

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.

Dons des monstres

Les dons suivants sont généralement utilisés par les monstres.

Arme naturelle supérieure [général]

Conditions. Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Choisissez l'une des formes d'attaque naturelle de la créature. Les dégâts de celle-ci augmentent d'un cran, comme si la créature avait gagné une catégorie de taille : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Une arme ou attaque infligeant 1d10 points de dégâts bénéficie de l'augmentation suivante : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Armure naturelle supérieure [général]

Conditions. Armure naturelle, Con 13.

Avantage. Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

Attaque en vol [général]

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

Attaque spéciale renforcée [général]

Le personnage choisit l'une de ses attaques spéciales.

Condition. Attaque spéciale.

Avantage. Le DD de sauvegarde de l'attaque spéciale choisie augmente de 2 points.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

Attaques multiples [général]

Condition. Au moins trois attaques naturelles.

Avantage. Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal. Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5.

Capture [général]

Condition. Taille TG ou supérieure.

Avantage. Si la créature touche à l'aide de sa morsure ou de l'une de ses griffes, elle peut tenter d'engager une lutte comme si elle possédait l'attaque spéciale étreinte. Si elle parvient à maintenir sa prise sur une créature faisant au moins trois catégories de taille de moins qu'elle, elle la serre violemment à chaque round et lui inflige automatiquement les dégâts correspondant à l'attaque de griffes ou de morsure. De plus, un adversaire agrippé dans sa gueule n'a pas droit au moindre jet de Réflexes si elle décide de souffler (encore faut-il qu'elle possède une telle attaque).

La créature peut à tout moment lâcher un sujet qu'elle a capturé (action libre), à moins qu'elle ne préfère le jeter au loin (action simple). Dans ce cas, l'adversaire projeté de la sorte parcourt 1d6 x 3 mètres et subit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres parcourus. Si la créature l'a jeté alors qu'elle se trouvait en vol, le sujet subit les dégâts correspondant à une chute de la hauteur correspondante si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment.

Combat à plusieurs armes [général]

Conditions. Dex 13, au moins trois mains.

Avantage. Le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes est réduit de 2 points pour ce qui est de la main principale et de 6 points pour les autres.

Normal. Sans ce don, la créature subit un malus de -6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de -10 à toutes celles associées aux autres mains (elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher). Voir *Combat à deux armes*.

Spécial. Ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

Coup fabuleux [général, guerrier]

Conditions. For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille G ou supérieure.

Avantage. En entreprenant une action simple, la créature ôte 4 points à son jet d'attaque au corps à corps et porte un coup sans égal. Si elle touche un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne, celui-ci doit réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts infligés) sous peine d'être projeté à 3 mètres dans la direction choisie par l'assaillant (en plus d'être mis à terre). L'attaquant repousse la victime en ligne droite, et celle-ci ne peut approcher de lui qu'à concurrence de la case de laquelle elle a été expulsée. Si quelque chose empêche la cible d'être repoussée, celle-ci et l'obstacle subissent 1d6 points de dégâts (et la victime finit sa course dans la case adjacente à celui-ci).

Création de créature artificielle [création d'objets]

Conditions. Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux.

Avantage. Une créature dotée de ce don est capable de façonner toute créature artificielle, du moment qu'elle satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. La créature doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de la créature et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

La créature peut également réparer les créatures artificielles qui ont subi des dégâts. Ainsi, en une journée de travail, elle peut annuler jusqu'à 20 points de dégâts en dépensant 50 po par point de vie restitué.

Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

Extension de pouvoir magique [général]

Condition. Niveau de lanceur de sorts de 6 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature soumis aux restrictions figurant ci-dessous. Elle peut alors s'en servir 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour) comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique à effet étendu.

Tous les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Les jets de sauvegarde et les jets opposés ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de la créature (arrondir à l'entier inférieur) -2. Reportez-vous à la table figurant dans la description du don Pouvoir magique rapide.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage doit l'appliquer à un autre de ses pouvoirs magiques.

Pouvoir magique rapide [général]

Condition. Niveau de lanceur de sorts de 10 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature qui satisfait aux conditions énoncées ci-dessous. Elle peut alors utiliser ce pouvoir comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir qu'une ou deux fois par jour).

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur) -4. Reportez-vous à la table ci-dessous. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut bénéficier d'une version rapide.

Normal. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et provoque une attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

Pouvoirs magiques rapides et étendus

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts requis	
	Pouvoir magique rapide	Extension de pouvoir magique
0	8	4
1 ^{er}	10	6
2 ^e	12	8
3 ^e	14	10
4 ^e	16	12
5 ^e	18	14
6 ^e	20	16
7 ^e	—	18
8 ^e	—	20
9 ^e	—	—

Virage sur l'aile [général]

La créature peut rapidement changer de direction en vol.

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. En vol, la créature peut changer rapidement de direction (une fois par round seulement, action libre). Quelle que soit sa classe de manœuvrabilité, ce don lui permet d'effectuer un virage à 180°, en plus de ceux auxquels elle a droit en temps normal. Elle ne peut pas gagner d'altitude au cours d'un round où elle exécute un virage sur l'aile, mais peut effectuer une attaque en piqué. Le changement de direction exige le sacrifice de 3 mètres de déplacement en vol.

Vol stationnaire [général]

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Quelle que soit sa manœuvrabilité en vol, la créature peut s'immobiliser (action de mouvement). Elle peut ensuite reprendre sa course dans n'importe quelle direction, et même voler à la verticale, soit vers le haut, soit vers le bas, à la moitié de sa vitesse de déplacement.

Quand elle commence son tour en vol stationnaire, elle peut rester immobile et effectuer une action complexe. Elle peut attaquer à l'aide de tous les membres qu'elle est capable d'utiliser dans le cadre d'une attaque à outrance, à l'exception de ses ailes. Si elle se sert de son souffle ou lance un sort, elle perd toutes ses attaques physiques pour le round en cours.

Si une créature de taille G ou inférieure est en vol stationnaire à 6 mètres ou moins du sol, en un endroit contenant de nombreux débris assez légers, ses puissants battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 18 mètres. La violente bourrasque ainsi créée éteint torches, feux de camp et autres flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Les débris soulevés limitent le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage à 3 mètres. Entre 4,50 et 6 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater). À 7,50 mètres ou plus, elles bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater et leurs adversaires ne peuvent compter sur leur vue pour les localiser).

Tout sujet souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un test de Concentration (DD 10 + ½ DV de la créature).

Normal. Sans ce don, une créature doit se déplacer quand elle vole, sauf si elle dispose d'une manœuvrabilité parfaite.