vous indiquent un trésor interdit, considérez que le monstre ne possède rien.

À l'inverse, quand un type de trésor s'accompagne de la mention « uniquement », cela signifie que la créature fait tout son possible pour amasser ce genre de trésor.

Il est parfois nécessaire de rejouer les dés jusqu'à ce qu'un trésor possible apparaisse.

Vase (type). Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

Attributs. Les vases ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vase possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les vases ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Aveugles (mais dotées de la particularité vision aveugle). Immunité contre les regards, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Certaines vases ont le pouvoir d'infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, le montant des dégâts s'élève à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV de la vase} + \text{son modificateur de Constitution par round entier de contact}$.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formés au port des armures.
- Les vases mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

Vermine (type). Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

Attributs. Les vermines ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vermine possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les vermines ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formés au port des armures.
- Les vermines mangent, dorment et respirent.

Vision aveugle (Ext). Ce pouvoir est semblable à perception aveugle mais est beaucoup plus précis. À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, sonar, sensibilité aux vibrations, etc.), la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité, l'obscurité et la plupart des types de camouflage ne la gênent en rien, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec l'objet ou la créature qu'elle souhaite voir. La portée de ce pouvoir est indiquée dans la description. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle. Sauf indication contraire, le pouvoir fonctionne en permanence et la créature n'a donc pas besoin de faire quoi que ce soit pour s'en servir. Cependant, certaines formes de vision aveugle doivent être déclenchées au prix d'une action libre. Dans ce cas, ce détail apparaît dans la description de la créature. Si cette dernière doit déclencher le pouvoir, elle n'en gagne le bénéfice qu'à son tour de jeu.

Vision nocturne (Ext). Les créatures dotées de ce pouvoir voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Vol (Ext ou Sur). La créature peut cesser de voler ou reprendre son vol quand elle le souhaite (action libre). S'il s'agit d'un pouvoir surnaturel, il n'est d'aucune utilité au sein d'une *zone d'antimagie*. La créature perd alors sa faculté de vol tant qu'elle persiste la zone.

Vulnérabilité à une énergie destructive. Des créatures sont vulnérables à certains types d'énergie destructive (généralement le feu ou le froid). Le monstre concerné subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

