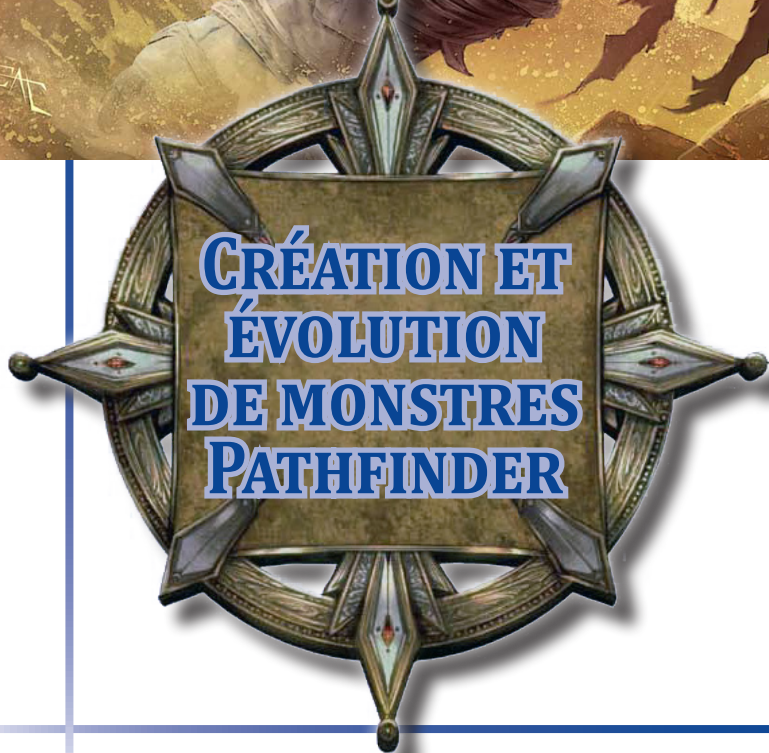


UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



Un guide développant une méthode pas à pas pour créer ou faire évoluer un monstre pour Pathfinder RPG, avec une étude complète du format des blocs descriptifs de Pathfinder.

par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

Version 1.1
27/02/2010

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3	CRÉER UN MONSTRE	29
LE BLOC DESCRIPTIF D'UN MONSTRE	4	Le concept de la créature	29
BLOC DESCRIPTIF : EN-TÊTE	5	<i>Quatre catégories de monstres – 29</i>	
Nom, FP et valeur en XP	5	<i>Quelques questions pour aller plus loin dans le concept – 30</i>	
Descriptif du monstre	5	Le type et les sous-types de la créature	30
Type, sous-types, taille et alignement	5	Le FP a priori et les valeurs-cibles moyennes	34
<i>Les types de monstres – 5</i>		<i>Les valeurs-cibles – 35</i>	
<i>Les sous-types de monstres – 9</i>		<i>Valeurs-cibles et principe #1 – 36</i>	
<i>La taille des monstres – 11</i>		Le nombre de dés de vie de la créature	36
Sens des monstres	11	La taille de la créature	37
Auras des monstres	12	Les attaques naturelles de la créature	38
BLOC DESCRIPTIF : DÉFENSE	13	Les caractéristiques de la créature	38
Classe d'armure	13	<i>La Force – 39</i>	
Points de vie	13	<i>La Dextérité – 39</i>	
Jets de sauvegarde	14	<i>La Constitution – 39</i>	
Capacités défensives	14	<i>L'Intelligence – 40</i>	
<i>Faiblesses – 14</i>		<i>La Sagesse – 40</i>	
<i>Immunités – 14</i>		<i>Le Charisme – 40</i>	
<i>Réduction de dégâts – 15</i>		La vitesse de déplacement de la créature	40
<i>Résistances – 15</i>		Les compétences et les dons de la créature	40
<i>Résistance à la magie – 15</i>		<i>Les compétences – 40</i>	
<i>Capacités défensives – 15</i>		<i>Les dons – 41</i>	
BLOC DESCRIPTIF : ATTAQUE	17	La touche finale aux attaques et aux dégâts	42
Vitesse de déplacement	17	La touche finale aux jets de sauvegarde	42
Attaques au corps à corps et à distance	17	La classe d'armure de la créature	42
<i>Les attaques naturelles – 18</i>		Les capacités spéciales et particularités	43
<i>Effets supplémentaires des attaques – 18</i>		Les derniers détails	44
Espace et allonge	20	FAIRE ÉVOLUER UN MONSTRE	46
Attaques spéciales	20	Application d'un archétype	46
Pouvoirs magiques et sorts	22	Ajout (ou retrait) de dés de vie	47
BLOC DESCRIPTIF : TACTIQUE	23	<i>Planification de l'évolution – 47</i>	
BLOC DESCRIPTIF : CARACTÉRISTIQUES	24	<i>Nombre de dés de vie à ajouter ou retirer – 48</i>	
BBA, BMO et DMD	24	<i>Modification de taille – 48</i>	
Dons	24	<i>Modifications découlant du nombre de dés de vie – 48</i>	
Compétences	25	<i>Comparaison et validation – 49</i>	
Langues	25	Ajout de niveaux de classe	49
Quelques particularités	26	<i>Caractéristiques d'élite – 49</i>	
BLOC DESCRIPTIF : ÉCOLOGIE	27	<i>Ajouter les niveaux de classes – 50</i>	
Environnement	27	<i>Déterminer le FP – 50</i>	
Organisation sociale	27	<i>Ajustement du trésor du monstre – 50</i>	
Trésor	27		
BLOC DESCRIPTIF : CAPACITÉS SPÉCIALES	28		

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

INTRODUCTION

Une des grandes innovations de la 3^e édition du jeu de rôle qui était le plus joué au monde réside dans l'offre d'un cadre technique général qui transparait derrière chaque élément de règle et qui forme un tout très cohérent. Le revers de la médaille, c'est peut-être le risque d'aller « trop loin » dans la formalisation et d'oublier qu'avant tout, c'est le bon sens et l'intérêt de la partie qui doivent primer.

Dans le cadre de la création de monstres, cela signifie deux choses.

La première chose, c'est qu'il ne faut pas avoir peur de sortir des sentiers battus ou d'ignorer une règle de temps en temps. Toutes les formules qui indiquent par exemple le nombre de points de compétences ou le nombre de dons qu'une créature doit posséder ne sont pas là pour brider l'imagination du MJ et l'empêcher de créer les monstres dont il a envie mais plutôt pour servir de guide, de « norme » autour de laquelle tourner ou tout simplement de point de départ pour le processus créatif. C'est d'ailleurs pour cela que certains mécanismes sont déjà prévus pour contourner ces règles. Ainsi, pour les compétences, on dispose des bonus raciaux pour s'éloigner des nombres fixés par les formules. Quant aux dons, rien n'empêche le MJ de donner à son monstre des dons en bonus qui collent avec le concept de cette créature.

La seconde implication, c'est qu'il est impossible d'indiquer des règles précises qui fonctionnent pour tous les monstres et qui pourraient être appliquées aveuglément. C'est impossible de donner une recette intégrale et précise qu'on pourrait suivre mécaniquement (du moins, si on veut obtenir des monstres intéressants et surprenants). Au mieux, ici encore, on peut espérer avoir des guides mais, au final, si quelque chose n'a pas de sens, il ne faut pas hésiter à l'ignorer ; et si quelque chose est très intéressant pour la partie mais ne rentre pas dans le cadre strict des règles, il ne faut pas hésiter à l'utiliser ! Ces guides (ou moyennes ou valeurs typiques) sont censés décrire une créature équilibrée, mais les suivre à la lettre n'est pas le seul moyen de conserver cet équilibre : par exemple, on peut choisir de passer sous la moyenne ici et de viser au-dessus de la moyenne là-bas, afin de conserver un équilibre global (cette idée est développée plus en avant dans le chapitre sur la création de monstres).

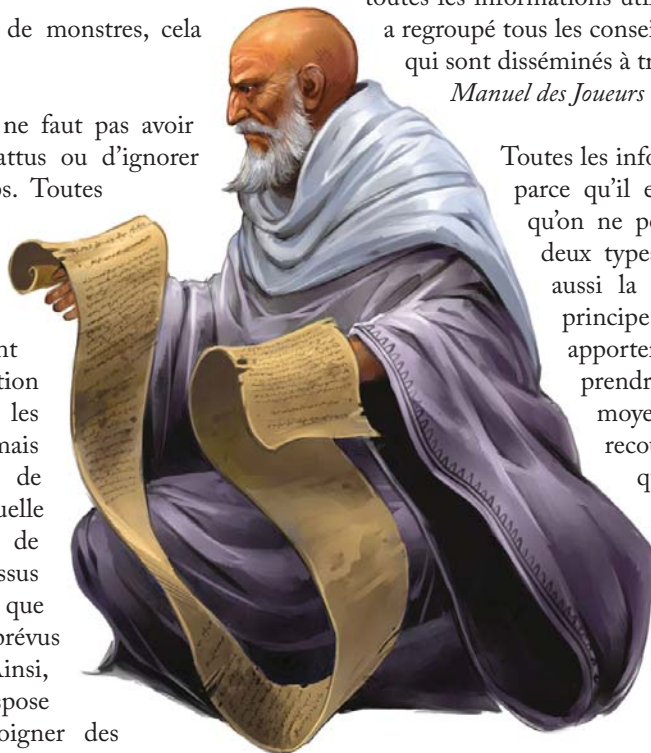
Il ne faut donc pas s'attendre à trouver des règles à appliquer comme des carcans. Et même les conseils qui sont présentés comme des règles précises ne sont là qu'à titre indicatif. Comme le *Bestiaire de Pathfinder* l'indique, « la création de monstres est à la fois une science et un art ».

Et, bien sûr, au final, la Règle Première continue de

s'appliquer : « Souvenez-vous que ces règles sont les vôtres et que vous pouvez les modifier selon vos besoins. » C'est peut-être un peu bateau, mais ça vaut la peine d'être rappelé : si un élément de règle ne vous plaît pas, ignorez-le ou changez-le !

Ce document

Ce document a pour but de rassembler en un seul endroit toutes les informations utiles pour créer un monstre. On y a regroupé tous les conseils et tous les tableaux pertinents qui sont disséminés à travers les pages du *Bestiaire* et du *Manuel des Joueurs* de Pathfinder.



Toutes les informations utiles ? Pas tout à fait, parce qu'il est un type d'information utile qu'on ne pouvait pas reprendre ici (enfin, deux types d'informations, si on compte aussi la créativité du MJ). Partant du principe que la seule aide qu'on peut apporter à un créateur de monstre prendra la forme de conseils et de moyennes qui ne pourront jamais recouvrir tout l'éventail des monstres qu'il est possible de créer (ni même des monstres existants), il va de soi qu'une activité-clé pour créer des monstres intéressants et équilibrés consiste à lire ce qui existe et à comparer. Bien sûr, il aurait été impossible de reprendre ici tous les monstres qui peuvent servir d'exemples ou de points de comparaison (ceux du *Bestiaire* et les autres), mais on a tenté d'au moins rassembler toutes les informations techniques.

La structure de ce document

Pour pouvoir créer un monstre, il faut avant tout comprendre comment les monstres fonctionnent. Pathfinder présente ses monstres sous un format clair et précis qui organise les informations de manière à permettre à un MJ de retrouver facilement et rapidement celles dont il a besoin. Le format de présentation des monstres peut aussi être vu comme une check list détaillant les divers aspects possibles d'une créature. C'est pour cela que, dans la première moitié de ce document, on passe en revue les différentes sections des blocs descriptifs de monstres en Pathfinder, en expliquant les diverses informations qu'on peut y trouver et en donnant, quand c'est possible, des listes et des tableaux de valeurs pour comprendre comment tous les éléments interagissent.

Dans une seconde partie, on présente une méthode pas à pas pour créer un monstre à partir de rien (ou pour convertir un monstre existant dans une autre édition). Cette méthode est inspirée de celle présentée dans le *Bestiaire* Pathfinder, mais on a ajouté plus de détails et d'explications, plus de tableaux et on a modifié ou réordonné certains éléments.

Finalement, le dernier chapitre aborde diverses méthodes pour faire évoluer un monstre, c'est-à-dire pour transformer une créature en une nouvelle version plus ou moins puissante.

LE BLOC DESCRIPTIF D'UN MONSTRE

Les règles ne sont pas le seul élément que Pathfinder a révisité : avec le nouveau système de jeu, on passe également à une nouvelle présentation pour certains éléments du jeu.

Le format de présentation n'est pas seulement du pédantisme d'apparat : la structure d'un bloc descriptif donne également une sorte de liste d'éléments à construire (une check list) lorsqu'on conçoit un monstre. Bien sûr, le format du bloc descriptif sert avant tout à fixer l'emplacement des différentes informations pour permettre au MJ de retrouver ce dont il a besoin assez rapidement au cours des parties. Mais c'est aussi une sorte de pense-bête pour le concepteur de monstres, qui lui permet non seulement d'organiser ses pensées, de structurer sa création et de s'assurer qu'il n'a pas oublié un élément ou l'autre.

Les blocs descriptifs de Pathfinder sont découpés en différentes sections qui regroupent des informations similaires ou, du moins, des informations dont le MJ aura sans doute besoin à des moments similaires de la partie :

- l'**en-tête**, où on trouve des informations générales que le MJ voudra sans doute consulter avant que la rencontre ne commence,
- la **défense** qui cite les principales caractéristiques passives ou défensives dont le MJ pourrait avoir besoin pendant le tour des adversaires du monstre (quand le monstre subit),
- l'**attaque** qui reprend les capacités actives du monstre, dont le MJ pourrait avoir besoin pendant le tour du monstre (lorsque c'est à lui d'agir ; « attaque » n'est cependant pas limité aux actions agressives, même si ce sont bien celles-là qui occupent la majeure partie de cette section),
- la **tactique**, une section optionnelle où on peut parler des choix que le monstre fait généralement avant et pendant le combat,
- les **caractéristiques**, où le MJ peut trouver tous les détails qui peuvent être nécessaires à une étude plus approfondie du monstre ou à des actions spéciales (compétences, dons, butin par exemple),
- l'**écologie**, où on précise comment insérer le monstre dans une aventure, et finalement
- les **capacités spéciales** où on détaille les capacités qui sortent de l'ordinaire.

Dans les sections suivantes, on examine une à une chacune des parties du bloc descriptif présenté ci-contre.

Les bouts de texte encadrés par des parenthèses anguleuses sont destinés à être remplacés par des textes dépendant du monstre ; les autres morceaux, eux, sont fixes et apparaissent tels quels dans les blocs descriptifs. Certaines sections ou parties de sections n'ont pas lieu d'être pour certains monstres. En règle générale, lorsque c'est le cas, on les omet tout simplement.

NOM DE LA CRÉATURE

FP x

XP <valeur>

<descriptif éventuellement>

<type> (<sous-types par ordre alphabétique>) de taille <taille>, <align>

Init +x ; **Sens** <sens spéciaux> ; Perception +x

Aura <auras>

DÉFENSE

CA x, contact X, pris au dépourvu X (<type et valeur des bonus par ordre alphabétique>)

pv x (xdx+x) ; guérison accélérée x ; régénération x (<conditions pour empêcher la régénération>)

Réf +x, **Vig** +x, **Vol** +x ; <bonus situationnels et autres>

Capacités défensives <liste par ordre alphabétique> ; **Faiblesses** <liste par ordre alphabétique> ; **Immunités** <liste par ordre alphabétique> ;

RD x/condition ; **Résistances** <liste par ordre alphabétique> ; **RM** x

ATTAQUE

Vitesse x (y en armure), <mode> x (<manoeuvrabilité>)

Corps à corps <type> +x (xdx+x et <spécial>), <type> +x (xdx+x), ...

Distance <type> +x (xdx+x/<crit>)

Espace x ; **Allonge** x <omis si l'espace et l'allonge sont d'une case>

Attaques spéciales <ordre alphabétique, sans citer les dons>

Pouvoirs magiques (NLS x)

<fréquence> — <pouvoirs> (DD x <si applicable>)

Sorts de <classe> préparés/connus (NLS x, x% d'échec <si nécessaire>)

<niv> — <sorts> (DD x <si applicable>), ...

<niv> — <sorts> (<nombre>, DD x <si applicable>), ...

<niv> — <sort de domaine>^D, ...

<par ordre de niveau décroissant>

0 — <sorts>

Domaines <domaine>, <domaine>

Écoles opposées <école>, <école>

Lignage <lignage>

TACTIQUE

Avant le combat <sorts et/ou capacités utilisés avant le combat ; le descriptif devrait correspondre au moment où ces effets sont actifs>

Pendant le combat <tactiques de combat, y compris sorts, dons et objets magiques utilisés>

Moral <conditions sous lesquelles la créature fuit, s'il en existe>

CARACTÉRISTIQUES

For x, **Dex** x, **Con** x, **Int** x, **Sag** x, **Cha** x

BBA +x ; **BMO** +x ; **DMD** +x

Dons <don par ordre alphabétique>, <don>, <don en bonus>^B, ...

Compétences <compétence par ordre alphabétique> +x, <compétence> +x (+x <condition>), ... ; **Modificateurs raciaux** +x <condition>

Langues <langue>, <langue>, ...

Particularités <particularité par ordre alphabétique>, <particularité>, ...

Équipement de combat <objet>, <objet>, ... ; **autre équipement** <objet>, <objet>, ...

Grimoire tous les sorts préparés plus <sorts>, ...

Caractéristiques de base <si des effets qui augmentent les caractéristiques sont actifs>

ÉCOLOGIE

Environnement <type(s)>

Organisation sociale <groupe(s)>

Trésor <description ou type>

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nom (Ext/Sur/Mag). <descriptif — Les particularités (y compris les qualités spéciales) sont toutes expliquées ici par ordre alphabétique. Les pouvoirs magiques ne sont plus en italique (sauf s'il s'agit de sorts)>

BLOC DESCRIPTIF : EN-TÊTE

L'en-tête du bloc descriptif reprend les éléments les plus fondamentaux de la créature, comme son nom, son type, sa dangerosité (exprimée sous la forme d'un FP ou facteur de puissance). On y trouve aussi toutes les informations qui permettent au MJ de commencer une rencontre avec la créature en question : son bonus d'Initiative, les sens dont elle dispose (voir plus bas), son bonus aux tests de Perception et les auras qui émanent d'elle (voir plus bas).

NOM DE LA CRÉATURE

FP x

XP <valeur>

<descriptif éventuellement>

<type> (<sous-types dans l'ordre alphabétique>) de taille <taille>, <alignement>

Init +x ; Sens <sens spéciaux> ; Perception +x

Aura <auras>

NOM, FP ET VALEUR EN XP

Après le nom et le FP, on indique le nombre d'XP que la créature rapporte une fois vaincue (ce qui ne nécessite pas forcément de la tuer). Notez que, même si ce sont les premiers éléments à apparaître dans le bloc descriptif, rien n'oblige le créateur de monstre à commencer par eux (en fait, ce sera plutôt le contraire : même s'il est bon de déterminer approximativement le FP désiré au début de la création, le nom vient généralement tout à la fin).

Les valeurs en XP correspondant à chacun des FP les plus souvent rencontrés sont reprises dans la table suivante.

TABLE 1-1 : CORRESPONDANCE ENTRE FP ET XP

FP	XP	FP	XP
1/8	50	11	12 800
1/6	65	12	19 200
1/4	100	13	25 600
1/3	135	14	38 400
1/2	200	15	51 200
1	400	16	76 800
2	600	17	102 400
3	800	18	153 600
4	1 200	19	204 800
5	1 600	20	307 200
6	2 400	21	409 600
7	3 200	22	614 400
8	4 800	23	819 200
9	6 400	24	1 228 800
10	9 600	25	1 638 400

DESCRIPTIF DU MONSTRE

Vient ensuite le « descriptif » du monstre, qui n'est présent que

- s'il s'agit d'un monstre modifié par l'ajout d'une classe (par exemple : bourbiérin (m) guerrier 1 ; si la créature possède plusieurs classes, on cite sa classe de prédilection en premier)
- ou d'un monstre modifié par un archétype (par exemple :

minotaure vampire)

- ou encore lorsqu'on désire préciser le type de monstre qu'on décrit si on a utilisé un nom propre comme titre (par exemple : chat, familier de Merlin).

Le format générique de ce descriptif est le suivant :

<race/archétype> (<sexe>) <classe> <niv>/<classe> <niv>/...

Comme par exemple :

Vampire elfe (f) ensorceleur 9/guerrier 3

TYPE, SOUS-TYPES, TAILLE ET ALIGNEMENT

La ligne qui suit reprend des informations techniques sur le type du monstre et (éventuellement) les sous-types qu'il possède. Chaque type et chaque sous-type a des implications et des significations techniques précises (voir plus bas). On note également ici la taille et l'alignement habituel du monstre.

LES TYPES DE MONSTRES

Il existe 13 types de monstres, et un monstre donné ne peut appartenir qu'à un seul type à la fois. Un monstre peut changer de type dans certaines circonstances par contre, comme par exemple lorsqu'un humain, de type humanoïde, devient un zombi, de type mort-vivant (voir les archétypes, dans le chapitre sur l'évolution des monstres).

Le type d'un monstre détermine certaines de ses propriétés de base, comme la taille de ses dés de vie (d6, d8, d10 ou d12), son BBA (évolution lente, moyenne ou rapide), ses jets de sauvegarde (évolution lente ou rapide pour chacun des trois types), le nombre de rangs compétences qu'il reçoit, etc.

Chacun des types est décrit dans les pages suivantes. On y trouve les informations suivantes.

- **DV.** La taille des dés de vie (DV) de la créature.
- **BBA.** Le BBA du monstre, exprimé en fonction de son nombre de dés de vie. Il existe trois types de progression : la progression rapide (BBA = DV × 1), la progression moyenne (BBA = DV × 3/4) et la progression lente (BBA = DV × 1/2).
- **Jets de sauvegarde.** Le type d'une créature détermine précisément ou vaguement l'évolution de ses bonus de jets de sauvegarde. Il existe deux types d'évolution : l'évolution forte (bonus de base = 2 + DV/2) et l'évolution faible (bonus de base = DV/3).
- **Rangs par DV.** C'est le nombre de rangs de compétence que le monstre reçoit pour chacun de ses DV. Il est exprimé en fonction du modificateur d'Intelligence de la créature, noté [Int]. Les créatures dénuées d'intelligence (sans valeur d'Intelligence) ne reçoivent aucun rang de compétence et aucun don non plus. Les autres créatures

DESCRIPTION DES TYPES DE MONSTRES 1/3

ABERRATION

Créature avec une anatomie bizarre, des capacités étranges, un mode de pensée inhabituel ou une combinaison de ces choses..

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. faible

Vigueur. faible

Volonté. fort

Rangs par DV. 4 + [Int]

Compétences de classe. Acrobaties, Art de la magie, Connaissances (un domaine), Discrétion, Escalade, Évasion, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol

Armes. armes naturelles (et armes courantes si la forme est plus ou moins humanoïde)

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- respirent, mangent et dorment

ANIMAL

Créature vivante non-humaine (généralement un vertébré) sans capacités magiques ni langage ni culture.

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. fort

Vigueur. fort

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int]

Compétences de classe. Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Vol

Armes. armes naturelles seulement (toutes les attaques des herbivores non-combatifs sont des attaques secondaires : pénalité de -5 et seulement la moitié du modificateur de Force)

Armures. aucune (sauf si dressé pour le combat)

TRAITS

- (Sens) vision nocturne
- (Alignement) toujours d'alignement Neutre
- (Caractéristiques) Int ≤ 2
- (Trésor) aucun trésor
- respirent, mangent et dorment

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Objet animé ou créature créé artificiellement.

DV. d10

BBA. DV × 1

Réflexes. faible

Vigueur. faible

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int] mais la plupart des créatures artificielles sont dénuées d'intelligence (aucun don, aucun rang)

Compétences de classe. aucune

Armes. armes naturelles (et armes courantes si forme plus ou moins humanoïde)

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- (pv) Points de vie en bonus selon la taille : P—10, M—20, G—30, TG—40, Gig—60, Col—80
- (Immunités) absorption d'énergie, affaiblissement de caractéristique, dégâts non létaux, diminution permanente de caractéristique, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), épuisement, étourdissement, fatigue, maladie, mort par dégâts excessifs, nécromancie, paralysie, poison, sommeil, effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf ceux qui sont inoffensifs ou fonctionnent aussi sur les objets)
- (Caractéristiques) pas de Constitution (fonctionne comme un 10)
- Pas de guérison naturelle (mais peut-être une guérison accélérée et possibilité d'être réparé dans certaines conditions ou par magie)
- détruit quand réduit à 0 point de vie
- ne peut être *rappelé à la vie* ni *ressuscité*
- ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas

CRÉATURE MAGIQUE

Créature similaire à un animal mais qui peut avoir une Intelligence de 3 ou plus (ce qui veut dire qu'elle connaît au moins une langue mais pas forcément qu'elle sait la parler) ; possède généralement des capacités surnaturelles ou extraordinaires, parfois avec une apparence ou un comportement bizarre.

DV. d10

BBA. DV × 1

Réflexes. fort

Vigueur. fort

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int]

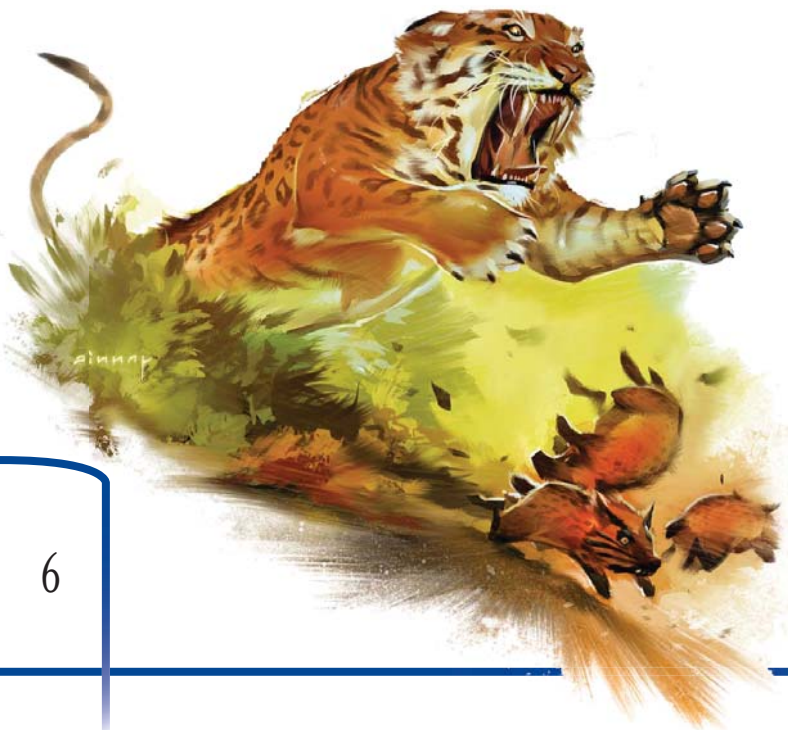
Compétences de classe. Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Vol

Armes. armes naturelles

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- respirent, mangent et dorment



DESCRIPTION DES TYPES DE MONSTRES 2/3

DRAGON

Créature reptilienne, généralement ailée, avec des capacités inhabituelles ou magiques.

DV. d12

BBA. DV × 1

Réflexes. fort

Vigueur. fort

Volonté. fort

Rangs par DV. 6 + [Int]

Compétences de classe. Art de la magie, Artisanat, Bluff, Connaissances (tous les domaines), Diplomatie, Discrétion, Escalade, Estimation, Intimidation, Linguistique, Natation, Perception, Premiers secours, Psychologie, Survie, Utilisation d'objets magiques, Vol

Armes. armes naturelles (plus armes courantes et armes mentionnées si forme plus ou moins humanoïde ou capable de se transformer en humanoïde)

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir à 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- (Immunités) sommeil magique, paralysie magique
- respirent, mangent et dorment

EXTÉRIEUR

Créature composée au moins en partie d'essence (mais pas forcément de matériel) provenant d'un plan autre que le plan Matériel ; certaines créatures commencent leur vie en appartenant à un autre type puis deviennent des Extérieurs en atteignant un niveau spirituel supérieur/inférieur.

DV. d10

BBA. DV × 1

JdS. 2 JdS forts, généralement Réflexes et Volonté

Rangs par DV. 6 + [Int]

Compétences de classe. Artisanat, Bluff, Connaissances (plans), Discrétion, Perception, Psychologie et 4 autres compétences (choisies selon le thème)

Armes. armes simples, armes de guerre et armes mentionnées

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- *rappel à la vie, réincarnation et résurrection* ne fonctionnent pas sur les Extérieurs qui n'appartiennent pas au sous-type « natif » car leur âme et leur corps ne font qu'un ; il faut un *souhait limité, souhait ou miracle* pour cela.
- respirent mais n'ont pas besoin de manger ni de dormir (ceux du sous-type « natif » doivent manger et dormir).



FÉE

Créature dotée de capacités surnaturelles et liée à la nature ou à un endroit ou à une autre force, généralement de forme humaine.

DV. d6

BBA. DV × 1/2

Réflexes. fort

Vigueur. faible

Volonté. fort

Rangs par DV. 6 + [Int]

Compétences de classe. Acrobaties, Artisanat, Bluff, Connaissances (folklore local, géographie, nature), Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation, Perception, Psychologie, Représentation, Utilisation d'objets magiques, Vol

Armes. armes simples et armes mentionnées

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- (Sens) vision nocturne
- respirent, mangent et dorment

HUMANOÏDE

Créature avec 2 bras, 2 jambes et 1 tête ou encore un torse humain, des bras et une tête ; peu/pas de capacités surnaturelles ou extraordinaires mais capable de parler et de créer des sociétés développées ; généralement de taille P ou M ; possède un sous-type propre à sa race.

DV. d8

BBA. DV × 3/4

JdS. 1 JdS fort, généralement Réflexes

Rangs par DV. 2 + [Int]

Compétences de classe. Artisanat, Dressage, Équitation, Escalade, Premiers secours, Survie

Armes. armes simples

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- respirent, mangent et dorment

REMARQUE

Les caractéristiques notées ci-dessus ne valent que pour les humanoïdes qui possèdent plusieurs DV raciaux. Les nombreux humanoïdes (comme les races de PJ) à 1 DV remplacent les caractéristiques données par ce DV par celles d'une classe (un niveau d'homme d'armes par exemple) : leur DV, BBA, JdS, rangs, compétences de classe et formation aux armes et armures dépendent entièrement de leur(s) classe(s).

HUMANOÏDE MONSTRUEUX

Créature similaire à un humain mais avec des traits monstrueux ou ressemblant aux animaux, souvent dotée de capacités magiques.

DV. d10

BBA. DV × 1

Réflexes. fort

Vigueur. fort

Volonté. fort

Rangs par DV. 4 + [Int]

Compétences de classe. Artisanat, Discrétion, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol

Armes. armes simples et armes mentionnées

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- respirent, mangent et dorment

DESCRIPTION DES TYPES DE MONSTRES 3/3

MORT-VIVANT

Créature qui vivait autrefois et qui a été animée par des forces spirituelles ou surnaturelles.

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. faible

Vigueur. faible

Volonté. fort

Rangs par DV. 4 + [Int] mais la plupart des morts-vivants sont dénués d'intelligence (aucun don, aucun rang)

Compétences de classe. Art de la magie, Connaissances (mystères, religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie, Vol

Armes. armes naturelles, armes courantes et armes mentionnées

Armures. armure mentionnée et armures plus légères

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Immunités) absorption d'énergie, affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution), dégâts non létaux, diminutions temporaires de caractéristiques, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), épuisement, étourdissement, fatigue, maladie, mort par dégâts excessifs, paralysie, poison, sommeil, effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf ceux qui sont inoffensifs ou fonctionnent aussi sur les objets)
- (Caractéristiques) pas de Constitution ; le Charisme est utilisé pour les points de vie en bonus, les JdS de Vigueur et les capacités spéciales dépendant normalement de la Constitution
- Pas de guérison naturelle si dénuée d'intelligence (mais peut-être soigné par de l'énergie négative, peut avoir une guérison accélérée)
- détruit quand réduit à 0 point de vie
- *rappel à la vie* et *réincarnation* n'affectent pas les morts-vivants ; *résurrection (suprême)* les transforment en les êtres vivants qu'ils étaient.
- ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas

PLANTE

Créature végétale (mais les plantes normales n'ont ni Sagesse ni Charisme et sont donc plutôt des objets).

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. faible

Vigueur. fort

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int] mais la plupart des plantes sont dénuées d'intelligence (aucun don, aucun rang)

Compétences de classe. Discrétion, Perception

Armes. armes naturelles

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens) vision nocturne
- (Immunités) effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), étourdissement, métamorphose, paralysie, poison, sommeil
- respirent et mangent mais ne dorment pas

VASE

Créature amorphe ou de forme changeante, généralement dénuée d'intelligence.

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. faible

Vigueur. faible

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int] mais la plupart des vases sont dénuées d'intelligence (aucun don, aucun rang)

Compétences de classe. aucune

Armes. armes naturelles

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens, Immunités) aveugle mais dotée de la capacité de perception aveugle : effets visuels, illusions et autres attaques basées sur la vision, immunisé contre attaques de regard
- (Immunités) coups critiques, dégâts de précision, métamorphose et étourdissement, paralysie, poison, prise en tenaille, sommeil
- (Immunités, Caractéristiques) dénuée d'intelligence (pas d'Intelligence) : immunisé contre effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes)
- respirent et mangent mais ne dorment pas

REMARQUE

Certaines vases peuvent infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, la quantité de dégâts infligés est 10 + la moitié du nombre de DV de la vase + son modificateur de Constitution par round entier de contact.

VERMINE

Insecte, arachnide, ver, arthropode ou autre invertébré.

DV. d8

BBA. DV × 3/4

Réflexes. faible

Vigueur. fort

Volonté. faible

Rangs par DV. 2 + [Int] mais la plupart des plantes sont dénuées d'intelligence (aucun don, aucun rang)

Compétences de classe. aucune

Armes. armes naturelles

Armures. aucune

TRAITS

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Immunités, Caractéristiques) dénuée d'intelligence (pas d'Intelligence) : immunisé contre effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes) ; une créature semblable à une vermine mais avec une valeur d'Intelligence est soit un animal soit une créature magique
- respirent, mangent et dorment

reçoivent au moins 1 rang de compétence par DV, quel que soit leur modificateur d'Intelligence.

- **Compétences de classe.** Ce sont les compétences que la créature considère généralement comme compétences de classe : elles reçoivent un unique bonus de 3 si le monstre y investit au moins un rang de compétence.
- **Armes.** Le monstre est considéré comme formé au maniement des armes qui sont citées ici. « Arme mentionnée » fait référence à l'arme qui est citée dans le bloc descriptif du monstre (dans la partie « Attaque »), c'est-à-dire de l'arme qu'utilisent la plupart des monstres de cette espèce.
- **Armures.** Le monstre est considéré comme formé au port des armures citées ici. « Armure mentionnée » fait référence à l'armure que le monstre porte dans son bloc descriptif (l'armure que la majorité des combattants de son espèce utilisent). La plupart des créatures sont automatiquement formées au port de l'armure mentionnée et de toutes les armures de la même catégorie ou des catégories plus légères (légère, intermédiaire et lourde). Si le monstre est présenté sans armure, l'indication « Armure mentionnée et armures plus légères » signifie qu'il n'est formé au port d'aucun type d'armures (ni à l'utilisation de boucliers). Les monstres qui sont formés au port d'au moins un type d'armure sont aussi formés à l'utilisation des boucliers.
- **Traits.** C'est la catégorie fourre-tout qui reprend les particularités qui ne rentrent pas dans les sujets abordés plus haut. Il peut s'agir d'immunités, de restrictions spécifiques ou de règles propres au type de créatures décrit (comme par exemple le fait d'être dénué d'intelligence ou de ne pas posséder de valeur de Constitution). Ces traits sont cités par ordre d'apparition dans le bloc descriptif.

LES SOUS-TYPES DE MONSTRES

Contrairement aux types, les sous-types ne sont pas disjoints ni même exclusifs : un monstre peut appartenir ou posséder plusieurs sous-types différents.

Certains sous-types ne servent qu'à regrouper des créatures similaires (comme le sous-type « halfelin » par exemple) dans une catégorie qui pourra ensuite être utilisée par d'autres règles (on pourrait par exemple créer un sort ou une arme possédant des effets spécifiques si la cible est du sous-type « halfelin »). D'autres sous-types résument un ensemble de capacités spéciales ou de particularités (comme le sous-type du « Feu » qui donne entre autres une immunité contre le feu). Plusieurs sous-types sont présentés ci-dessous et regroupés par catégorie de thèmes.

Sous-types liés à un alignement

Les quatre sous-types d'alignement sont :

BIEN/CHAOS/LOI/MAL

Ces sous-types sont généralement donnés à des Extérieurs natifs des plans de même alignement. La plupart de ces créatures possèdent elles aussi cet alignement, mais ce n'est pas le cas de toutes et, si leur alignement change, elles conservent quand même leur sous-type.

- (Effets des sorts) Tous les effets qui diffèrent selon l'alignement de la cible touchent ces créatures comme si elles étaient de l'alignement de

leur sous-type (quel que soit leur alignement réel). Et elles subissent également les effets correspondant à leur alignement véritable.

- (Attaques et RD) Les attaques naturelles des créatures appartenant à un sous-type lié à un alignement, ainsi que les attaques effectuées avec des armes manufacturées, fonctionnent comme des armes de cet alignement pour percer les réductions de dégâts.

Sous-types liés aux éléments

Certains sous-types désignent des Extérieurs directement liés aux plans Élémentaires ou des créatures qui nourrissent un lien ou une connexion spécifique avec un élément ou un type d'énergie.

AIR

La créature possède une vitesse de vol et une manœuvrabilité généralement parfaite. Elle considère Vol comme une compétence de classe.

EAU

La créature possède une vitesse de nage et peut se déplacer dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle peut respirer sous l'eau ainsi que (généralement) dans l'air. Natation est une compétence de classe pour elle.

ÉLÉMENTAIRE

Il s'agit d'une créature entièrement composée d'un des quatre éléments de base et qui possède les traits suivants :

- (Immunité) coups critiques, dégâts de précision, étourdissement, paralysie, poison, prise en tenaille, sommeil
- formée au maniement des armures naturelles ; formée également au maniement des armes simples et des armes mentionnées si elle a une forme humanoïde.
- formée au port de l'armure mentionnée et des armures plus légères (ainsi qu'à l'utilisation des boucliers s'il porte une armure).
- ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas

FEU

La créature est immunisée contre le feu et vulnérable au froid.

FROID

La créature est immunisée contre le froid et vulnérable au feu.

TERRE

La créature possède une vitesse de creusement et peut généralement creuser même la pierre la plus solide. Si la créature a une vitesse de creusement, elle bénéficie aussi de la capacité de perception des vibrations.

Sous-types liés à une race d'Extérieurs

Ces sous-types permettent de regrouper les traits communs à une espèce de créatures. Toutes les créatures de l'espèce en question ne possèdent pas forcément tous les traits (c'est alors indiqué explicitement dans leur descriptif) mais c'est le cas de la plupart d'entre elles.

ANGE

Ces Extérieurs d'alignement bon originaires des plans de même alignement possèdent les traits suivants :

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- (Aura) aura de protection (Sur). Cette aura donne un bonus de parade de +4 à la CA et un bonus de résistance de +4 aux JdS à toutes les créatures à 4 cases ou moins de l'ange. À part cela, elle fonctionne comme un *cercle magique contre le Mal* et un *globe d'invulnérabilité*

renforcée avec des rayons de 4 cases et un NLS égal au nombre de DV de l'ange.

- (Immunités) acide, froid, pétrification
- (JdS) bonus racial de +4 contre le poison
- (Langues) langage universel (Sur). L'ange peut parler avec n'importe quelle créature qui possède un langage comme s'il utilisait un sort de *don des langues* lancé à un NLS égal au nombre de DV de l'ange. Cette capacité est toujours active.

ARCHON

Ces Extérieurs d'alignement loyal bon originaires des plan de même alignement possèdent les traits suivants :

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- (Aura) aura de menace (Sur). Un archon qui combat ou qui se fâche produit une aura de droiture de 4 cases de rayon, où toute créature hostile doit effectuer un jet de Volonté (DD variant selon le type de l'archon, dépendant de la Constitution et incluant un bonus racial de +2). En cas d'échec, la victime subit une pénalité de -2 à l'attaque, à la CA et aux JdS pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'ils parviennent à toucher l'archon en question. En cas de réussite, la victime ne peut plus être affectée par l'aura de l'archon en question.
- (Immunité) électricité, pétrification
- (JdS) bonus racial de +4 contre le poison
- (Pouvoirs magiques) à volonté — *téléportation suprême* avec un NLS de 14 (lui-même et jusqu'à 25 kg d'objets uniquement)
- (Langues) langage universel (Sur). L'archon peut parler avec n'importe quelle créature qui possède un langage comme s'il utilisait un sort de *don des langues* lancé à un NLS de 14. Cette capacité est toujours active.

AZATA

Ces Extérieurs d'alignement chaotique bon originaires des plans de même alignement possèdent les traits suivants :

- (Sens) vision dans le noir 12 cases
- (Sens) vision nocturne
- (Immunités) électricité, pétrification
- (Résistances) feu 10, froid 10
- (Langues) langage universel (Sur). L'azata peut parler avec n'importe quelle créature qui possède un langage comme s'il utilisait un sort de *don des langues* lancé à un NLS de 14. Cette capacité est toujours active.

DÉMON

Ces Extérieurs d'alignement chaotique mauvais originaires de l'Abysses possèdent les traits suivants :

- (Immunités) électricité, poison
- (Résistances) acide 10, feu 10, froid 10
- (Pouvoirs magiques) convocation (Mag). Les démons peuvent convoquer d'autres créatures de leur espèce (une de même type ou plusieurs d'un type plus faible généralement)
- (Langues) généralement abyssal, céleste, draconique
- (Langues) télépathie
- (Particularités) Les armes naturelles d'un démon et toutes les armes qu'il manie fonctionnent comme des armes d'alignement chaotique et mauvais pour percer les réductions de dégâts.

DIABLE

Ces Extérieurs d'alignement loyal mauvais originaires de l'Enfer possèdent les traits suivants :

- (Sens) vision dans les ténèbres (Sur). Certains diables peuvent voir dans les ténèbres de tout type, y compris celles d'un sort de *ténèbres profondes*.
- (Immunités) feu, poison

- (Résistances) acide 10, froid 10
- (Pouvoirs magiques) convocation (Mag). Les diables peuvent convoquer d'autres créatures de leur espèce (une de même type ou plusieurs d'un type plus faible généralement)
- (Langues) généralement céleste, draconique, infernal
- (Langues) télépathie
- (Particularités) Les armes naturelles d'un diable et toutes les armes qu'il manie fonctionnent comme des armes d'alignement loyal et mauvais pour percer les réductions de dégâts.

Sous-types liés à une espèce

Ces sous-types précisent le type « humanoïde » et indiquent l'espèce de la créature décrite.

ELFE

La créature possède une vision nocturne.

GÉANT

Il s'agit généralement d'une créature de taille G ou plus. Les géants sont des humanoïdes qui possèdent plusieurs DV et qui les conservent même lorsqu'ils gagnent une classe (au contraire des humanoïdes qui ne possèdent qu'un seul DV). Les géants ont une vision nocturne et considèrent Intimidation et Perception comme des compétences de classe.

GNOME

La créature possède une vision nocturne.

GOBELINOÏDE

C'est un humanoïde sournois qui vit en chassant et en pillant. Il parle le goblin et considère Discrétion comme une compétence de classe.

HALFELIN

Aucune capacité spéciale.

HUMAIN

Aucune capacité spéciale.

NAIN

La créature possède une vision dans le noir à 12 cases.

ORQUE

La créature est sensible à la lumière et possède une vision dans le noir jusqu'à 12 cases.

REPTILIEN

Il s'agit d'une créature généralement à sang froid et couverte d'écailles. On n'utilise ce sous-type que pour les humanoïdes, pas pour tous les animaux et monstres reptiliens.

Autres sous-types

Ces sous-types ne rentrent pas dans les catégories précédentes.

AQUATIQUE

La créature possède une vitesse de nage et peut se déplacer dans l'eau sans avoir à réaliser des tests de Natation. Elle peut respirer dans l'eau (mais pas dans l'air, à moins de posséder la particularité « amphibie »). Natation est une compétence de classe

ÉVOLUÉ

Ce sous-type accompagne toujours un type de créatures (humanoïde évolué par exemple). On l'ajoute parfois lorsqu'un archétype modifie le type d'une créature, en indiquant son type original.

EXTRAPLANAIRE

C'est un sous-type que gagnent toutes les créatures qui se trouvent sur un plan autre que leur plan d'origine. En changeant de plan, les créatures peuvent donc gagner ou perdre ce sous-type. On suppose que les créatures décrites sont rencontrées sur le plan Matériel ; la plupart des Extérieurs ont donc ce sous-type (mais ne l'auraient pas s'ils étaient rencontrés sur leur plan d'origine). Aucune créature ne gagne le sous-type « extraplanaire » sur les plans transitifs comme l'Astral, l'Éthéré et le plan des Ombres.

INTANGIBLE

La créature n'a pas de corps physique. Elle est immunisée aux coups critiques et aux dégâts de précision à moins que ceux-ci ne proviennent d'attaques effectuées avec une arme *spectrale*. La créature possède également la particularité « intangible ».

MÉTAMORPHE

Cette créature peut prendre une ou plusieurs formes. Les créatures qui changent de forme par magie ne sont pas forcément des métamorphes. Les métamorphes possèdent les traits suivants :

- formé à l'utilisation de ses armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées,
- formé au port de l'armure mentionnée et de toutes les armures plus légères (ainsi qu'à l'utilisation des boucliers s'il porte une armure).

NATIF (APPLICABLE UNIQUEMENT AUX EXTÉRIEURS)

Il s'agit d'un Extérieur qui possède des ancêtres mortels ou un lien fort avec le plan Matériel. Contrairement aux autres Extérieurs,

- il peut être ramené à la vie par un *rappel à la vie*, une *réincarnation* ou une *résurrection*.
- il a besoin de manger et de dormir.

NUÉE

Il s'agit d'un amas de créatures de taille Infime, Minuscule ou TP qui fonctionnent comme une seule créature (un seul total de points de vie, un seul modificateur d'initiative, etc.). La nuée peut se faufiler à travers les fissures et les espaces où chacune de ses créatures composantes peut passer. Elle attaque en avançant dans l'espace d'un adversaire (ce qui produit des attaques d'opportunité) et peut occuper le même espace qu'un ou plusieurs adversaires.

Une nuée de créatures de taille TP comporte 300 créatures rampantes ou 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Minuscule comporte 1 500 créatures rampantes ou 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Infime comporte 10 000 créatures (rampantes ou volantes).

TRAITS

- (Capacité défensive) Une nuée de créatures de taille TP ne subit que la moitié des dégâts causés par les armes tranchantes ou perforantes. Une nuée de créatures de taille Minuscule ou Infime est immunisée à tous les dégâts des armes.
- (Capacité défensive) Une nuée est immunisée à tous les sorts et effets qui ciblent une victime ou un certain nombre de victimes, à l'exception des effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages et phantasmes), qui fonctionnent si la nuée a une valeur d'Intelligence et une intelligence collective.
- (Immunité) coups critiques, prise en tenaille
- (Corps à corps) Les nuées infligent automatiquement des dégâts à toutes les créatures dont elles occupent l'espace à la fin de leur déplacement, sans qu'un jet d'attaque ne soit nécessaire et en ignorant les abris et les camouflages. Les dégâts infligés dépendent du nombre de DV de la nuée : 1d6 pour 1–5 DV, 2d6 pour 6–10 DV, 3d6 pour 11–15 DV, 4d6 pour 16–20 DV et 5d6 pour 21 DV ou plus. Sauf mention contraire, ce ne sont pas des dégâts magiques et une réduction de dégâts suffisante, le fait d'être intangible ou d'autres

capacités spéciales peuvent suffire à immuniser une créature contre ces dégâts. Certaines nuées infligent également des dégâts d'acide, d'absorption de sang, de poison ou d'autres attaques spéciales.

- (Espace) carré (pour des créatures rampantes) ou cube (pour des créatures volantes) de 2 cases de côté
- (Allonge) 0 cm ; la nuée ne contrôle aucune zone et ne porte pas d'attaque d'opportunité.
- (Attaque spéciale) distraction ; il faut un test de concentration (DD 20 + niveau du sort) pour pouvoir incanter à l'intérieur d'une nuée ; il faut réussir un jet de Volonté de DD 20 pour pouvoir utiliser une compétence qui nécessite de la patience ou de la concentration à l'intérieur d'une nuée.
- (BMO) la nuée ne peut pas agripper
- (DMD) la nuée ne peut pas être agrippée, bousculée, ni mise à terre.
- (Particularité) Les dégâts infligés à une nuée par les sorts et effets de zone (y compris les armes à aspersion) sont augmentés de 50%.
- (Particularité) Les nuées de créatures Minuscules ou Infimes sont susceptibles aux vents forts comme ceux créés par un sort de *bourrasque*, qui agissent comme si la nuée était de la taille de ses créatures composantes.
- Une nuée n'est jamais chancelante ni mourante. Si elle est réduite à 0 point de vie, les créatures se dispersent. Une nuée rendue inconsciente à cause de dégâts non létaux se désorganise et se disperse et ne se reforme que lorsque ses points de vie repassent au-dessus du nombre de dégâts non létaux qu'elle a subis.

LA TAILLE DES MONSTRES

La taille d'un monstre modifie plusieurs éléments dans le reste de son bloc descriptif :

- sa CA
- son bonus d'attaque
- son BMO et son DMD
- son bonus de Discrétion
- (éventuellement) son bonus de Vol

TABLE 1-2 : MODIFICATEURS LIÉS À LA TAILLE

Taille	Attaque/CA	BMO/DMD	Discrétion	Vol
Infime	+8	-8	+16	+8
Minuscule	+4	-4	+12	+6
Très Petit	+2	-2	+8	+4
Petit	+1	-1	+4	+2
Moyen	+0	0	+0	+0
Grand	-1	+1	-4	-2
Très Grand	-2	+2	-8	-4
Gigantesque	-4	+4	-12	-6
Colossal	-8	+8	-16	-8

SENS DES MONSTRES

On indique dans cette section toutes les capacités spéciales qui pourraient permettre au monstre de repérer les PJ ou d'en apprendre plus à leur sujet.

Il peut par exemple s'agir d'effets magiques constants tels que *détection du Bien*, *détection des pensées* ou *détection de la magie*, ou encore d'une des capacités spéciales décrites ci-dessous.

ODORAT (EXT)

La créature peut détecter les ennemis proches et suivre des pistes grâce à leur odorat. Elle reconnaît les odeurs comme les humains reconnaissent les images.

- La créature peut détecter les ennemis à 6 cases (12 cases en cas de vent favorable, 3 cases en cas de vent défavorable, x2 pour les odeurs

fortes comme la fumée et les déchets en putréfaction, ×3 pour les odeurs écrasantes comme le musc de putois). En une action de mouvement, la créature peut déterminer la direction dans laquelle l'ennemi se trouve (mais pas la distance) ; si l'ennemi est à 1 case ou moins, la créature le localise.

- La créature peut utiliser son odorat pour pister. Le DD de base du jet de Sagesse ou de Survie est 10 et il varie selon l'intensité de l'odeur, le nombre de créatures à traquer et le temps écoulé depuis leur passage (+2 par heure passée). Le type de surface ne modifie pas le DD.

FORMAT

odorat

PERCEPTION AVEUGLE (EXT)

La créature utilise son odorat ou son ouïe pour repérer ce qu'elle ne voit pas.

- La créature peut automatiquement repérer les créatures qui se trouvent dans la portée de la perception aveugle pour autant qu'il y ait une ligne d'effet dégagée.
- Cependant, les ennemis qui ne sont pas visibles continuent de bénéficier d'un camouflage contre les attaques de la créature, elle continue de perdre son bonus de Dextérité à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne voit pas et sa vitesse est réduite de moitié lorsqu'elle ne voit pas.

FORMAT

perception aveugle 12 cases

PERCEPTION DES VIBRATIONS (EXT)

La créature ressent les vibrations et peut automatiquement localiser avec précision tout ce qui est en contact avec le sol. Si c'est une créature aquatique, elle peut localiser avec précision les créatures qui se déplacent dans l'eau.

FORMAT

perception des vibrations 12 cases

VISION AVEUGLE (EXT)

C'est une version améliorée de la perception aveugle basée sur une sensibilité aux vibrations, une ouïe très fine ou l'écholocation. La créature se déplace et combat aussi facilement que si elle voyait (sans se préoccuper de l'invisibilité, des ténèbres, des effets de déplacement ou de flou ni de la plupart des camouflages tant qu'il existe une ligne d'effet dégagée entre elle et l'ennemi/un objet). La plupart du temps, il s'agit d'un effet permanent ; parfois, il faut une action libre pour l'activer.

La vision aveugle ne permet pas de distinguer les couleurs ni de lire par exemple. Être aveugle n'empêche en rien d'utiliser cette capacité (mais être assourdi le peut si cette faculté repose sur l'ouïe). La vision aveugle fonctionne aussi sous l'eau mais pas dans le vide. La vision aveugle ne suffit pas pour être soumis à une attaque de regard.

FORMAT

vision aveugle 12 cases

VISION DANS LE NOIR (EXT)

La créature peut voir jusqu'à la portée indiquée même sans aucune source de lumière, sans pouvoir décerner les couleurs.

FORMAT

vision dans le noir 12 cases

VISION NOCTURNE (EXT)

La créature peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lueur des étoiles, de la lune, d'une torche ou dans des conditions de luminosité semblables.

FORMAT

vision nocturne



AURAS DES MONSTRES

On précise ici les auras qui émanent de la créature. En voici quelques exemples tirés des « règles universelles de monstres » de Pathfinder.

PRÉSENCE TERRIFIANTE (EXT)

En une action libre (généralement incluse dans une attaque ou une charge), la créature peut activer une aura grâce à laquelle, par sa simple présence, elle peut rendre secouées ou effrayées toutes les créatures situées dans la portée (généralement 6 cases) pendant un certain temps (généralement 5d6 rounds).

Cette capacité n'affecte généralement que les adversaires qui ont moins de DV que la créature et il peuvent effectuer un jet de Volonté pour résister à cet effet (DD = 10 + moitié du nombre de DV + bonus de Charisme). En cas de réussite, l'adversaire est immunisé contre la présence terrifiante de la créature en question.

FORMAT

présence terrifiante (6 cases, DD 21)

PUANTEUR (EXT)

La créature sécrète un mucus à l'odeur répugnante. Les créatures vivantes qui ne disposent pas de cette capacité et qui se trouvent dans un rayon de 6 cases doivent effectuer un jet de Vigueur (DD = 10 + moitié du nombre de DV + bonus de Constitution) pour éviter d'être fiévreuses pendant un certain temps. En cas de réussite, la victime est immunisée contre la puanteur de la créature en question. On peut supprimer l'état « fiévreux » en utilisant un sort de *neutralisation du poison* ou de *ralentissement du poison*. Les créatures immunisées contre le poison ne subissent pas ces effets, et celles qui bénéficient d'un bonus contre le poison peuvent l'appliquer aux jet de sauvegarde.

FORMAT

puanteur (DD 15, 10 rounds)

AURA DE TERREUR (SUR)

La créature peut activer cette aura en une action libre. Elle peut fonctionner comme un sort de *terreur* ou avoir un autre effet. Cette capacité autorise généralement un jet de Volonté (DD = 10 + moitié du nombre de DV + bonus de Charisme).

FORMAT

aura de terreur (6 cases, DD 17)

BLOC DESCRIPTIF : DÉFENSE

Cette section du bloc descriptif contient les principales informations dont le MJ peut avoir besoin lors d'une rencontre pendant le tour des adversaires de la créature. On y indique comment le monstre résiste aux attaques (sa CA et ses jets de sauvegarde), son nombre de points de vie et les diverses capacités qui influencent la manière dont il prend des coups (guérison accélérée, réduction de dégâts, immunités et vulnérabilités par exemple).

DÉFENSE

CA x, contact X, pris au dépourvu X (<type et valeur des bonus par ordre alphabétique>)

pv x (xdx+x) ; guérison accélérée x ; régénération x (<conditions pour empêcher la régénération>)

Réf +x, **Vig** +x, **Vol** +x ; <bonus situationnels et autres>

Capacités défensives <liste par ordre alphabétique> ; **Faiblesses** <liste par ordre alphabétique> ; **Immunités** <liste par ordre alphabétique> ;

RD x/condition ; **Résistances** <liste par ordre alphabétique> ; **RM** x

CLASSE D'ARMURE

Il existe plusieurs types de composantes à la classe d'armure et trois types de CA principales. Ces dernières sont :

- la **CA « normale »** : c'est celle qu'on utilise pour la plupart des attaques physiques ;
- la **CA « de contact »** : c'est celle qu'on utilise pour les attaques qui nécessitent seulement un contact (sorts de contact et rayons magiques par exemple) ; elle ne tient pas compte de l'armure, du bouclier ni de l'armure naturelle ;
- la **CA « pris au dépourvu »** : c'est celle qu'on utilise au début de la rencontre, avant que la créature n'ait eu le temps d'agir ; elle ne tient pas compte des bonus réactifs provenant de la Dextérité ou de la faculté d'esquive.

Il y a également d'autres types de CA qui peuvent être utilisés pour des attaques spécifiques, mais ceux-ci ne sont pas indiqués explicitement. Par contre, comme on cite entre parenthèses tous les bonus individuels qui permettent de calculer la CA, on peut toujours retrouver ces valeurs. C'est par exemple le cas de la CA contre les attaques intangibles, qui ressemble à la CA de contact mais qui tient quand même compte des bonus d'armure ou de bouclier offerts par des effets de force.

Voici quelques uns des types de bonus qui peuvent venir modifier la CA :

- **Armure** : bonus donné par le port d'une armure ou certains sorts
- **Armure naturelle** : bonus donné par une peau épaisse, des écailles ou certains sorts qui solidifient la peau
- **Bouclier** : bonus donné par l'utilisation d'un bouclier ou par certains sorts, ou encore par certains dons qui permettent d'utiliser des armes pour parer des coups
- **Chance** : bonus provenant généralement de certaines capacités magiques ou raciales
- **Circonstances** : bonus donné par la situation dans laquelle la créature se trouve (contrairement à la plupart des bonus, les bonus de circonstances se cumulent)
- **Dextérité** : bonus donné par l'agilité de la créature

- **Esquive** : bonus donné par la faculté de se glisser hors de la trajectoire des attaques (contrairement à la plupart des bonus, les bonus d'esquive se cumulent)
- **Intuition** : bonus donné par certaines capacités (de classes de prestige notamment)
- **Malfaisance/Saint** : bonus donnés par certains sorts divins ou certains objets magiques
- **Moral** : bonus donné par certaines capacités magiques, surnaturelles ou extraordinaires qui visent à encourager
- **Parade** : bonus donné par certains objets magiques comme les anneaux de protection ou bonus inhérent de certaines créatures intangibles (souvent basé sur le modificateur de Charisme)
- **Sagesse** : les moines peuvent ajouter, dans une certaine limite, leur bonus de Sagesse à la CA ; certaines autres classes ou classes de prestige autorisent le bonus d'Intelligence également
- **Taille** : bonus dépendant de la taille de la créature, dont la valeur est fixée (Infime +8, Minuscule +4, Très Petit +2, Petit +1, Moyen +0, Grand -1, Très Grand -2, Gigantesque -4, Colossal -8).

TABLE 2-1 : CA ET BONUS D'ARMURE

Bonus	CA normale	CA de contact	Pris au dépourvu
Armure	oui	—	oui
Armure naturelle	oui	—	oui
Bouclier	oui	—	oui
Chance	oui	oui	oui
Circonstances	oui	oui	oui
Dextérité	oui	oui	—
Esquive	oui	oui	—
Intuition	oui	oui	oui
Malfaisance	oui	oui	oui
Moral	oui	oui	oui
Parade	oui	oui	oui
Sagesse	oui	oui	oui
Saint	oui	oui	oui
Taille	oui	oui	oui

POINTS DE VIE

Cette section indique le nombre de points de vie maximal de la créature (ainsi que son nombre de points de vie actuel si elle est blessée lorsqu'on la rencontre) puis le détail de ses dés de vie, y compris les bonus de Constitution, de dons et de classes de prédilection.

Certaines capacités spéciales relatives aux points de vie sont indiquées sur cette ligne. En voici deux exemples relativement courants.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE (EXT)

La créature gagne 1 ou plusieurs points de vie chaque round, comme s'il s'agissait d'une guérison naturelle. Les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation ne sont pas soignés cependant, pas plus que les membres coupés. Cette capacité ne permet pas non plus de rattacher des membres coupés. La guérison accélérée agit même lorsque la créature a un nombre de points de vie négatif et ce,

jusqu'à sa mort (où elle s'arrête).

FORMAT

guérison accélérée 5

RÉGÉNÉRATION (EXT)

Cette capacité fonctionne comme la guérison accélérée mais, en plus, tant que la régénération fonctionne, la créature ne peut pas mourir (elles deviennent quand même inconscientes si leur nombre de points de vie passe sous 0). Certaines formes d'attaque (généralement le feu et l'acide) peuvent interrompre la régénération pendant un round, au cours duquel la créature peut mourir normalement.

La régénération n'est pas efficace contre les attaques qui n'infligent pas de dégâts. Elle ne soigne pas non plus les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation. Elle permet par contre de faire repousser les membres perdus ou de rattacher ceux qui ont été coupés (s'ils sont mis en contact avec le reste du corps endormis une heure après leur perte ; sans ça, les membres perdus flétrissent et meurent).

Seules les créatures qui possèdent une Constitution peuvent bénéficier de cette capacité.

FORMAT

régénération 5 (feu, acide)

JETS DE SAUVEGARDE

Cette section précise les valeurs des bonus des jets de sauvegarde ainsi que les éventuels bonus qui ne s'appliquent que dans certaines circonstances, comme par exemple des bonus aux jets de sauvegarde contre certains sorts et effets spécifiques ou contre les sorts lancés par des créatures d'un alignement donné.

La table suivant reprend les bonus de base des jets de sauvegarde en fonction du nombre de DV de la créature (pour une évolution faible ou forte). Il faut encore ajuster ce bonus de base selon les modificateurs de Dextérité, de Constitution et de Sagesse de la créature (et, éventuellement, en fonction des dons et capacités spéciales de la créatures).

TABLE 2-2 : BONUS DE BASE DES JETS DE SAUVEGARDE

DV	Fort	Faible	DV	Fort	Faible
1	+2	+0	16	+10	+5
2	+3	+0	17	+10	+5
3	+3	+1	18	+11	+6
4	+4	+1	19	+11	+6
5	+4	+1	20	+12	+6
6	+5	+2	21	+12	+7
7	+5	+2	22	+13	+7
8	+6	+2	23	+13	+7
9	+6	+3	24	+14	+8
10	+7	+3	25	+14	+8
11	+7	+3	26	+15	+8
12	+8	+4	27	+15	+9
13	+8	+4	28	+16	+9
14	+9	+4	29	+16	+9
15	+9	+5	30	+17	+10

CAPACITÉS DÉFENSIVES

Cette ligne peut être composée de plusieurs parties présentées par ordre alphabétique. On omet les parties qui ne sont pas pertinentes.

Les quatre parties en question sont les suivantes :

- **Capacités défensives** : c'est la catégorie fourre-tout, dans laquelle on glisse les capacités défensives qui ne rentrent pas dans une autre catégorie ;
- **Faiblesses** : la liste des vulnérabilités et autres faiblesses dont souffre la créature ;
- **Immunités** : on cite les immunités de la créature dans l'ordre alphabétique ; il peut s'agir d'immunités à un élément donné (l'acide par exemple), à un type d'effets (effets mentaux ou poisons par exemple) ou encore un groupe d'immunités (traits des morts-vivants par exemple ; voir plus loin) ;
- **RD** : l'éventuelle réduction de dégâts dont la créature bénéficie ;
- **Résistances** : les résistances face aux types d'énergie dont la créature bénéficie ; et enfin
- **RM** : l'éventuelle valeur de résistance à la magie dont bénéficie la créature.

Ci-dessous, on cite certaines des mentions qui reviennent régulièrement dans cette section du bloc descriptif et qui correspondent à des définitions précises faisant partie des « règles universelles pour les monstres » de Pathfinder. Comme la partie « Capacités défensives » sert de fourre-tout, on la présente en dernier lieu, même si elle vient en premier dans l'ordre alphabétique.

FAIBLESSES

AVEUGLÉ PAR LA LUMIÈRE (EXT)

La créature est aveuglée pendant 1 round si elle est exposée à une lumière vive (lumière du soleil ou lumière d'un sort de *lumière du jour*). Puis, tant qu'elle reste dans une zone de lumière vive, elle est éblouie.

FORMAT

aveuglé par la lumière

SENSIBLE À LA LUMIÈRE (EXT)

La créature est éblouie lorsqu'elle est exposée à une lumière vive (lumière du soleil ou lumière d'un sort de *lumière du jour*).

FORMAT

sensible à la lumière

VULNÉRABILITÉS (EXT OU SUR)

S'il s'agit d'une vulnérabilité à un type de dégâts, cela signifie que, lorsque la créature subit des dégâts de ce type, ceux-ci sont augmentés de 50% (dans tous les cas, que l'éventuel jet de sauvegarde autorisé soit réussi ou non). S'il ne s'agit pas d'un type de dégâts, la créature subit un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts et les effets concernés (ceux qui appartiennent à un registre spécifique par exemple).

FORMAT

vulnérabilité au feu

IMMUNITÉS

IMMUNITÉ (EXT OU SUR)

La créature ignore tous les dégâts et tous les effets directs provenant de la ou des sources indiquées. Il peut s'agir d'un type de dégâts, d'afflictions, d'états préjudiciables ou de sorts.

FORMAT

Immunités acide, feu, paralysie

TRAITS DES CRÉATURES ARTIFICIELLES (EXT)

La créature bénéficie des immunités suivantes : absorption d'énergie,

affaiblissements temporaires de caractéristiques, dégâts non létaux, diminutions permanentes de caractéristiques, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effet de moral, mirages, phantasmes), effets qui imposent un jet de Vigueur (à l'exception de ceux qui sont inoffensifs ou affectent également les objets), épuisement, étourdissement, fatigue, maladies, mort par dégâts excessifs, nécromancie, paralysie, poison, sommeil.

FORMAT

traits des créatures magiques

TRAITS DES MORTS-VIVANTS (EXT)

La créature bénéficie des immunités suivantes : absorption d'énergie, affaiblissements temporaires et malus aux caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution), dégâts non létaux, diminutions permanentes de caractéristiques, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), effets qui imposent un jet de Vigueur (à l'exception de ceux qui sont inoffensifs ou affectent également les objets), épuisement, étourdissement, fatigue, maladies, mort par dégâts excessifs, paralysie, poison, sommeil.

FORMAT

traits des morts-vivants

TRAITS DES PLANTES (EXT)

La créature bénéficie des immunités suivantes : effets mentaux (charmes, coercitions, phantasmes, mirages, effet de moral), étourdissement, métamorphose, paralysie, poison, sommeil.

FORMAT

traits des plantes

RÉDUCTION DE DÉGÂTS

RÉDUCTION DE DÉGÂTS (EXT OU SUR)

La créature ignore tout ou une partie des dégâts des armes naturelles et manufacturées (concrètement, l'arme rebondit sur elle ou ses plaies se referment immédiatement ; l'adversaire sait que l'attaque a eu un effet réduit). Les dégâts infligés sont réduits de la quantité indiquée avant la barre oblique, mais certains types d'armes peuvent ignorer cette réduction de dégâts.

Dans certains cas, la réduction de dégâts s'efface devant un certain type de dégâts (contondant, tranchant ou perforant) ou un certain type de matériau (fer forgé à froid, adamantium, argent, ...). Les armes qui répondent à ces critères ignorent la réduction de dégâts. Celles qui disposent d'un bonus d'altération suffisant le peuvent également : les armes d'enchantement supérieur ou équivalent à +3 agissent comme des armes en fer froid/argent ; celles d'enchantement supérieur ou égal à +4 agissent comme des armes en adamantium ; celles d'enchantement supérieur ou égal à +5 agissent comme des armes alignées.

Si une réduction de dégâts élimine tous les dégâts d'une attaque, elle en élimine également les effets additionnels (comme le poison ou l'étourdissement par une attaque de moine ou encore une maladie qui se transmet par blessure). Les réductions de dégâts sont cependant inefficaces contre les attaques de contact ou les dégâts d'énergie/l'absorption d'énergie qui accompagnent des attaques physiques.

RD x/magique. Les armes possédant un bonus d'altération magique d'au moins +1 ignorent la réduction de dégâts. Les armes naturelles de la créature ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

RD x/épique. Les armes possédant un bonus d'altération magique d'au moins +6 ignorent la réduction de dégâts. Les armes naturelles de la créature ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes épiques.

RD x/Bien, Chaos, Loi, Mal. Les armes qui possèdent l'alignement indiqué (soit grâce à une propriété magique soit grâce à un sort d'arme alignée) ignorent cette réduction de dégâts. Les attaques naturelles ou

par armes manufacturées des créatures qui appartiennent au sous-type lié à un de ces alignement fonctionnent également comme des armes alignées pour ce qui est de la réduction de dégâts.

RD x/—. Aucune arme ne peut ignorer cette réduction de dégâts.

RD x/condition et condition. Seules les armes qui remplissent toutes les conditions indiquées peuvent ignorer cette réduction aux dégâts.

RD x/condition ou condition. Il suffit qu'une arme remplisse une des conditions indiquées pour qu'elle puisse ignorer cette réduction de dégâts.

FORMAT

RD 5/argent

RÉSISTANCES

RÉSISTANCES (EXT)

Chaque fois que la créature subit des dégâts d'un type donné (acide, électricité, feu, froid par exemple), elle en ignore une partie.

FORMAT

Résistances acide 10, feu 10

RÉSISTANCE À LA MAGIE

RÉSISTANCE À LA MAGIE (EXT)

Pour qu'un sort ou un pouvoir magique (contre lequel la résistance à la magie est efficace) fonctionne sur la créature, la créature qui en est à l'origine doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + NLS) contre un DD égal à la résistance à la magie de la créature. En cas de réussite, l'effet s'applique normalement. En cas d'échec, rien ne se passe.

Seuls les sorts et les pouvoirs magiques sous soumis à la résistance à la magie, pas les capacités extraordinaires ou surnaturelles (comme le bonus d'altération des armes magiques). La créature peut volontairement supprimer sa résistance à la magie en une action simple (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Sa RM reste alors inopérante pendant un round, au bout duquel elle redevient active automatiquement (il faut une autre action simple pour continuer à l'abaisser).

FORMAT

RM 18

CAPACITÉS DÉFENSIVES

Il existe de nombreuses autres capacités défensives qui ne rentrent pas dans un des cadres précédents. En voici quelques unes des plus courantes.

FÉROCITÉ (EXT)

La créature reste consciente et continue de se battre même lorsque ses points de vie passent sous 0. Elle devient cependant chancelante et perd 1 point de vie à chaque round, et elles meurent si elles atteignent un nombre de points de vie négatif égal à leur valeur de Constitution.

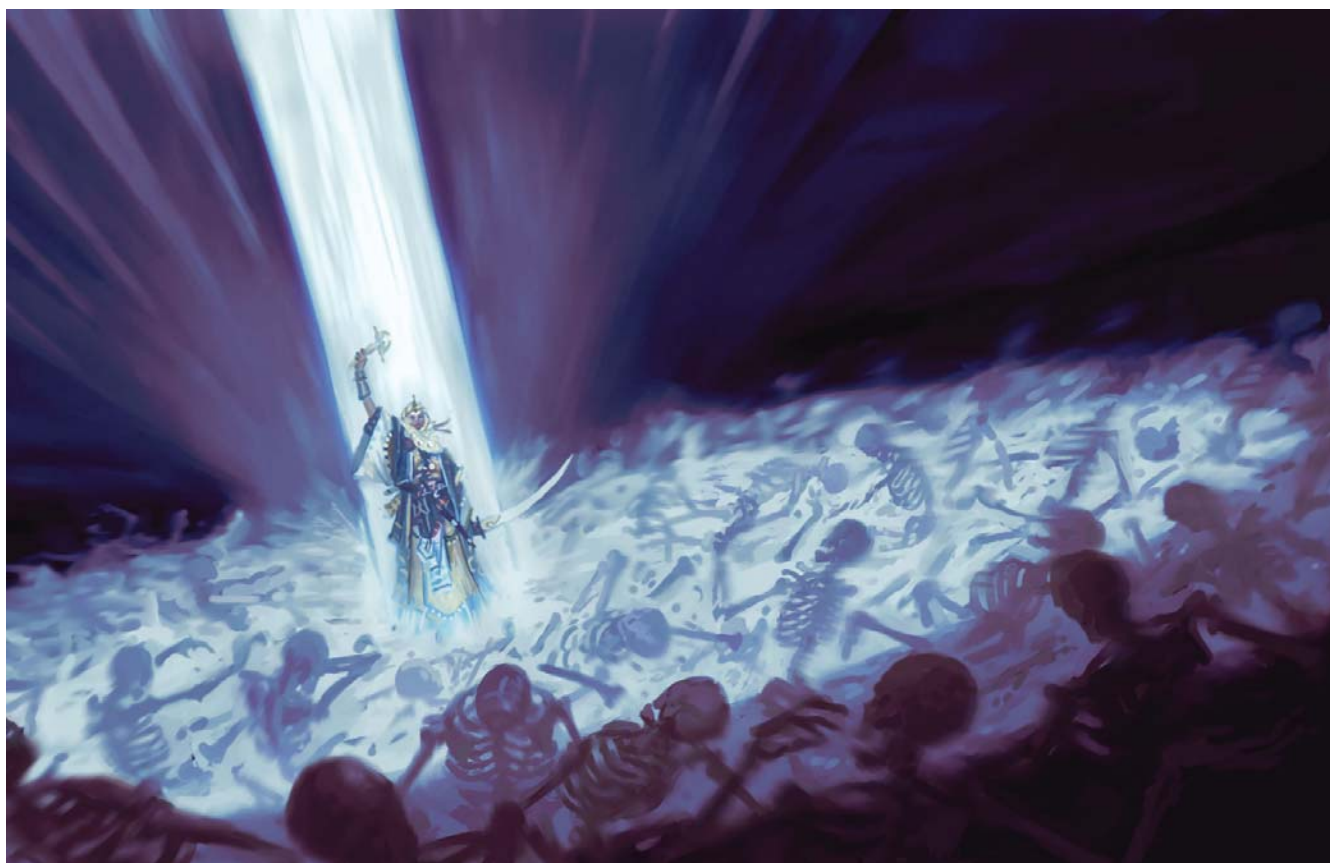
FORMAT

férocité

INTANGIBLE (EXT)

La créature n'a pas de corps matériel. Les attaques et les sorts des créatures intangibles fonctionnent normalement, mais ce n'est pas toujours le cas pour les attaques et les sorts d'origine tangible :

- Elle est immunisée aux armes non magiques.
- Les dégâts des armes magiques (et des attaques qui fonctionnent comme des armes magiques) ou des sorts sont réduits de 50%.
- L'eau bénite fonctionne normalement contre un mort-vivant intangible.
- Les sorts qui n'infligent pas de dégâts n'ont que 50% de chance d'affecter la créature.



- Mais les sorts et les effets de force (*projectile magique*) affectent la créature normalement.

La créature ne possède pas d'armure naturelle et gagne un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme (minimum +1). Les attaques de la créature ignorent l'armure naturelle, l'armure et le bouclier mais pas les effets de force (comme *armure de mage*). La créature n'a pas de valeur de Force. Elle applique son modificateur de Dextérité aux attaques au corps à corps, à distance et à leur BMO. La créature ne peut accomplir aucune action qui consiste à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (croc-en-jambe, bousculade ou lutte par exemple) et elle ne peut pas être victime de ces actions non plus.

La créature intangible ne pèse rien et ne déclenche pas les pièges à capteur de poids. Elle se déplace en silence et aucun test de Perception ne peut la repérer si elle ne le désire pas. Les sens autres que la vue (l'odorat et la vision aveugle par exemple) ne sont pas efficaces non plus.

La créature peut pénétrer dans les objets solides et les traverser mais elle doit toujours rester en contact avec leur surface. Depuis l'intérieur d'un objet, elle peut ressentir la présence des créatures et objets adjacents mais ses adversaires bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques (50% de chances d'échec). Elle doit sortir de l'objet pour pouvoir voir plus loin. À l'intérieur d'un objet, la créature bénéficie d'un abri total, mais seulement d'un abri simple lorsqu'elle attaque un adversaire au-dehors (au cas où l'ennemi prépare une attaque). La

créature peut se déplacer et agir dans l'eau aussi facilement que dans l'air. Elle dispose d'un sens de l'orientation inné qui lui permet de se déplacer à pleine vitesse même lorsque sa vision est bloquée.

FORMAT

intangible

RÉCEPTION DE ROCHERS (EXT)

La créature (qui doit être de taille supérieure ou égale à G) peut attraper les rochers et les autres projectiles semblables de taille P, M ou G. Une fois par round et pour autant que la créature ne soit pas surprise par l'attaque, lorsqu'un tel projectile devrait la toucher, elle peut faire un jet de Réflexes pour le réceptionner en une action libre (DD 15 pour un rocher de taille P, DD 20 pour un rocher de taille M, DD 25 pour un rocher de taille G ; si le projectile donne un bonus au jet d'attaque, le bonus s'applique aussi au DD).

FORMAT

réception de rochers

RÉSISTANCE À LA CANALISATION (EXT)

La créature (un mort-vivant) résiste plus facilement à la canalisation d'énergie positive des prêtres et des paladins. Elle bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde qui permet d'en combattre/réduire les effets.

FORMAT

résistance à la canalisation +4

BLOC DESCRIPTIF : ATTAQUE

Cette section regroupe les informations qui permettent au MJ de choisir ce que la créature peut faire en combat lorsque son tour arrive, qu'il s'agisse de se déplacer, d'attaquer (au corps à corps ou à distance), d'utiliser une attaque spéciale ou encore de lancer un sort ou un pouvoir magique.

ATTAQUE

Vitesse x (y en armure), <mode> x (<manœuvrabilité>)

Corps à corps <type> +x (xdx+x et <spécial>), <type> +x (xdx+x), ...

Distance <type> +x (xdx+x/<crit>)

Espace x ; **Allonge** x <omis si l'espace et l'allonge sont d'une case>

Attaques spéciales <ordre alphabétique, sans citer les dons>

Pouvoirs magiques (NLS x)

<fréquence> — <pouvoirs> (DD x <si applicable>)

<fréquence> — <pouvoirs> (DD x <si applicable>)

Sorts de <classe> préparés/connus (NLS x, x% d'échec <si nécessaire>)

<niv> — <sorts> (DD x <si applicable>), <sort de domaine>^D

<niv> — <sorts> (<nombre>, DD x <si applicable>), ...

Domaines <domaine>, <domaine>

Écoles opposées <école>, <école>

Lignage <lignage>

vitesse indiquée. Elle gagne un bonus racial de +8 aux tests de Natation pour réaliser une action spéciale ou éviter un danger. Elle peut toujours « faire 10 » sur un test de Natation, même si elle est distraite ou en danger. Elle peut utiliser une action de course en nageant (pour autant que ce soit un mouvement en ligne droite).

Si la créature possède une vitesse de vol, la compétence de Vol fonctionne comme une compétence de classe pour elle et elle reçoit un modificateur qui dépend de sa manœuvrabilité :

TABLE 3-2 : MANŒUVRABILITÉ ET MODIFICATEUR DE VOL

Manœuvrabilité	Modificateur
Déplorable	-8
Médiocre	-4
Moyenne	+0
Bonne	+4
Parfaite	+8

ATTAQUES AU CORPS À CORPS ET À DISTANCE

Les attaques de la créature sont divisées en deux groupes, chacun avec sa propre en-tête : les attaques au corps à corps et les attaques à distance.

Dans chaque cas, on cite toutes les attaques que la créature peut effectuer au cours d'une attaque à outrance en les séparant par des virgules (pour une attaque simple, on n'utilise que la première des attaques citées). S'il existe plusieurs combinaisons d'attaques possibles, on les sépare par des « ou ».

Chaque attaque individuelle prend la forme suivante :

- éventuellement un nombre qui indique le nombre d'attaques similaires que la créature peut effectuer au même bonus d'attaque (par exemple : 2 griffes) ;
- le nom de l'attaque (s'il s'agit d'une arme magique dont le nom se termine par un bonus comme « +1 », on le fait suivre d'une virgule pour le séparer du bonus d'attaque) ;
- le bonus d'attaque ;
- des informations sur les effets de l'attaque encadrées dans des parenthèses.

Les informations sur les effets de l'attaque peuvent être simplement la quantité de dégâts (par exemple : 6d6). On peut également ajouter des précisions sur l'effet d'un coup critique (par exemple : 1d8/19-20 pour une plage de critique étendue ou 1d8/×3 pour un multiplicateur différent, ou encore 2d4/18-20/×4 pour les deux en même temps).

Si l'attaque possède un effet supplémentaire spécial, on l'indique après les dégâts.

En cas d'effet spécial nécessitant une explication trop longue pour figurer entre les parenthèses, on indique simplement le nom de l'attaque spéciale et on la décrit plus longuement dans la section « Attaques spéciales » (voir ci-dessous).

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Il existe divers modes de déplacement possibles. Le premier cité est (généralement) la vitesse de base au sol. Celle-ci peut être réduite par l'armure ; si c'est le cas, on indique la vitesse de base entre parenthèses). Les autres modes de déplacement couramment rencontrés sont les suivants : creusement, escalade, nage et vol.

TABLE 3-1 : VITESSE DE BASE ET VITESSE RÉDUITE

Base	Réduite	Base	Réduite
1	1	13	9
2-3	2	14-15	10
4	3	16	11
5-6	4	17-18	12
7	5	19	13
8-9	6	20-21	14
10	7	22	15
11-12	8	23-24	16

Si la créature possède une vitesse d'escalade, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 sur ses tests d'Escalade. Elle doit réussir un test d'Escalade pour toutes les parois qui ont un DD supérieur ou égal à 0 mais elle peut toujours « prendre 10 » si elle le désire, même si elle est pressée ou menacée. Si elle choisit de réaliser une escalade rapide, elle se déplace au double de sa vitesse d'escalade (ou au double de sa vitesse de déplacement au sol si celle-ci est plus faible) et doit faire un unique test d'Escalade avec une pénalité de -5. Elle conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'elle escalade (si sa Dextérité est suffisamment élevée pour lui en accorder un) et ses ennemis ne reçoivent aucun bonus spécial à l'attaque contre elle. Elle ne peut cependant pas courir lors d'une escalade.

Si la créature possède une vitesse de nage, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de natation pour se déplacer dans l'eau à la

TABLE 3-3 : DÉGÂTS DE BASE DES ATTAQUES NATURELLES SELON LA TAILLE DE LA CRÉATURE

Attaque	I	Min	TP	P	M	G	TG	Gig	Col	Type	Catégorie
Aile, pseudopode, sabot, tentacule	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	secondaire
Bec, mandibules, morsure	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C/P/T	primaire
Corne, défense	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	P	primaire
Coup de queue, pinces	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C	secondaire
Coup, frappe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	primaire
Dard	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	P	primaire
Griffe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/T	primaire
Serres	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	T	primaire
Autres attaques	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/P/T	secondaire

S'il faut encore plus de place pour décrire les détails de l'attaque spécial, on ajoute alors un descriptif plus complet dans la section « Capacités spéciales » tout à la fin du bloc descriptif.

Quelques exemples :

Corps à corps morsure +11 (2d6+9 et étreinte)

Corps à corps épée à deux mains +3 sainte +27/+22/+17 (3d6+15/19–20) ou coup +24 (2d8+12)

Distance arc long composite +1 de feu +15/+10 (1d8+8/19–20)

Corps à corps contact intangible +9 (1d8 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (2 niveaux, DD 16)

Corps à corps morsure +2 (1d6 et poison)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext). Morsure—blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Force ; *guérison* 1 réussite.

LES ATTAQUES NATURELLES

Les créatures qui utilisent certaines parties de leurs corps pour infliger des dégâts utilisent des attaques dites « naturelles ». Il existe différents types d'attaques naturelles (bec, cornes, ailes, queue, serres, morsure, ...) et chacune de ces armes naturelles infligent des dégâts de base qui dépendent de la taille de la créature. Ces dégâts de base sont ensuite ajustés par le modificateur de Force de la créature selon une formule qui dépend de la catégorie de l'attaque.

Les différents types d'attaque sont regroupés en deux catégories : les attaques principales/primaires et les attaques secondaires. Les attaques principales utilisent le BBA entier de la créature, alors que les attaques secondaires sont basées sur son BBA – 5. Les attaques principales voient leurs dégâts augmentés d'une fois le modificateur de Force de la créature alors que les attaques secondaires ne reçoivent que la moitié de ce modificateur.

TABLE 3-4 : ATTAQUES PRINCIPALES ET SECONDAIRES

	Attaque principale	Attaque secondaire
Bonus d'attaque	BBA entier	BBA – 5
Dégâts	Base + [For]	Base + [For]/2

La tableau 3-3 des dégâts de base des attaques naturelles selon la taille de la créature indiquent la quantité de dégâts infligés par les attaques naturelles les plus courantes, ainsi que leur catégorie (principale ou secondaire). Les dégâts peuvent être de type contondant (C), perforant (P) ou tranchant

(T) ou encore de plusieurs de ces types à la fois. Face à une réduction de dégâts, les attaques naturelles qui appartiennent à plus d'un type fonctionnent comme si la totalité des dégâts était de tous ces types à la fois (ce qui augmente leur chance d'ignorer la réduction de dégâts).

Une seule attaque naturelle. Si la créature ne possède qu'une seule attaque naturelle, alors elle utilise le BBA entier pour le jet d'attaque (même si c'est une attaque secondaire) et les dégâts reçoivent 1,5 fois le modificateur de Force de la créature. (Cette règle s'applique seulement aux créatures qui n'ont qu'une seule attaque naturelle, pas à celles qui en possèdent plusieurs mais n'en effectuent qu'une seule au cours d'une attaque simple par exemple).

Une seule attaque naturelle utilisée plusieurs fois. Si la créature possède un seul type d'attaque naturelle mais qu'elle peut l'utiliser plusieurs fois par rounds, on la considère toujours comme une attaque principale (BBA entier à l'attaque et ajout du modificateur de Force aux dégâts).

Attaques puissantes. Certaines attaques (comme la morsure des dragons) sont particulièrement puissantes et voient leurs dégâts augmentés de 1,5 fois le modificateur de Force de la créature même si elles sont accompagnées d'autres attaques.

Attaques naturelles et attaques par armes manufacturées. Si la créature utilise une arme manufacturée en plus de ses attaques naturelles, elle peut combiner ces attaques lors d'une attaque à outrance (cependant, les attaques naturelles associées aux membres qui tiennent les armes manufacturées ne sont généralement pas utilisables : on ne peut pas griffer avec une main qui tient une épée qu'on utilise pour attaquer par exemple). Dans ce cas, les attaques par armes manufacturées se font selon les règles normales et toutes les attaques naturelles sont considérées comme des attaques secondaires.

Créatures sans attaque naturelle. Certains Extérieurs, certaines fées et certains humanoïdes et humanoïdes monstrueux ne possèdent pas d'attaque naturelle. Ces créatures peuvent frapper à mains nues mais ces attaques fonctionnent alors comme des attaques par armes (pour ce qui est du calcul des bonus d'attaque).

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES DES ATTAQUES

Voici quelques uns des effets supplémentaires que les attaques peuvent posséder.

ABSORPTION D'ÉNERGIE (SUR)

Si l'attaque touche, elle draine l'énergie vitale d'une cible vivante et

lui inflige un ou plusieurs niveaux négatifs. En cas de coup critique, le nombre de niveaux négatifs infligés est doublé. Sauf mention contraire, la créature gagne 5 points de vie temporaires pour chaque niveau négatif infligé ; ces points temporaires disparaissent après 1 heure. Les niveaux négatifs restent effectifs pendant 24 heures (sauf si on les enlève à l'aide d'un sort tel que *restoration*) puis forcent la victime à effectuer un jet de Vigueur (DD = 10 + moitié du nombre de DV de la créature + bonus de Charisme) pour chaque niveau négatif. En cas de réussite, le niveau négatif disparaît. En cas d'échec, il devient un niveau négatif permanent.

FORMAT

Corps à corps 2 griffes +18 (1d8+9 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 20)

AFFAIBLISSEMENT TEMPORAIRE (EXT OU SUR)

Si l'attaque touche, elle inflige un malus à la valeur d'une caractéristique de la cible. Il est possible de guérir naturellement d'un affaiblissement temporaire (1 point par jour de repos pour chaque caractéristique touchée). Si une caractéristique est amenée à 0, la victime tombe inconsciente jusqu'à ce que la pénalité redevienne inférieure à la valeur de la caractéristique. S'il s'agit de la Constitution, elle meurt.

FORMAT

Corps à corps contact intangible (affaiblissement temporaire 1d6 For)

ATTIRER (EXT)

En cas d'attaque réussie, la créature peut choisir d'effectuer un test de manœuvre de combat (cela ne nécessite pas d'action supplémentaire). Si le test réussit, elle attire l'adversaire touché vers elle sur la distance indiquée. Cette capacité ne fonctionne que sur les adversaires dont la taille est inférieure ou égale à celle de la créature. Le mouvement de l'adversaire ne provoque pas d'attaque d'opportunité et s'interrompt si la victime est amenée contre un objet solide ou une autre créature.

FORMAT

Corps à corps filament +3 (attirer)

Attaques spéciales attirer (filament, 2 cases)

COMBUSTION (SUR)

Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts de feu en plus des dégâts normaux et l'adversaire doit effectuer un jet de Réflexes (DD = 10 + moitié du nombre de DV + modificateur de Constitution) pour éviter de prendre feu et subir les dégâts indiqués pendant 1d4 rounds supplémentaires. En cas de jet de sauvegarde raté, l'adversaire qui a pris feu peut tenter un nouveau jet en une action complexe (bonus de +4 s'il se roule au sol). De plus, si un adversaire touche la créature à mains nues ou avec une arme naturelle, il subit les dégâts de feu indiqué et doit aussi effectuer un jet de sauvegarde pour éviter de prendre feu.

FORMAT

Corps à corps 2 griffes +18 (1d8+9 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (1 niveau, DD 20)

CROC-EN-JAMBE (EXT)

Si l'attaque touche, la créature peut tenter de mettre son adversaire à terre en effectuant un test de manœuvre de combat en une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. L'adversaire ne peut pas répliquer en cas d'échec.

FORMAT

Corps à corps morsure +2 (1d6+1 et croc-en-jambe)

DIMINUTION PERMANENTE (EXT OU SUR)

Si l'attaque touche, elle inflige un malus à la valeur d'une caractéristique de la cible. Il n'est pas possible de guérir naturellement d'une diminution permanente de caractéristique. Si une caractéristique est amenée à 0, la victime tombe inconsciente jusqu'à ce que la pénalité redevienne inférieure à la valeur de la caractéristique. S'il s'agit de la Constitution,

elle meurt.

FORMAT

Corps à corps contact (diminution permanente de 1d4 Sag)

ÉTREINTE (EXT)

Si l'attaque touche, la créature inflige des dégâts normaux et elle peut effectuer un test de manœuvre pour tenter de l'agripper en une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Cette capacité ne fonctionne que contre les adversaires qui ont au moins une catégorie de taille de moins que la créature.

La créature peut choisir d'utiliser uniquement le membre qui a porté l'attaque pour agripper son adversaire (avec un malus de -20 au test de BMO visant à agripper et aux tests suivants pour maintenir la prise), ce qui lui permet de ne pas gagner l'état préjudiciable « agrippé ».

Si la créature parvient à agripper son adversaire et qu'elle dispose de la capacité de constriction, elle inflige des dégâts supplémentaires de constriction.

Au cours des rounds suivants, chaque fois que la créature réussit un test de manœuvre, elle inflige à sa victime des dégâts équivalents à ceux de l'attaque initiale (plus les dégâts de constriction si elle dispose de cette capacité).

FORMAT

Corps à corps morsure +23 (2d8+12/19-20 et poison), 2 griffes +23 (1d8+12), queue +18 (2d6+6 et étreinte)

LANCER DE ROCHERS (EXT)

La créature gagne un bonus racial de +1 aux jets d'attaque pour lancer des rochers. Elle peut lancer des rochers (ou d'autres projectiles similaires dont le matériau possède une solidité d'au moins 5) appartenant à une catégorie de taille inférieure d'au moins deux crans à sa propre catégorie de taille. Le facteur de portée dépend de la créature et la distance maximale est le quintuple de ce facteur de portée. En général, un rocher inflige des dégâts équivalents à un coup donné par la créature, plus 1,5 fois son bonus de Force.

FORMAT

Distance rocher +7 (2d6+9)

Attaques spéciales lancer de rocher (36 cases)

MALADIE (EXT OU SUR)

Si l'attaque touche, la cible est exposée à une maladie. Le DD du jet de sauvegarde est généralement égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son bonus de Constitution.

FORMAT

Corps à corps morsure +3 (1d6+1 et maladie et paralysie)

Sous « Capacités spéciales » :

Maladie (Sur). *Fièvre des goulés* : Morsure—blessure ; *JdS* Vigueur DD 12; *incubation* 1 jour ; *effet* affaiblissement temporaire de 1d3 Con et 1d3 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives.

MALÉDICTION (SUR)

Si l'attaque touche, la cible est exposée à une malédiction. Le DD du jet de sauvegarde est généralement égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son bonus de Charisme.

FORMAT

Corps à corps coup +14 (1d8+10 et pourriture de la momie)

Sous « Capacités spéciales » :

Pourriture de la momie (Sur). Malédiction et maladie—coup ; *JdS* Vigueur DD 16; *incubation* 1 minute ; *effet* affaiblissement temporaire de 1d6 Con et 1d6 Cha ; *guérison* —.

PARALYSIE (EXT OU SUR)

Si l'attaque touche, la cible risque d'être paralysée, sans défense et incapable de bouger, de parler ou de faire quelque action physique que ce soit. Le DD du jet de sauvegarde est généralement égal à 10 + la

moitié du nombre de DV de la créature + son bonus de Constitution. Contrairement au sort *d'immobilisation de personnes* et aux effets similaires, la victime ne reçoit pas un jet de sauvegarde chaque round pour se libérer de l'effet. Si la victime paralysée volait, elle est incapable de battre des ailes et tombe. Si elle nageait, elle ne peut plus effectuer de mouvement et risque de se noyer.

FORMAT

Corps à corps morsure +3 (1d6+1 et maladie et paralysie)

Attaques spéciales paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés contre cet effet).

POISON (EXT OU SUR)

Si l'attaque touche, la cible est exposée à un poison. Le DD du jet de sauvegarde est généralement égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son bonus de Constitution.

FORMAT

Corps à corps dard +10 (1d6+4 et poison)

Sous « Capacités spéciales » :

Poison (Sur). Dard—blessure ; *JdS* Vigueur DD 17; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire de 1d4 Con ; *guérison* 2 réussites consécutives.

REPOUSSER (EXT)

En cas d'attaque réussie, la créature peut choisir d'effectuer un test de manœuvre de combat (cela ne nécessite pas d'action supplémentaire). Si le test réussit, elle repousse l'adversaire sur la distance indiquée (comme une bousculade avec une distance fixe). Cette capacité ne fonctionne que sur les adversaires dont la taille est inférieure ou égale à celle de la créature. Le mouvement de l'adversaire ne provoque pas d'attaque d'opportunité et s'interrompt si la victime est amenée contre un objet solide ou une autre créature.

FORMAT

Corps à corps coup +7 (1d6 et repousser)

Attaques spéciales repousser (coup, 2 cases)

SAIGNEMENT (EXT)

Si l'attaque touche, la créature inflige une blessure qui continue à saigner et à causer des dégâts (en points de vie ou en affaiblissement temporaire de caractéristique) chaque round au début du tour de la victime. Les dégâts infligés chaque round sont indiqués dans la description. Le saignement peut être arrêté avec un test de Premiers Secours (DD 15) ou en utilisant de la magie de guérison.

FORMAT

Corps à corps morsure +7 (2d6 et saignement 2).

ESPACE ET ALLONGE

L'espace et l'allonge d'une créature dépendent de sa catégorie de taille et de sa forme. Les valeurs habituelles sont reprises dans le tableau suivant. Une créature peut avoir des attaques différentes avec des allonges différentes.

TABLE 3-5 : TAILLE, ESPACE ET ALLONGE

Taille de la créature	Espace occupé	Allonge naturelle
Infime	1/10 case	0
Minuscule	1/5 case	0
Très Petit	1/2 case	0
Petit	1 case	1 case
Moyen	1 case	1 case
Grand (haut)	2 cases	2 case
Grand (long)	2 cases	1 case
Très Grand (haut)	3 cases	3 cases

TABLE 3-5 : TAILLE, ESPACE ET ALLONGE

Taille de la créature	Espace occupé	Allonge naturelle
Très Grand (long)	3 cases	2 cases
Gigantesque (haut)	4 cases	4 cases
Gigantesque (long)	4 cases	3 cases
Colossal (haut)	6 cases	6 cases
Colossal (long)	6 cases	4 cases

ATTAQUES SPÉCIALES

Cette section reprend toutes les options spéciales que le monstre peut utiliser au combat à l'exception des sorts et des pouvoirs magiques. Dans certains cas, il s'agit d'effets spéciaux associés à une attaque précise (voir plus haut). D'autres attaques spéciales requièrent une action propre ou fonctionnent avec n'importe quelle attaque. En voici quelques exemples.

BOND (EXT)

Lorsque la créature charge, elle peut effectuer une attaque à outrance, en ce compris des attaques de pattes arrière si elle dispose de cette capacité.

FORMAT

bond

CHARGE PUISSANTE (EXT)

Lorsque la créature charge, les règles normales s'appliquent mais l'attaque inflige des dégâts accrus.

FORMAT

charge puissante (cornes, 4d8+24)

CONSTRUCTION (EXT)

Lorsque la créature réussit un test de manœuvre de lutte contre une victime, elle lui inflige des dégâts supplémentaires (de type contondant) en l'écrasant. En général, c'est la même quantité de dégâts que l'attaque au corps à corps.

FORMAT

constriction (1d8+6)

DISTRACTION (EXT)

Lorsque la créature blesse un ennemi, celui-ci devient nauséux pendant 1 round s'il rate un jet de Vigueur (DD = 10 + la moitié du nombre de DV raciaux + son bonus de Constitution).

FORMAT

distraktion (DD 14)

ENGLOUTISSEMENT (EXT)

Lorsque la créature commence son tour en ayant déjà agrippé un ennemi dans sa gueule (voir *Étreinte*), elle peut effectuer un test de manœuvre comme si elle tentait d'immobiliser l'ennemi. En cas de réussite, elle avale son adversaire et lui inflige des dégâts de morsure. Cette capacité ne fonctionne que contre les ennemis qui ont au moins une catégorie de taille de moins que la créature.

Un ennemi englouti subit des dégâts tous les rounds (comme indiqué) et reste « agrippé » mais la créature, elle, n'est plus considérée comme agrippée. L'ennemi peut se libérer en utilisant une arme légère tranchante ou perforante et en infligeant des dégâts égaux à 1/10 du nombre total de points de vie de la créature (la CA des parois internes est 10 + la moitié du bonus d'armure naturelle de la créature). Si l'ennemi se taille un chemin vers l'extérieur, la créature ne peut plus utiliser sa capacité d'engloutissement avant que ces dégâts ne soient soignés. L'ennemi englouti peut aussi tenter d'échapper à la prise, auquel cas il se retrouve dans la gueule de la créature, qui peut le

mordre ou l'engloutir à nouveau.

FORMAT

engloutissement (5d6 acide, CA 15, 18 pv)

ÉVENTRATION (EXT)

Lorsque la créature touche un ennemi avec toutes les attaques indiquées au cours du même round, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en lacerant sa chair. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'au plus une fois par round. En général, les dégâts sont égaux à ceux infligés par un coup donné par la créature, plus 1,5 fois son bonus de Force.

FORMAT

éventration (2 griffes, 1d8+9)

PATTES ARRIÈRE (EXT)

Dans certains cas, la créature peut porter des attaques supplémentaires. Par exemple, lorsque la créature a agrippé un ennemi, en plus des options normales de lutte, elle peut effectuer des attaques supplémentaires (généralement deux attaques de griffes correspondant aux pattes arrière). Cette capacité ne peut être utilisée que si l'ennemi était déjà agrippé au début de leur tour.

FORMAT

pattes arrière (2 griffes +8, 1d4+2)

PIÉTINEMENT (EXT)

La créature peut tenter d'écraser des adversaires (ayant au moins une catégorie de taille de moins qu'elle) en une action complexe. Cela fonctionne comme une manœuvre de renversement mais aucun test de manœuvre n'est nécessaire : la créature doit simplement traverser l'espace occupé par ses adversaires.

Chaque adversaire peut soit porter une attaque d'opportunité contre la cible, avec un malus de -4 soit tenter d'éviter le piétinement en effectuant un jet de Réflexes (DD = 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son modificateur de Force). Les adversaires piétinés subissent des dégâts égaux à ceux d'un coup porté par la créature plus 1,5 fois son modificateur de Force. Même si la créature passe plusieurs fois sur la même créature, celle-ci ne subit les dégâts qu'une seule fois.

FORMAT

piétinement (2d6+9, DD 20)

REGARD (SUR)

Lorsque des ennemis croisent le regard de la créature, divers effets peuvent les affecter (pétrification, mort, charme par exemple). La portée du regard est généralement de 6 cases. Les victimes peuvent généralement effectuer un jet de sauvegarde (de type variable, DD = 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son bonus de Charisme) pour éviter l'effet.

Tous les adversaires qui se trouvent dans la portée au début de leur tour doivent effectuer un jet de sauvegarde. Il leur est toutefois possible d'essayer d'éviter d'être soumis au regard en employant une des deux méthodes suivantes :

- Détourner le regard (regarder le sol, ne regarder que l'ombre de la créature ou suivre ses mouvements dans un miroir) : il n'y a alors que 50% de chances d'être soumis à l'attaque de regard (et d'avoir à faire un jet de sauvegarde) chaque round, mais la créature bénéficie d'un camouflage simple (20% d'échec des attaques). On suppose que c'est ce que les alliés de la créature font.
- Se bander les yeux : il n'y a alors aucune chance d'être soumis à l'attaque de regard, mais la créature bénéficie d'un camouflage total (50% d'échec des attaques).

La créature peut aussi choisir d'utiliser activement son attaque de regard en employant une action d'attaque pour forcer un adversaire à effectuer un jet de sauvegarde (l'adversaire peut utiliser une des deux méthodes ci-dessus). Ainsi, un adversaire pourrait avoir à effectuer

deux jets de sauvegarde contre le regard de la créature au cours du même round.

Les attaques de regard peuvent affecter des adversaires éthérés. La créature peut se voiler les yeux pour rendre cette capacité inactive. Elle est (en général) immunisée contre les attaques du regard des autres individus de son espèce.

FORMAT

Attaques spéciales regard

Sous « Capacités spéciales » :

Regard (Sur). Pétrification permanente (comme *pétrification*), portée 6 cases, Vigueur DD 15 annule.

SOUFFLE (SUR)

La créature possède un souffle qui prend la forme d'un cône, d'une ligne ou d'un nuage infligeant des dégâts d'énergie ou un autre effet magique. La plupart des souffles autorisent un jet de sauvegarde avec un DD = 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son modificateur de Constitution. La créature est généralement immunisée à son souffle.

FORMAT

souffle (cône de 12 cases, 8d6 feu, Réflexes DD 20 moitié, utilisable tous les 1d4 rounds).

Si l'effet du souffle demande une description plus longue, celle-ci se place sous « Capacités spéciales ».

TERREUR (MAG)

La créature peut créer un effet de terreur auquel les cibles peuvent échapper en réussissant un jet de Volonté (DD = 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + bonus de Charisme). Les attaques de terreur sont des effets de terreur et des effets mentaux.

FORMAT

cône de terreur (10 cases, DD 19)

TOILE (EXT)

Huit fois par jour, la créature peut créer et lancer une toile sur un ennemi (attaque de contact à distance comme avec un filet, facteur de portée de 1 case, portée maximale de 10 cases, utilisable contre les créatures qui ont au plus une catégorie de taille de plus que la créature). Une créature enchevêtrée dans une toile peut se libérer avec un test d'Évasion ou en déchirant la toile avec un test de Force (dans les deux cas : action simple, DD = 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + son modificateur de Constitution). Lorsqu'un ennemi tente de déchirer la toile dans laquelle il est enchevêtré, il subit un malus de -4.

La créature peut aussi tisser des parois gluantes allant jusqu'à trois fois sa propre taille, qui sont généralement utilisées pour capturer des proies volantes mais qui fonctionnent aussi bien contre les autres. Un test de Perception de DD 20 est nécessaire pour les repérer ; sans ça, on risque de s'y enchevêtrer (comme après une attaque de toile). Chaque section de 1 case de toile possède un nombre de points de vie égal au nombre de DV de la créature et une RD de 5/-. Les ennemis qui essaient de se libérer d'une paroi en prenant appui sur une surface bénéficient d'un bonus de +5 sur leurs tests.

La créature peut aussi se déplacer sur les fils d'une toile en emportant une créature de la même taille qu'elle.

FORMAT

toile (+8 à distance, DD 16, 5 pv)

TOURBILLON (SUR)

La créature peut se transformer en tourbillon et garder cette forme pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son nombre de DV. Si elle possède une vitesse de vol, elle la conserve sous forme de tourbillon. Sinon, elle gagne une vitesse de vol égale à sa vitesse de déplacement au sol avec une manœuvrabilité moyenne.

Le tourbillon a un rayon de 1 case, un diamètre au sommet égal à la moitié de sa hauteur et une hauteur minimale de 2 cases. Le tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même en entrant dans l'espace d'un ennemi. Sous forme de tourbillon, la créature perd ses attaques normales et ne contrôle plus aucun espace.

Les ennemis qui touchent le tourbillon, qui y pénètrent ou dont le tourbillon envahit l'espace occupé risquent d'être pris dans ses vents. Ceux qui possèdent au moins une catégorie de taille de moins que le tourbillon doivent effectuer un jet de Réflexes (DD = 10 + moitié du nombre de DV du monstre + modificateur de Force). En cas d'échec, ils subissent des dégâts comme s'ils avaient reçu un coup porté par le tourbillon et ils doivent effectuer un second jet de Réflexes pour éviter d'être emporté et suspendus dans les puissants courants d'air.

Les créatures suspendues

- subissent des dégâts tous les rounds ;
- reçoivent un malus de -4 à la Dextérité et de -2 aux jets d'attaque
- ne peuvent pas se déplacer si ce n'est pour suivre le tourbillon ;
- doivent réussir un test de concentration (DD = 15 + niveau du sort) pour lancer un sort.

Les créatures suspendues qui sont capables de voler peuvent effectuer un nouveau jet de Réflexes chaque round pour essayer de se libérer. En cas de réussite, elles subissent quand même les dégâts mais elles peuvent ensuite s'éloigner du tourbillon.

Le tourbillon peut emmener autant de créatures qu'il est possible d'en caser dans le volume qu'il occupe. Il peut éjecter une créature suspendue en une action libre (en la déposant dans l'espace qu'il occupe).

Si le tourbillon touche le sol, il forme un nuage de débris tourbillonnant centré sur lui et avec un diamètre égal à la moitié de sa hauteur. Ce nuage bloque toute vision (y compris la vision dans le noir) au-delà de 1 case. À 1 case de distance, le nuage offre un camouflage simple (plus loin, un camouflage total). Les créatures qui se trouvent dans le nuage doivent réussir un test de concentration (DD = 15 + niveau du sort) pour pouvoir lancer un sort.

FORMAT

tourbillon (3/jour, hauteur de 2 à 6 cases, 1d6+6, DD 15)

POUVOIRS MAGIQUES ET SORTS

Cette section reprend les pouvoirs magiques et les sorts dont dispose la créature.

Les sorts sont présentés dans l'ordre allant du plus haut niveau (les sorts les plus puissants) vers le plus bas niveau. À l'intérieur de chaque niveau, les sorts sont cités par ordre alphabétique. Les sorts de domaine sont généralement annotés d'un D en exposant. Pour les sorts qui autorisent un jet de sauvegarde, on précise le DD entre parenthèse.

Les pouvoirs magiques, eux, sont cités dans l'ordre de leur fréquence d'utilisation, en commençant par les pouvoirs constants et les pouvoirs utilisables à volonté avant de citer les pouvoirs utilisables moins souvent.

POUVOIRS MAGIQUES (MAG)

Ce sont des capacités magiques qui fonctionnent comme les sorts :



- ils n'opèrent pas dans une zone d'antimagic ;
 - ils peuvent être dissipés ;
 - la résistance à la magie s'applique lorsqu'ils imitent des sorts contre lesquels elle fonctionne ;
 - ils se lancent généralement en une action simple qui provoque des attaques d'opportunités (qu'on peut éviter en réussissant un test de concentration) ;
 - ils peuvent être interrompus comme les sorts ;
- mais avec quelques différences :
- qui ne requièrent ni composante verbale, ni composante gestuelle, ni composante matérielle, ni focalisateur ;
 - qui ne peuvent servir de contre-sorts ni être contrés.

Les pouvoirs magiques constants sont une exception : il suffit d'une action libre pour les activer (au lieu d'une action simple), après qu'ils aient été dissipés par exemple.

Le NLS d'une créature qui possède des pouvoirs magiques sert uniquement à en déterminer les variables qui dépendent du NLS mais il ne limite en rien l'accès de la créature aux pouvoirs magiques. Par défaut, le NLS d'une créature est égal à son nombre de DV et le DD des jets des sauvegarde contre un pouvoir vaut 10 + niveau du sort imité + modificateur de Charisme. Quand le sort imité appartient à plusieurs listes de sorts, on utilise la version qu'on obtient en consultant les listes dans cet ordre : ensorceleurs/magiciens, prêtres, druides, bardes, paladins, rôdeurs.

Un exemple de pouvoir magique qu'on trouve chez les créatures qui appartiennent à certains sous-types correspondant à des races d'Extérieur (comme les diables et les démons) :

CONVOCATION (MAG)

La créature peut invoquer d'autres créatures de son espèce, comme par un sort d'*invocation de monstres* qui n'aurait qu'un certain pourcentage de chances de fonctionner (en cas d'échec, aucune créature ne vient. Les créatures invoquées ne peuvent pas utiliser leur pouvoir de convocation, ni de sorts/pouvoirs magiques qui requièrent une composante matérielle coûteuse (de plus de 1 po). Elles retournent d'où elle venait après 1 heure.

Le niveau de sort indiqué est utilisé pour effectuer les jets de Volonté, les tests de NLS et les tests de concentration éventuels.

FORMAT

1/jour — convocation (niveau 4, 1 hezrou, 35%)

BLOC DESCRIPTIF : TACTIQUE

Cette section décrit le comportement de la créature en se focalisant sur trois questions : que fait la créature avant le combat, comment se prépare-t-elle ? comment la créature agit-elle pendant le combat ? et à quelle condition la créature va-t-elle fuir le combat ou va-t-elle combattre jusqu'à la mort ?

Il n'y a pas vraiment de règle pour la construction de cette section qui est entièrement laissée à la créativité du concepteur du monstre. Si le monstre est décrit dans le cadre d'une rencontre où il est accompagné d'autres créatures, les conditions de fuite (Moral) peuvent bien sûr faire référence à ces autres créatures (le monstre pourrait fuir si 50% de ses sbires sont morts par exemple).

TACTIQUE

Avant le combat <sorts et/ou capacités utilisés avant le combat ; le descriptif devrait correspondre au moment où ces effets sont actifs>

Pendant le combat <tactiques de combat, y compris sorts, dons et objets magiques utilisés>

Moral <conditions sous lesquelles la créature fuit le combat, s'il en existe>



BLOC DESCRIPTIF : CARACTÉRISTIQUES

C'est le coin technique du bloc descriptif, où on trouve les briques de base à partir desquelles beaucoup d'autres éléments se déduisent. On y trouve aussi quelques éléments qui sont moins souvent utiles en combat ou qui sont plutôt utiles dans des moments où le MJ a plus de temps pour examiner les détails du bloc descriptif (comme les langues par exemple) ou encore lorsqu'il désire modifier le monstre et en comprendre les rouages internes.

CARACTÉRISTIQUES

For x, Dex x, Con x, Int x, Sag x, Cha x

BBA +x ; BMO +x ; DMD +x

Dons <don par ordre alphabétique>, <don>, <don en bonus>^B, ...

Compétences <compétence par ordre alphabétique> +x, <compétence> +x (+x <condition>), ... ; **Modificateurs raciaux** +x <condition>

Langues <langue>, <langue>, ...

Particularités <particularité par ordre alphabétique>, <particularité>, ...

Équipement de combat <objet>, ... ; **autre équipement** <objet>, ...

Grimoire tous les sorts préparés plus <sorts>, ...

Caractéristiques de base <si des effets qui augmentent les caractéristiques sont actifs>

BBA, BMO ET DMD

Le BBA de la créature dépend de son nombre de DV et suit une évolution qui peut être faible/lente, moyenne ou forte/rapide (voir la table suivante), ce qui est déterminé par son type.

TABLE 4-1 : BBA SELON LE NOMBRE DE DV

DV	Fort	Moyen	Faible	DV	Fort	Moyen	Faible
1	+1	+0	+0	16	+16	+12	+8
2	+2	+1	+1	17	+17	+12	+8
3	+3	+2	+1	18	+18	+13	+9
4	+4	+3	+2	19	+19	+14	+9
5	+5	+3	+2	20	+20	+15	+10
6	+6	+4	+3	21	+21	+15	+10
7	+7	+5	+3	22	+22	+16	+11
8	+8	+6	+4	23	+23	+17	+11
9	+9	+6	+4	24	+24	+18	+12
10	+10	+7	+5	25	+25	+18	+12
11	+11	+8	+5	26	+26	+19	+13
12	+12	+9	+6	27	+27	+20	+13
13	+13	+9	+6	28	+28	+21	+14
14	+14	+10	+7	29	+29	+21	+14
15	+15	+11	+7	30	+30	+22	+15

DONS

Le nombre de dons dont dispose une créature dépend également de son nombre de DV. La règle de base indique qu'un monstre reçoit un premier don avec son premier dé de vie puis qu'il reçoit un don de plus tous les deux dés de vie (c'est-à-dire chaque fois qu'il atteint un nombre impair de dés de vie).

Cependant, la créature peut également recevoir des dons en bonus (qui sont marqués par un B en exposant).

TABLE 4-2 : NOMBRE DE DONS SELON LE NOMBRE DE DV

DV	Dons	DV	Dons	DV	Dons
1	1	11	6	21	11
2	1	12	6	22	11
3	2	13	7	23	12
4	2	14	7	24	12
5	3	15	8	25	13
6	3	16	8	26	13
7	4	17	9	27	14
8	4	18	9	28	14
9	5	19	10	29	15
10	5	20	10	30	15

En plus des dons cités dans le Manuel des Joueurs, le Bestiaire présente également quelques dons plus spécifiquement conçus pour les monstres. On les présente brièvement ci-dessous ; les mentions entre parenthèses sont les conditions d'accès.

Arme naturelle supérieure (BBA +4). Les dégâts de l'arme naturelle choisie augmentent d'une catégorie selon l'ordre suivant : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6 ou 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Armure naturelle supérieure (Con 13). Le bonus d'armure naturelle augmente de +1 (cumulable).

Attaque en vol (vitesse de vol). En une action complexe, la créature peut effectuer un mouvement simple et une action simple à n'importe quel moment de ce mouvement.

Attaque spéciale renforcée. Les DD des jets de sauvegarde liés à une attaque spéciale augmentent de +2.

Attaques multiples (au moins trois attaques naturelles) [Guerrier]. Les attaques secondaires de la créature ne subissent plus qu'une pénalité de -2 (au lieu de -5).

Capture (créature de taille TG ou plus). Lorsqu'une attaque de griffe ou de morsure touche un ennemi, la créature peut le capturer comme par la capacité d'étreinte. Si l'ennemi a au moins 3 catégories de taille de moins que la créature, elle peut l'écraser et lui infliger des dégâts automatiques de griffe ou de morsure chaque round en réussissant un test de lutte. (Un ennemi pris dans la gueule ne reçoit pas de jet de sauvegarde contre le souffle de la créature.) La créature peut lâcher l'ennemi capturé en une action libre ou le lancer en une action simple : l'ennemi est alors lancé sur 1d6 × 2 cases et subit 1d6 points de dégât par tranche de 2 cases dans la distance parcourue. Si la créature est en vol quand elle lâche l'ennemi capturé, il subit soit ces dégâts soit les dégâts de chute (les plus élevés des deux).

Combat à plusieurs armes (Dex 13, au moins 3 mains) [Guerrier]. Quand la créature attaque avec plusieurs armes, les malus sont réduits de 2 pour la main directrice et de 6 pour les autres mains.

Coup fabuleux (For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille G ou plus) [Guerrier]. En une action



simple, la créature peut tenter un coup fabuleux contre un ennemi tangible et plus petit qu'elle en effectuant un test de manœuvre de combat. En cas de réussite, l'ennemi est propulsé sur 2 cases dans une direction telle qu'il ne se rapproche pas la créature et tombe au sol. Si un obstacle bloque le mouvement de l'ennemi, l'obstacle et l'ennemi subissent 1d6 points de dégâts.

Création de créatures artificielles (NLS 5, Création d'armes et d'armures magiques, Créations d'objets merveilleux) [Création d'objets]. Le personnage peut construire des créatures artificielles, ce qui prend un jour entier par tranche de 1 000 po dans son prix.

Extension de pouvoir magique (un pouvoir magique avec un NLS de 6 ou plus). Un maximum de 3 utilisations quotidiennes du pouvoir choisi produisent des effets étendus (variables numériques augmentées de 50%). Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du NLS de la créature.

Pouvoir magique rapide (un pouvoir magique avec un NLS de 10 ou plus). Un maximum de 3 utilisations quotidiennes du pouvoir choisi peuvent être utilisées de manière rapide (en une action rapide, ce qui permet à la créature d'entreprendre d'autres actions au cours du même round). Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur d'au moins 4 points à la moitié du NLS.

Virage sur l'aile (vitesse de vol). La créature peut virer de 180° en une action libre sans avoir à réussir un test de Vol et sans réduire la distance qu'elle peut parcourir.

Vol stationnaire (vitesse de vol). La créature peut faire du sur-place sans avoir à effectuer de test de Vol. Si elle est de taille supérieure ou égale à G et qu'elle fait du sur-place à 6 mètres ou moins d'un sol couvert de débris, le souffle produit un nuage hémisphérique de 12 cases de rayon. Les vents peuvent éteindre les petits feux normaux. Le nuage limite la vision à 2 cases. À 3-4 cases, le nuage donne un camouflage simple (20% chances d'échec). À partir de 5 cases, le nuage donne un camouflage total (50% chances d'échec).

COMPÉTENCES

Les bonus des compétences dépendent des rangs de compétences qui y ont été distribués, des caractéristiques, des dons et des modificateurs de taille. Mais il reste possible de les affiner en ajoutant des modificateurs raciaux pour traduire les avantages propres au physique ou à l'expérience du monstre

TABLE 4-3 : LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Util. sans formation	Carac
Acrobaties	oui	Dex
Art de la magie	non	Int
Artisanat	oui	Int
Bluff	oui	Cha
Connaissances (exploration souterraine)	non	Int
Connaissances (folklore local)	non	Int
Connaissances (géographie)	non	Int
Connaissances (histoire)	non	Int
Connaissances (ingénierie)	non	Int
Connaissances (mystères)	non	Int
Connaissances (nature)	non	Int
Connaissances (noblesse)	non	Int
Connaissances (plans)	non	Int
Connaissances (religion)	non	Int
Diplomatie	oui	Cha
Discretion	oui	Dex
Dressage	non	Cha
Déguisement	oui	Cha
Désamorçage	non	Dex
Équitation	oui	Dex
Escalade	oui	For
Escamotage	oui	Dex
Évasion	oui	Dex
Estimation	oui	Int
Intimidation	oui	Cha
Linguistique	non	Int
Natation	oui	For
Perception	oui	Sag
Premiers secours	oui	Sag
Profession	non	Sag
Psychologie	oui	Sag
Représentation	oui	Cha
Survie	oui	Sag
Utilisation d'objets magiques	non	Cha
Vol	oui	Dex

LANGUES

Les langues parlées ou comprises par la créature. Certaines créatures peuvent comprendre une langue sans pour autant avoir les organes physiques pour la parler.

TABLE 4-4 : LANGUES DE PATHFINDER

abyssal	démons et créatures de l'Abysses
aérien	créatures de l'Air
aklo	derros, fées maléfiques
aquatique	créatures de l'Eau
céleste	anges et autres Extérieurs bons
commun	
commun des profondeurs	drows, duergars, morlocks, svirfnebli
draconique	dragons, humanoïdes reptiliens
druidique	druides
elfe/elfique	elfes, demi-elfes
géant	cyclopes, ettins, géants, ogres, trolls
gnoll	gnolls
gnome	gnomes
gobelin	gobelins, hobgobelins, gobelours
halfelin	hafelins
igné	créatures du Feu
infernal	diabes et créatures de l'Enfer
nain	nains
orque	orques, demi-orques
sylvestre	centaures, fées, plantes, licornes
terreux	créatures de la Terre

C'est également ici qu'on indique les autres méthodes de communication, comme la télépathie par exemple.

TÉLÉPATHIE (SUR)

La créature peut communiquer mentalement avec les autres créatures qui possèdent un langage et qui se trouve à 6 cases ou moins.

FORMAT

télépathie 6 cases

QUELQUES PARTICULARITÉS

Voici trois particularités qui font partie des règles universelles pour les monstres de Pathfinder.

AMPHIBIE (EXT)

La créature (qui doit appartenir au sous-type « aquatique ») peut survivre indéfiniment sur terre (elle respire aussi bien dans l'air que dans l'eau).

FORMAT

amphibie

CHANGEMENT DE FORME (SUR)

La créature peut prendre l'apparence d'une créature spécifique ou d'un type de créatures mais elle conserve la plupart de ses attributs physiques. En changeant de forme, elle ne peut pas modifier sa catégorie de taille de plus d'un cran. La capacité fonctionne comme le sort de métamorphose indiqué mais les caractéristiques de la créature ne sont pas modifiées (elle gagne les autres capacités cependant).

Certaines créatures (comme les lycanthropes) peuvent se transformer et changer leurs capacités physiques.

FORMAT

changement de forme (loup, *forme bestiale I*)

VOL (EXT OU SUR)

La créature peut cesser de voler ou reprendre son vol en une action libre. Si c'est une capacité surnaturelle, elle ne fonctionne pas dans les champs d'antimagie.

FORMAT

vol

BLOC DESCRIPTIF : ÉCOLOGIE

Cette section présente les éléments-clefs qui indiquent aux MJ comment introduire le monstre en question dans un monde de campagne.

ÉCOLOGIE

Environnement <type(s)>

Organisation sociale <groupe(s)>

Trésor <description ou type>

ENVIRONNEMENT

On peut préciser ici l'environnement dans lequel on trouve généralement le monstre. L'environnement est généralement décrit par deux composantes : le milieu naturel et le climat (qui ne sont pas forcément uniques).

TABLE 5-1 : MILIEUX NATURELS

Collines	N'importe quelle zone avec un terrain accidenté (mais moins accidenté que des montagnes).
Désert	N'importe quelle étendue sèche où la végétation est plutôt rare.
En ville	Milieu urbain.
Extraplanaire	Sur d'autres plans que le plan Matériel.
Forêts	N'importe quelle zone couverte d'arbres (sous un climat chaud, il peut s'agir d'une jungle).
Marais	Région à basse altitude, plane et gorgée d'eau.
Milieu aquatique	Il peut s'agir d'eau douce ou d'eau salée.
Montagnes	Terrain accidenté avec des altitudes plus élevées que des collines.
Plaines	N'importe quelle étendue plane qui n'est ni un désert ni un marais ni une forêt.
Ruines/donjon	Généralement des lieux peu visités ou complètement abandonnés.
Sous terre	On ne précise pas de climat dans ce cas.

TABLE 5-2 : CLIMATS

Froid	Climat arctique ou subarctique, régions avec des conditions hivernales pendant la majeure partie de l'année.
Tempéré	Région avec une alternance de saisons chaudes et froides.
Chaud	Climat tropical ou subtropical, régions avec des conditions estivales pendant la majeure partie de l'année.

ORGANISATION SOCIALE

On décrit ici la manière dont les monstres décrits se rassemblent ou s'organisent. La plupart des monstres comportent les mentions « solitaire » et « couple » si on peut les rencontrer seuls ou en couples. Après cela, on peut trouver

le nom d'un groupe (comme meute, vol, banc, troupeau) suivi de nombres indiquant la taille du groupe. Ces groupes peuvent être des groupes de combat, des patrouilles, des tribus ou n'importe quel autre type de collectifs. Il peut aussi s'agir de groupes mixtes comportant des monstres du type décrit et d'autres monstres.

TABLE 5-3 : EXEMPLES DE GROUPES

Nombre	Noms
2	couple, couple reproducteur, paire
2-5	cercle, équipe, famille, gang, nichée, portée
5-20	colonie, escouade, meute, nid, patrouille, vol
20-40	banc, bande, flottille, foule, section, troupe, troupeau, volée
40-60	bataillon, clan, horde
61+	armée, nation, tribu

TRÉSOR

Le trésor que les PJ peuvent généralement récupérer sur le monstre ou dans son repaire.

TABLE 5-4 : TYPES DE TRÉSOR

Standard	trésor dont la valeur correspond à une rencontre de FP égal au niveau moyen du groupe (voir la Table 5-5)
Double	double du trésor standard
Triple	triple du trésor standard
Fortuit	moitié du trésor standard, et seulement dans son repaire
Aucun	aucun trésor (par exemple pour une créature dénuée d'intelligence ne possédant pas vraiment de repaire)
Équipement de PNJ	trésor équivalent à un PNJ dont le niveau est égal au FP du monstre

TABLE 5-5 : TRÉSOR STANDARD (ÉVOLUTION MOYENNE)

FP	Valeur	FP	Valeur
1/8	35 po	11	7 000 po
1/6	45 po	12	9 000 po
1/4	65 po	13	11 600 po
1/3	85 po	14	15 000 po
1/2	130 po	15	19 500 po
1	260 po	16	25 000 po
2	550 po	17	32 000 po
3	800 po	18	41 000 po
4	1 150 po	19	53 000 po
5	1 550 po	20	67 000 po
6	2 000 po	21	84 000 po
7	2 600 po	22	105 000 po
8	3 350 po	23	132 000 po
9	4 250 po	24	165 000 po
10	5 450 po	25	208 000 po

BLOC DESCRIPTIF : CAPACITÉS SPÉCIALES

Dans cette dernière section, on explicite toutes les capacités spéciales qui doivent être détaillées (c'est-à-dire toutes les capacités qui ne correspondent pas à un élément des règles universelles pour les monstres).

Les capacités spéciales sont présentées dans l'ordre alphabétique. Après le nom, on indique le type du pouvoir, qui peut être Ext (extraordinaire), Sur (surnaturelle) ou

Mag (pouvoir magique). Voir le tableau ci-dessous pour les différences entre ces types de capacités spéciales.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Nom (Ext/Sur/Mag). <descriptif — Les particularités (y compris les qualités spéciales) sont toutes expliquées ici par ordre alphabétique. Les pouvoirs magiques ne sont plus en italique (sauf s'il s'agit de sorts)>

TABLE 6-1 : TYPES DE CAPACITÉS SPÉCIALES

Type		RM efficace	Peut être dissipé	Fonctionne là où la magie est supprimée*	Provoque une attaque d'opportunité	Peut être utiliser pour contrer un sort ou être contré par un sort
Extraordinaire	capacité non magique qui ne peut toutefois pas être utilisée par n'importe qui	non	non	oui	non	non
Surnaturelle	capacité magique différente des sorts	non	non	non	non	non
Pouvoir magique	capacité magique ressemblant à un sort qui ne nécessite aucune composante	oui	oui	non	oui**	non

* comme dans une zone d'antimagie par exemple

** mais il est possible de les utiliser sur la défensive en réussissant un test de concentration

CRÉER UN MONSTRE

Ce chapitre s'inspire fortement de la méthode de création de monstre présentée dans le *Bestiaire* de Pathfinder en détaillant chacune des étapes et en regroupant toutes les tables nécessaires. Cette méthode peut bien sûr servir à créer un monstre à partir de zéro, mais on peut également la suivre pour convertir un monstre provenant d'une ancienne édition ou même d'un autre jeu de rôle.

LE CONCEPT DE LA CRÉATURE

Il existe des tonnes de sortes de monstres différents. Avant de commencer la création technique du monstre, il faut déjà avoir une idée en tête du physique du monstre, de ses attaques et de ses caractéristiques spéciales, ainsi que de la manière dont il vit et il combat. Bien sûr, s'il s'agit de convertir un monstre existant, cette étape est beaucoup plus triviale.

Toutefois, dans tous les cas, on peut tenter de « comprendre » le monstre en répondant à la question « De quelle sorte de monstre s'agit-il ? » Une grande partie de l'aspect technique des monstres tourne autour du combat, c'est donc dans ce sens-là qu'il faut comprendre la question : comment le monstre combat-t-il ? Qu'est-ce qui caractérise sa manière de se battre ? Quels sont ses points forts et ses points faibles ?

Chaque monstre donnera lieu à des réponses différentes bien sûr, mais on peut quand même tenter de regrouper les différentes créatures en 4 grandes catégories déterminées par leur « rôle ».

QUATRE CATÉGORIES DE MONSTRES

Le *Bestiaire* de Pathfinder présente quatre « rôles » pour les monstres, en fonction de la manière dont ils combattent et des outils qu'ils utilisent pour défendre leur peau.

Notez que certaines créatures peuvent appartenir à plusieurs de ces catégories : c'est le cas des monstres qui disposent de talents diversifiés, comme les dragons qui sont généralement très bons au combat et qui disposent également de capacités de lanceurs de sorts.

Il existe également des créatures qui n'appartiennent à aucun rôle, comme les monstres dénués d'intelligence ou avec une Intelligence animale (inférieure à 3). Si une créature sans rôle atteint (par un moyen ou un autre) une Intelligence de 3, elle devient généralement un monstre de combat.

Les monstres de combat

Ce sont des créatures qui combattent avant tout en attaquant physiquement. Il peut s'agir d'attaques naturelles ou d'attaques utilisant des armes manufacturées, d'attaques au corps à corps ou d'attaques à distance. Ces créatures possèdent généralement des dons et des particularités qui améliorent leurs prouesses martiales. Beaucoup d'entre eux bénéficient d'un bon BBA grâce à leur nombre élevé de DV et à leurs modificateurs de caractéristiques conséquents.

La plupart des créatures qui n'ont ni sorts ni capacités spéciales ni compétences très développées sont des monstres

de combat. C'est le cas de nombreux animaux, dragons, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, créatures artificielles, créatures magiques, plantes et vermines, mais ce rôle n'est pas limité à ces types de monstres.

Les monstres à sorts

Les monstres à sorts, eux, se reposent avant tout sur les sorts qu'ils peuvent lancer au combat. Ça ne veut pas dire qu'ils ne valent rien au corps à corps mais le corps à corps (ou le combat « physique » à distance) n'est pas vraiment leur truc, ce n'est pas ce qu'ils utilisent en premier.

Il s'agit bien de créatures qui peuvent effectivement lancer des sorts, pas seulement des pouvoirs magiques. Les monstres qui ne disposent que de pouvoirs magiques sont généralement des monstres de combat ou des monstres à compétences.

On retrouve de nombreux dragons et Extérieurs dans cette catégorie, ainsi que la plupart des créatures qui possèdent une liste de sorts connus ou préparés.

Les monstres à compétences

Les monstres à compétences sont des créatures qui n'utilisent pas le combat brut en général mais qui tirent plutôt parti de leurs compétences pour tourner la situation en leur faveur.

Ils tendent par exemple des embuscades grâce à leur discrétion, surprennent leurs adversaires ou se font passer pour ce qu'ils ne sont pas grâce à leurs talents de déguisement ou d'imitation. Ce rôle inclut aussi les créatures qui disposent d'attaques sournoises, qui possèdent des capacités similaires à celles des bardes ou qui tirent parti de leur environnement ou de sorts (invisibilité ou nappes de brouillard par exemple).

On retrouve quelques aberrations, fées, créatures magiques, Extérieurs et humanoïdes monstrueux dans cette catégorie.

Les monstres spéciaux

Enfin, les monstres spéciaux sont ceux qui ne rentrent pas dans les autres catégories parce qu'ils utilisent des capacités très spéciales ou de tactiques uniques. Cela ne veut pas dire qu'elles ne valent rien au combat (loin de là), mais elles améliorent généralement leurs capacités martiales grâce à des pouvoirs spéciaux.

À quoi ça sert ?

L'idée derrière la notion de « rôle » d'un monstre est de savoir quelle(s) classe(s) pourrai(en)t venir compléter ses capacités.

Il s'agit donc par exemple de voir qu'un monstre tel qu'un géant dénué de capacités magiques ou spéciales pourrait profiter grandement de quelques niveaux de guerrier mais que d'une poignée de niveaux d'ensorceleurs (par exemple) lui seraient moins utiles. Un géant qui gagnerait des niveaux de guerrier pourrait voir ses capacités renforcées : il gagnerait du BBA et des dons qui lui permettraient de frapper mieux et plus fort. Par contre, un géant avec deux niveaux d'ensorceleur gagnerait certes un peu en puissance, mais pas de manière significative : il n'aurait à sa disposition que

TABLE 7-1 : QUELQUES EXEMPLES DE MONSTRES ET LEUR(S) RÔLE(S)

Monstre	Combat	Sorts	Compétences	Spécial
Chien gobelin	—	—	—	—
Dévoreur d'intellect	—	—	oui	—
Doppelganger	oui	—	oui	—
Dragons véritables	oui	oui	—	—
Drider	oui	oui	—	—
Élémentaires (Air, Eau, Feu, Terre)	oui	—	—	—
Enlaceur	—	—	—	oui
Golem d'argile	—	—	—	—
Nymphe	—	oui	—	—
Rakshasa	—	oui	—	—

des sorts relativement faibles et, pour pouvoir les employer, il devrait sacrifier des actions qu'ils pourraient utiliser pour faire ce qu'il sait faire de mieux, c'est-à-dire frapper.

Déterminer le rôle d'un monstre est surtout important quand on veut lui ajouter des niveaux de classe, afin de savoir si les niveaux ajoutés vont le renforcer un peu ou beaucoup. Plus à ce sujet dans la section sur l'évolution des monstres.

Mais connaître le rôle d'un monstre à créer ou à convertir permet également d'avoir une vision plus claire de la manière dont il se situe par rapport aux autres créatures de même FP. Ainsi, si la moyenne de bonus d'attaque de tous les monstres d'un FP donné est de +10, il y a fort à parier que les monstres de combat auront tendance à se situer au-dessus de +10 alors que les monstres à sorts par exemple se situeraient plutôt en-dessous.

Les statistiques au sujet des monstres existants ne sont utiles qu'à partir du moment où on peut s'en détacher. Ce n'est pas parce que la moyenne du bonus d'attaque des monstres d'un FP donné est de +10 que tous les monstres doivent avoir +10. Au contraire, pour avoir des monstres intéressants et variés, il faut être conscients qu'ils seront plus faibles dans certains aspects et plus forts dans d'autres. Et connaître le (ou les) rôle d'un monstre permet de savoir quels sont les aspects où il peut se permettre d'être au-dessus de la moyenne et quels sont ceux qui correspondent à ses faiblesses.

Cette notion d'équilibre atteint en allant au-dessus de la moyenne dans une catégorie et en se situant sous la moyenne dans une autre catégorie est fondamentale à tout le procédé de création qui suit.

PRINCIPE #1. Les valeurs moyennes utilisées dans cette méthode de création ne sont que des guides. Les créatures peuvent s'éloigner de ces valeurs moyennes tout en conservant un certain équilibre : il suffit qu'elles se montrent plus fortes que la moyenne sur certains points et plus faibles sur d'autres points.

QUELQUES QUESTIONS POUR ALLER PLUS LOIN DANS LE CONCEPT

Déterminer le rôle d'un monstre permet déjà d'avoir une idée générale de son fonctionnement, de ses points forts et de ses faiblesses. Mais on peut aller un peu plus loin en se posant les questions suivantes. Le but n'est pas encore d'avoir des réponses extrêmement précises mais plutôt d'avoir une idée assez précise du concept du monstre.

- À quoi le monstre ressemble-t-il ? Comment le décrire

physiquement en quelques mots ?

- Comment combat-il ? Au corps à corps ou à distance, physiquement ou avec des sorts ?
- Parmi les différents aspects physiques cités ci-dessous, quels sont ceux où le monstre brille et quels sont ceux où il est plus faible que la moyenne ?
 - facilité de toucher (bonus d'attaque)
 - dégâts des attaques (dégâts)
 - évitement/absorption des coups (CA, RD)
 - robustesse, ténacité (points de vie, Constitution)
- Parmi les différents aspects magiques/surnaturels cités ci-dessous, quels sont ceux où le monstre brille et quels sont ceux où il est plus faible que la moyenne ?
 - sévérité des pouvoirs magiques (DD pour y résister)
 - effets des pouvoirs magiques (NLS, dégâts, puissance)
 - protection contre la magie (JdS, RM)
- Quels sont les talents dont la créature dispose ? Est-elle plutôt surnoise et discrète, rapide à la course, capable d'employer certains pouvoirs extraordinaires ou surnaturels ?

Une fois que le portrait du monstre a été brossé, il est temps de passer aux choses sérieuses et de commencer à s'intéresser à l'aspect technique des choses.

LE TYPE ET LES SOUS-TYPES DE LA CRÉATURE

Le concept du monstre brossé à l'étape précédente devrait permettre de déterminer les caractéristiques principales du monstre, c'est-à-dire son type et ses sous-types.

Sur base du concept, il est temps de choisir le type auquel la créature va appartenir parmi les 13 types de monstres de Pathfinder. (Consultez le tableau 7-3 pour vous aider à faire ce choix).

Le type de la créature détermine plusieurs éléments de base de sa construction, comme la taille de ses dés de vie, son BBA, ses jets de sauvegarde, ses compétences « de classe » et divers traits. Toutes ces informations ont déjà été présentées lors de l'examen du bloc descriptif et sont encore reprises sous la forme d'un grand tableau dans les pages qui suivent. Gardez toutes ces informations à portée de vue, car elles sont utilisées plusieurs fois dans la suite.

TABLE 7-2 : ÉLÉMENTS DÉTERMINÉS PAR LE TYPE D'UNE CRÉATURE

Type	DV et BBA	Réf	Vig	Vol	Rangs/DV	Compétences de classe	Formation et traits
Aberrotation	d8 DV x 3/4	faible	faible	fort	4 + [Int]	Acrobaties, Art de la magie, Connaissances (un domaine), Discretion, Escalade, Evasion, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles (et armes courantes si la forme est plus ou moins humanoïde) • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • (Sens) vision dans le noir 12 cases respirent, mangent et dorment
Animal	d8 DV x 3/4	fort	fort	faible	2 + [Int]	Acrobaties, Discretion, Escalade, Natation, Perception, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles seulement (toutes les attaques des herbivores non-combattifs sont des attaques secondaires : pénalité de -5 et seulement la moitié du modificateur de Force) • Armures. aucune (sauf si dressé pour le combat) • (Sens) vision nocturne • (Alignement) toujours d'alignement Neutre • (Caractéristiques) Int <= 2 • (Trésor) aucun trésor • respirent, mangent et dorment
Créature artificielle	d10 DV x 1	faible	faible	faible	2 + [Int] (souvent sans Int)	aucune	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles (et armes courantes si forme plus ou moins humanoïde) • Armures. aucune • (Sens) vision dans le noir 12 cases, vision nocturne • (pv) Points de vie en bonus selon la taille : P—10, M—20, G—30, TG—40, Gig—60, Col—80 • (Immunités) absorption d'énergie, affaiblissement de caractéristique, dégâts non létaux, diminution permanente de caractéristique, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), épuisement, étourdissement, fatigue, maladie, mort par dégâts excessifs, nécromancie, paralysie, poison, sommeil, effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf ceux qui sont inoffensifs ou fonctionnent aussi sur les objets) • (Caractéristiques) pas de Constitution (fonctionne comme un 10) • Pas de guérison naturelle (mais peut-être une guérison accélérée et possibilité d'être réparé dans certaines conditions ou par magie) • détruit quand réduit à 0 point de vie • ne peut être <i>rappelé à la vie</i> ni <i>ressuscité</i> • ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas
Créature magique	d10 DV x 1	fort	fort	faible	2 + [Int]	Acrobaties, Discretion, Escalade, Natation, Perception, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles • Armures. aucune • (Sens) vision dans le noir 12 cases, vision nocturne • respirent, mangent et dorment
Dragon	d12 DV x 1	fort	fort	fort	6 + [Int]	Art de la magie, Artisanat, Bluff, Connaissances (tous les domaines), Diplomatie, Discretion, Escalade, Estimation, Intimidation, Linguistique, Natation, Perception, Premiers secours, Psychologie, Survie, Utilisation d'objets magiques, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles (plus armes courantes et armes mentionnées si forme plus ou moins humanoïde ou capable de se transformer en humanoïde) • Armures. aucune • (Sens) vision dans le noir à 12 cases, vision nocturne • (Immunités) sommeil magique, paralysie magique • respirent, mangent et dorment
Extérieur	d10 DV x 1	2 forts (Réf et Vol)	2 forts (Réf et Vol)	6 + [Int]	6 + [Int]	Artisanat, Bluff, Connaissances (plans), Discretion, Perception, Psychologie et 4 autres compétences (choisies selon le thème)	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes simples, armes de guerre et armes mentionnées • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • (Sens) vision dans le noir 12 cases • <i>rappel à la vie</i>, <i>réincarnation</i> et <i>résurrection</i> ne fonctionnent pas sur les Extérieurs qui n'appartiennent pas au sous-type « natif » car leur âme et leur corps ne font qu'un ; il faut un <i>souhait limité</i>, <i>souhait</i> ou <i>miracle</i> pour cela. • respirent mais n'ont pas besoin de manger ni de dormir (ceux du sous-type « natif » doivent manger et dormir).

TABLE 7-2 : ÉLÉMENTS DÉTERMINÉS PAR LE TYPE D'UNE CRÉATURE

Type	DV et BBA	Réf	Vig	Vol	Rangs/DV	Compétences de classe	Formation et traits
Fée	d6 DV x 1/2	fort	faible	fort	6 + [Int]	Acrobaties, Artisanat, Bluff, Connaissances (folklore local, géographie, nature), Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation, Perception, Psychologie, Représentation, Utilisation d'objets magiques, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes simples et armes mentionnées • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • (Sens) vision nocturne • respirent, mangent et dorment
Humanoïde	d8 DV x 3/4	1 fort (Réf)	1 fort (Réf)		2 + [Int]	Artisanat, Dressage, Equitation, Escalade, Premiers secours, Survie	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes simples • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • respirent, mangent et dorment • Remarque. Les caractéristiques notées ci-dessus ne valent que pour les humanoïdes qui possèdent plusieurs DV raciaux. Les nombreux humanoïdes (comme les races de PJ) à 1 DV remplacent les caractéristiques données par ce DV par celles d'une classe (un niveau d'homme d'armes par exemple) : leur DV, BBA, IdS, rangs, compétences de classe et formation aux armes et armures dépendent entièrement de leur(s) classe(s).
Humanoïde monstreux	d10 DV x 1	fort	fort	fort	4 + [Int]	Artisanat, Discrétion, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception, Survie, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes simples et armes mentionnées • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • (Sens) vision dans le noir 12 cases • respirent, mangent et dorment
Mort-vivant	d8 DV x 3/4	faible	faible	fort	4 + [Int] (souvent sans Int)	Art de la magie, Connaissances (mystères, religion), Déguisement, Discrétion, Escalade, Intimidation, Perception, Psychologie, Vol	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles, armes courantes et armes mentionnées • Armures. armure mentionnée et armures plus légères • (Sens) vision dans le noir 12 cases • (Immunités) absorption d'énergie, affaiblissements temporaires de caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution), dégâts non létaux, diminutions temporaires de caractéristiques, effets de mort, effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), épuisement, étourdissement, fatigue, maladie, mort par dégâts excessifs, paralysie, poison, sommeil, effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf ceux qui sont inoffensifs ou fonctionnent aussi sur les objets) • (Caractéristiques) pas de Constitution ; le Charisme est utilisé pour les points de vie en bonus, les IdS de Vigueur et les capacités spéciales dépendant normalement de la Constitution • Pas de guérison naturelle si dénuée d'intelligence (mais peut-être soigné par de l'énergie négative, peut avoir une guérison accélérée) • détruit quand réduit à 0 point de vie • <i>rappel à la vie et réincarnation</i> n'affectent pas les morts-vivants ; <i>résurrection (suprême)</i> les transforment en les êtres vivants qu'ils étaient. • ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas
Plante	d8 DV x 3/4	faible	fort	faible	2 + [Int] (souvent sans Int)	Discrétion, Perception	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles • Armures. aucune • (Sens) vision nocturne • (Immunités) effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes), étourdissement, métamorphose, paralysie, poison, sommeil • respirent et mangent mais ne dorment pas

TABLE 7-2 : ÉLÉMENTS DÉTERMINÉS PAR LE TYPE D'UNE CRÉATURE

Type	DV et BBA	Réf	Vig	Vol	Rangs/DV	Compétences de classe	Formation et traits
Vase	d8 DV x 3/4	faible	faible	faible	2 + [Int] (souvent sans Int)	aucune	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles • Armures. aucune • (Sens, Immunités) aveugle mais doté de la capacité de perception aveugle : effets visuels, illusions et autres attaques basées sur la vision, immunisé contre attaques de regard • (Immunités) coups critiques, dégâts de précision, métamorphose et étourdissement, paralysie, poison, prise en tenaille, sommeil • (Immunités, Caractéristiques) dénuée d'intelligence (pas d'intelligence) : immunisé contre effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes) • respirent et mangent mais ne dorment pas • Remarque. Certaines vases peuvent infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, la quantité de dégâts infligés est 10 + la moitié du nombre de DV de la vase + son modificateur de Constitution par round entier de contact.
Vermine	d8 DV x 3/4	faible	fort	faible	2 + [Int] (souvent sans Int)	aucune	<ul style="list-style-type: none"> • Armes. armes naturelles • Armures. aucune • (Sens) vision dans le noir 12 cases • (Immunités, Caractéristiques) dénuée d'intelligence (pas d'intelligence) : immunisé contre effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, mirages, phantasmes) ; une créature semblable à une vermine mais avec une valeur d'intelligence est soit un animal soit une créature magique • respirent, mangent et dorment

TABLE 7-3 : LES TYPES DES CRÉATURES EN UN COUP D'ŒIL

Choisissez ...	si ...
Aberration	c'est une créature d'apparence bizarre avec d'assez bonnes capacités de combat mais pas forcément une tonne de points de vie (pour la rendre plus efficace au combat, il faudra sans doute lui donner une attaque spéciale).
Animal	c'est une créature inspirée d'un animal existant, éteint, ou qui pourrait exister dans le monde réel.
Créature artificielle	c'est une créature créée et construite plutôt que née.
Créature magique	ça ressemble à un animal mais que ça possède une Intelligence plus développée ou des capacités surnaturelles
Dragon	ça ressemble à un reptile (généralement volant) plutôt puissant (ce type combine un grand nombre de points de vie avec de bons jets de sauvegarde).
Extérieur	ça vient d'un autre plan (un plan Élémentaire, Intérieur ou Extérieur).
Fée	c'est une créature féérique ou sylvestre (bonne ou mauvaise).
Humanoïde	ça ressemble à un humain (de taille normale ou géant).
Humanoïde monstrueux	ça ressemble à un humain avec des traits anatomiques d'animaux ou de monstres (si c'est vraiment trop bizarre, ça devrait plutôt être une aberration).
Mort-vivant	c'est mort mais que ça bouge encore grâce à un procédé nécromantique (à ne pas confondre avec les créatures artificielles construites et animées par une autre source que l'énergie négative).
Vase	c'est une masse gélatineuse amorphe et dénuée d'intelligence (si ça ne correspond pas tout à fait à cela, voyez du côté des aberrations peut-être).
Vermine	ça ressemble à un gros insecte ou à une bestiole ou à un invertébré dénué d'intelligence (si la créature est intelligente, voyez plutôt du côté des créatures magiques ou des aberrations).

Vous pouvez également examiner les sous-types décrits dans la première partie de ce document et choisir ceux qui s'appliquent à la créature. Ces sous-types apportent des modifications et des capacités spéciales qui sont moins fondamentales que les informations découlant du type cependant, donc vous pouvez réaliser ces choix plus tard sans que cela ne bouleverse trop de choses.

PRINCIPE #2. Certains aspects de la construction des monstres peuvent être résumés ou présentés sous la forme de règles mais il reste toujours une part « d'art ». Le meilleur moyen pour rester dans la ligne de ce qui a déjà été fait est de procéder par comparaison : comparez la créature créée avec les autres créatures similaires.

Maintenant que vous avez déterminé le type (et peut-être les sous-types) de la créature à créer, vous pouvez rechercher des créatures similaires dans le *Bestiaire*, afin de pouvoir les comparer avec votre création.

Bien sûr, vous ne trouverez pas de créature tout à fait identique mais, si vous êtes conscients des points de différence entre votre créature et la créature de comparaison, vous pourrez quand même vous en servir pour vous aider à construire votre monstre. C'est impossible de quantifier précisément chaque point de différence, mais vous pourrez par exemple estimer que les différences s'équilibrent (par exemple une meilleure CA mais des dégâts plus faibles) et permettent de garder le même FP, ou encore que les différences correspondent à un bonus ou à un malus de 1 ou 2 au niveau du FP.

De plus, consulter des monstres similaires (par le type, le sous-type ou d'autres aspects) permet également d'alimenter l'inspiration pour concevoir les capacités spéciales et les particularités des nouveaux monstres.

LE FP A PRIORI ET LES VALEURS-CIBLES MOYENNES

La plupart du temps, quand on crée un monstre, on pense à un certain niveau de difficulté (à savoir un FP). Ce FP

est le niveau des PJ que vous comptez opposer (en groupe de quatre) au monstre. Bien sûr, il ne s'agit que d'une valeur prévisionnelle qui servira de guide lors de la création de la créature mais qui pourra aussi évoluer au cours du processus.

À un FP donné correspond toute une série de créatures bien différentes les unes des autres. Les différences sont trop grandes pour qu'on puisse associer à chaque FP des valeurs moyennes précises et significatives qu'il suffirait de réutiliser pour le monstre créé, mais on peut quand même utiliser ces valeurs moyennes comme des guides qui permettent de déterminer des fourchettes de valeurs acceptables.

La table 7-4 présente certaines de ces valeurs moyennes, ce qui vous permettra d'avoir une première idée de ce à quoi votre créature devrait ressembler. Notez que, conformément au Principe #1, votre créature pourrait se situer au-dessus de la moyenne pour certaines de ces valeurs et sous la moyenne pour d'autres, compensant ainsi ses points forts par quelques faiblesses. Déterminez quelles valeurs pourraient être supérieures/inférieures à la moyenne en fonction du concept.

Ces valeurs sont appelées valeurs-cibles. Cela ne signifie pas qu'il faille absolument arriver au nombre indiqué (il ne s'agit que d'une approximation/un guide ; voir ci-dessus). Le nom de « valeur-cible » vient plutôt du fait qu'il s'agit des valeurs finales vers lesquelles on désire arriver au final. Le plus souvent, ces valeurs-cibles sont calculées comme le résultat de formules complexes qui dépendent de plusieurs éléments (caractéristiques, nombre de DV, dons, bonus raciaux, capacités spéciales, etc.). L'idée est donc de garder ces valeurs-cibles en tête et d'ajuster toutes les composantes de ces formules au fil du processus de création.

PRINCIPE #3. À partir des moyennes présentées, on choisit des valeurs-cibles pour la créature (qui peuvent différer des moyennes). Ces valeurs-cibles sont normalement calculées à partir de nombreux facteurs qu'il reste encore à déterminer. Plutôt que de cheminer dans le sens habituel et de calculer les valeurs finales à partir de ces facteurs, on agit dans le sens inverse : on part des valeurs-cibles et on estime les valeurs qu'il faut donner aux facteurs pour retomber sur les valeurs-cibles en fin de compte.

TABLE 7-4 : VALEURS-CIBLES MOYENNES SELON LE FP

FP	Points de vie	Classe d'armure	Attaque forte	Attaque faible	Dégâts élevés	Dégâts faibles	DD élevé	DD faible	JdS fort	JdS faible
1/2	10	11	+1	+0	4	3	11	8	+3	+0
1	15	12	+2	+1	7	5	12	9	+4	+1
2	20	14	+4	+3	10	7	13	9	+5	+1
3	30	15	+6	+4	13	9	14	10	+6	+2
4	40	17	+8	+6	16	12	15	10	+7	+3
5	55	18	+10	+7	20	15	15	11	+8	+4
6	70	19	+12	+8	25	18	16	11	+9	+5
7	85	20	+13	+10	30	22	17	12	+10	+6
8	100	21	+15	+11	35	26	18	12	+11	+7
9	115	23	+17	+12	40	30	18	13	+12	+8
10	130	24	+18	+13	45	33	19	13	+16	+9
11	145	25	+19	+14	50	37	20	14	+14	+10
12	160	27	+21	+15	55	41	21	15	+15	+11
13	180	28	+22	+16	60	45	21	15	+16	+12
14	200	29	+23	+17	65	48	22	16	+17	+12
15	220	30	+24	+18	70	52	23	16	+18	+13
16	240	31	+26	+19	80	60	24	17	+19	+14
17	270	32	+27	+20	90	67	24	18	+20	+15
18	300	33	+28	+21	100	75	25	18	+20	+16
19	330	34	+29	+22	110	82	26	19	+21	+16
20	370	36	+30	+23	120	90	27	20	+22	+17

LES VALEURS-CIBLES

Les différentes valeurs que la table associe à chaque FP sont décrites une à une ci-dessous.

Points de vie

Il s'agit du nombre moyen de points de vie que le monstre devrait posséder. Si c'est un point fort/faible de la créature, cela pourrait être compensé par une CA ou des jets de sauvegardes moins/plus élevés. Les Extérieurs et les créatures artificielles possèdent généralement moins de points de vie que la moyenne.

Le nombre indiqué correspond au résultat final « désiré », ce qui veut dire que le but est de choisir les différents facteurs qui influencent le nombre de points de vie pour arriver plus ou moins au nombre indiqué. Les principaux facteurs qui influencent le nombre final de points de vie sont le nombre de DV (le type des DV étant fixé par le type de la créature) et la Constitution, les dons (comme Robustesse) pouvant également avoir une certaine influence.

La classe d'armure

Il s'agit de la CA moyenne des créatures du FP donné. Les créatures qui ont une CA plus élevée que la valeur moyenne possèdent généralement moins de points de vie que la moyenne (et inversement).

La valeur est celle de la CA normale totale, c'est-à-dire du résultat obtenu en tenant compte des divers bonus. Les principaux éléments qui influencent la CA sont : la Dextérité, l'équipement et l'armure naturelle.

Le bonus d'attaque

C'est le bonus d'attaque du monstre. Il s'agit du bonus entier, ce qui revient généralement à dire que c'est le bonus d'attaque qui correspond à la première attaque (l'attaque principale).

Le tableau présente deux valeurs : l'attaque forte et l'attaque

faible. La première correspond aux créatures qui utilisent principalement des attaques physiques (au corps à corps ou à distance) lorsqu'elles combattent. La seconde convient plutôt aux créatures qui préfèrent infliger des dégâts en lançant des sorts ou des pouvoirs magiques.

Les créatures qui ont un bonus d'attaque plus élevé que la moyenne compensent généralement par des dégâts réduits, et inversement.

Ici aussi, il s'agit de la valeur finale du bonus d'attaque, qui dépend donc de plusieurs éléments tels que le BBA (et donc le nombre de dés de vie) et les caractéristiques (principalement la Force ou la Dextérité selon qu'il s'agit d'une attaque au corps à corps ou à distance et avec ou sans le don d'Attaque en finesse).

Les dégâts

Il s'agit des dégâts moyens infligés par la créature si toutes ses attaques touchent. Ici aussi, on trouve deux valeurs qui créent une fourchette de dégâts. La plupart des créatures qui combattent avant tout à l'aide d'attaques physiques (au corps à corps ou à distance) devraient avoir des dégâts moyens situés dans cette fourchette. Ceux qui ont un bonus d'attaque plus faible auront des dégâts moyens plus proches du haut de la fourchette, alors que ceux dont le bonus d'attaque est élevé infligeront plutôt des dégâts proches du bas de la fourchette.

Les dégâts infligés dépendent de nombreux critères tels que le nombre d'attaques, le type des attaques, la taille et la Force de la créature.

Le DD des capacités spéciales

Jusqu'ici, il n'y a eu que pour les attaques physiques. Les dernières valeurs portent plutôt sur les capacités surnaturelles ou magiques et la défense contre ces capacités.

Le tableau indique deux valeurs : le DD élevé et le DD faible. Le premier concerne les créatures qui utilisent des sorts, des

pouvoirs magiques ou des capacités spéciales comme mode d'attaque principal. Le second concerne les créatures qui peuvent utiliser des sorts ou des capacités spéciales mais pour qui ce n'est pas la principale activité en combat.

En règle générale, le DD des sorts et autres capacités devrait toujours se situer dans la fourchette indiquée par la valeur faible et la valeur élevée. Le DD des pouvoirs plus puissants pourrait être plus proche de la partie inférieure de la fourchette (et inversement).

Il s'agit ici aussi du DD final correspondant aux capacités spéciales principales (dans le cas des sorts, il s'agit donc du DD des sorts de plus haut niveau par exemple). Ce DD dépend principalement des caractéristiques de la créature (il peut s'agir du Charisme pour les pouvoirs magiques, de la Constitution pour les poisons et les maladies ou encore d'une autre caractéristique liée à la faculté de lancer des sorts).

Les jets de sauvegarde

Le deux dernières valeurs concernent les bonus des jets de sauvegarde de la créature.

Le fait qu'un jet de sauvegarde particulier suive une progression forte/rapide ou faible/lente dépend principalement du type de la créature mais la valeur finale du bonus dépend de nombreux éléments tels que le nombre de DV, les caractéristiques de la créature, ses dons et ses particularités.

VALEURS-CIBLES ET PRINCIPE #1

Comme indiqué plus haut, une créature peut être au-dessus de la moyenne pour certaines valeurs-cibles et sous la moyenne pour d'autres, de manière à équilibrer points forts et faiblesses. À ce stade de la conception du monstre, il est intéressant d'avoir déjà une bonne idée des aspects où la créature brillera et des aspects où elle pourra être en-dessous de la moyenne.

Les paires de valeurs-cibles qui sont souvent utilisées pour cet équilibrage sont reprises ci-dessous.

TABLE 7-5 : VALEURS-CIBLES ET ÉQUILIBRE

Point fort	Contre partie*
Beaucoup de points de vie	CA plus faible que la moyenne ou jets de sauvegarde plus faibles
CA au-dessus de la moyenne	Moins de points de vie
Bonus d'attaque fort élevé	Dégâts plus faibles
Dégâts fort élevés	Bonus d'attaque plus faible
Capacités puissantes	DD associé plus faible
Jets de sauvegarde élevés	Moins de points de vie

* Il s'agit seulement des contre parties les plus courantes.

LE NOMBRE DE DÉS DE VIE DE LA CRÉATURE

De très nombreuses valeurs découlent directement ou indirectement du nombre de dés de vie (DV) que la créature possède. C'est par exemple le cas de ses points de vie, de son BBA et de ses jets de sauvegarde ainsi que du nombre de rangs de compétence et de dons qu'elle reçoit. Il est donc important de déterminer ce nombre de DV assez tôt.

Le nombre de DV qu'une créature possède est lié à son nombre de points de vie (dont on a déjà présenté une estimation dans la section précédente). La formule qui les lie est la suivante :

$$pv = nDV \times (dv + [Con]) + \text{divers},$$

où pv est le nombre de points de vie total, nDV est le nombre de DV, dv est la valeur moyenne d'un dé de vie (elle dépend du type de la créature) et [Con] est le modificateur de Constitution de la créature. Outre ces éléments, il peut également y avoir d'autres modificateurs comme le bonus donné par le don de Robustesse ou le bonus de points de vie des créatures artificielles par exemple (on inclut aussi dans cette catégorie les bonus des points de vie provenant des classes de prédilection).

On peut tenter d'estimer le nombre de DV que la créature va posséder en renversant la formule ci-dessus et en partant de la valeur-cible choisie pour les points de vie. C'est peut-être un peu compliqué parce que, à ce point-ci, le modificateur de Constitution est encore inconnu. Pour faciliter cette tâche, on peut utiliser la table reprise ci-dessous, qui donne une estimation du nombre de DV qu'une créature possède en fonction de son type de créature et de son FP.

Ici encore, il ne s'agit que de moyenne : les créatures qui dépendent fortement de leur nombre de points de vie, de leur bonus d'attaque ou de leurs jets de sauvegarde puissants pourront avoir un nombre de DV supérieur à la valeur indiquée, alors que celles qui se montrent redoutables grâce à d'autres capacités que leur durabilité ou leur puissance martiale pourront avoir un nombre légèrement inférieur.

TABLE 7-6 : NOMBRE DE DV SELON LE TYPE DE LA CRÉATURE

FP	Aberration, Animal, Créature artificielle, Humanoïde, créature magique,		Dragon (d12)
	Fée (d6)	Mort-vivant, Plante, Extérieur, humanoïde monstrueux (d10)	
1/2	2	1	1
1	3	2	2
2	4	3	3
3	5	4	4
4	6	5	5
5	8	7	6
6	10	9	7
7	12	10	8
8	13	12	9
9	15	14	11
10	17	15	12
11	18	16	13
12	20	17	14
13	22	19	16
14	23	20	17
15	25	22	18
16	26	24	19
17	28	26	21
18	31	28	23
19	33	30	25
20	37	34	29

Comme indiqué plus haut, le nombre de dés de vie d'une créature détermine de nombreux éléments. Ceux-ci sont résumés dans le tableau qui suit.

TABLE 7-7 : VALEURS DÉPENDANT DU NOMBRE DE DV

DV	BBA fort	BBA moyen	BBA faible	JdS fort	JdS faible	Nombre de dons
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

Une fois que le nombre de DV de la créature a été déterminé (ou, du moins, estimé — il pourra encore être modifié par la suite), vous pouvez déduire toute une série de valeurs de base (BBA et bonus de base des JdS entre autres). Notez qu'il s'agit là de bonus de base seulement (il faudra encore les modifier selon les dons et les caractéristiques) ; ils peuvent donc être très différents des valeurs-cibles choisies plus tôt.

LA TAILLE DE LA CRÉATURE

La majorité des créatures ont une taille comprise entre Petit et Très Grand mais certaines créatures exceptionnelles peuvent être de taille Infime, Minuscule, Gigantesque ou Colossal. La taille devrait être choisie avant tout en fonction du physique de la créature (plutôt que des éléments techniques).

TABLE 7-9 : ÉLÉMENTS DÉCOULANT DE LA TAILLE

Taille	FP min	FP max	For	Dex	Con	Att/CA	BMO/DMD	Discrétion	Vol	Espace	Allonge	Dégâts*
Infime	—	2	1	18	8	+8	-8	+16	+8	1/10	0	1 -
Minuscule	—	4	1	16	8	+4	-4	+12	+6	1/5	0	1d2 1
Très Petit	—	6	2	14	8	+2	-2	+8	+4	1/2	0	1d3 1d2
Petit	—	—	6	12	8	+1	-1	+4	+2	1	1	1d4 1d3
Moyen	—	—	10	10	10	+0	0	+0	+0	1	1	1d6 1d4
Grand	2	—	18	8	14	-1	+1	-4	-2	2	2/1	1d8 1d6
Très Grand	4	—	26	6	18	-2	+2	-8	-4	3	3/2	2d6 1d8
Gigantesque	6	—	34	6	22	-4	+4	-12	-6	4	4/3	2d8 2d6
Colossal	8	—	42	6	26	-8	+8	-16	-8	6	6/4	4d6 2d8

* La première colonne correspond aux dégâts des attaques de bec, corne, coup de queue, défense, mandibules, morsure ou pinces ; la seconde colonne concerne les attaques d'aile, de coup, de dard, de griffe, de pseudopode, de sabot, de serre ou de tentacule. Voir aussi la table 7-10.

TABLE 7-8 : TAILLES DE CRÉATURES

Taille	Exemples	Taille	Poids
Infime	mouche, petit fiole	< 10 cm	< 100 g
Minuscule	grenouille, parchemin	10–25 cm	100–500 g
Très Petit	chat, livre	25–50 cm	1/2–4kg
Petit	halfling, chien, chaise	1/2–1 m	4–30 kg
Moyen	humain, poney, barrique	1–2 m	30–250 kg
Grand	cheval, gorille, portail	2–4 m	250–2000 kg
Très Grand	éléphant, giraffe, carrosse	4–8 m	2–16 tonnes
Gigantesque	baleine, cabane	8–16 m	16–125 tonnes
Colossal	grande baleine, grange	> 16 m	> 125 tonnes

Les créatures de très petite taille sont incapables d'être vraiment dangereuses en combat (on peut considérer que certains microbes et poisons virulents sont extrêmement dangereux mais il ne s'agit pas de créatures au sens de Pathfinder). À l'opposé, les créatures de très grande taille sont forcément dangereuses, ne fût-ce que par le fait qu'elle peuvent marcher sur des PJ et les écraser.

Cela se traduit par des limites de FP. Ainsi, les créatures de taille Infime, Minuscule et Très Petit ne peuvent pas avoir un FP trop élevée et, au contraire, les créatures de tailles Grand, Très Grand, Gigantesque ou Colossal ne peuvent pas avoir un FP trop faible. Les FP minimaux et maximaux sont indiqués dans la table 7-9 ci-dessous. Là encore, il ne s'agit que de règles habituellement respectées, mais vous pouvez décider de créer des monstres qui ne respectent pas ces FP minimaux et maximaux. Ce choix devrait cependant être justifié et développé dans la description de la créature.

La taille donne également une indication sur la puissance physique de la créature, ce qui se traduit par des valeurs de base pour les trois caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution). Une fois de plus, il s'agit de valeurs moyennes qui peuvent vous donner une échelle de base à partir de laquelle déterminer les caractéristiques exactes de votre créature. Basez-vous sur le concept de la créature pour déterminer si elle devrait être plus/moins forte, agile et robuste que la moyenne.

Le tableau ci-dessous reprend également d'autres éléments qui découlent de la taille et qui seront utilisés dans les étapes suivantes. Il s'agit

- du modificateur de taille à l'attaque et à la CA,
- du modificateur de taille au BMO et au DMD,
- du modificateur de taille à la compétence de Discrétion,
- du modificateur de taille à la compétence de Vol,
- de l'espace habituel (en cases) occupé par une créature de la taille indiquée,

TABLE 7-10 : DÉGÂTS DE BASE DES ATTAQUES NATURELLES SELON LA TAILLE DE LA CRÉATURE

Attaque	I	Min	TP	P	M	G	TG	Gig	Col	Type	Catégorie
Aile, pseudopode, sabot, tentacule	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	secondaire
Bec, mandibules, morsure	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C/P/T	primaire
Corne, défense	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	P	primaire
Coup de queue, pinces	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	4d6	C	secondaire
Coup, frappe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C	primaire
Dard	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	P	primaire
Griffe	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/T	primaire
Serres	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	T	primaire
Autres attaques	—	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	2d8	C/P/T	secondaire

- de l'allonge naturelle (en cases) d'une créature de la taille indiquée (lorsqu'il y a deux nombres, le premier se rapporte à une créature plus longue que haute et le second, à une créature plus haute que longue),
- des dégâts standards pour les diverses attaques naturelles.

LES ATTAQUES NATURELLES DE LA CRÉATURE

Maintenant que la taille de la créature a été choisie, on peut citer les différentes attaques naturelles dont elle dispose et déterminer les dégâts de base qui leur sont associés.

Les dégâts de base des différents types d'attaques naturelles sont repris dans la table 7-10. Une fois encore, il s'agit là de valeurs typiques : certaines créatures peuvent bénéficier d'attaques naturelles plus puissantes que la normale si leur physique ou le concept le justifie.

Les dégâts de base devront encore être complétés par des bonus de Force. Selon le type d'attaque (primaire ou secondaire, voir le tableau ci-dessus), la valeur ajoutée aux dégâts peut valoir la moitié du modificateur de Force, l'entièreté du modificateur de Force ou encore 1,5 fois le modificateur de Force.

TABLE 7-11 : ATTAQUES NATURELLES

Type	Règles associées
attaque primaire	<ul style="list-style-type: none"> • bonus d'attaque entier • dégâts augmentés de $1 \times [\text{For}]$
attaque secondaire	<ul style="list-style-type: none"> • bonus d'attaque - 5 • dégâts augmentés de $1/2 \times [\text{For}]$
une seule attaque	<ul style="list-style-type: none"> • bonus d'attaque entier • dégâts augmentés de $1,5 \times [\text{For}]$
combinaison armes manufacturées et armes naturelles	<ul style="list-style-type: none"> • attaques par armes manufacturées selon les règles normales • impossible d'utiliser les attaques naturelles des membres qui tiennent les armes manufacturées • toutes les attaques naturelles fonctionnent comme des attaques secondaires

Pour chaque attaque naturelle, notez la moyenne des dégâts de base.

Pour la calculer, déterminez le résultat moyen de chacun des dés, multipliez-le par le nombre de dés puis (seulement après la multiplication) arrondissez vers le bas. Vous pouvez vous aider du tableau suivant pour ces calculs. Par exemple, une attaque à 4d6 infligera en moyenne $4 \times 3,5$, c'est-à-dire 14 points de dégâts.

TABLE 7-12 : VALEURS MOYENNES DES DÉS

Dé de vie	Valeur moyenne
d2	1,5
d3	2
d4	2,5
d6	3,5
d8	4,5
d10	5,5
d12	6,5

Indiquez également pour chaque attaque naturelle le nombre de fois que le multiplicateur de Force devra être ajouté aux dégâts de base.

En additionnant les dégâts de base moyens de toutes les attaques et en faisant la somme de tous les facteurs par lesquels il faudra multiplier le modificateur de Force, on obtient une estimation des dégâts totaux que la créature pourra infliger si toutes ses attaques touchent. Cette estimation aura la forme suivante :

$$n + f \times [\text{For}],$$

un certain nombre de points de dégâts plus un facteur total fois le modificateur de Force. Comme ce résultat devrait être assez proche de la valeur-cible choisie pour les dégâts, c'est une des méthodes qui permettra de déterminer la valeur de Force de la créature.

Par exemple, si une créature de taille Grande dispose d'une attaque principale de morsure ($1d8 + [\text{For}]$), de deux attaques principales de griffes (deux fois $1d6 + [\text{For}]$) et d'une attaque secondaire de coup de queue ($1d8 + 1/2 \times [\text{For}]$), les dégâts moyens de ces attaques seront respectivement : $4,5 + [\text{For}]$, deux fois $(3,5 + [\text{For}])$ et $4,5 + 1/2 \times [\text{For}]$, pour un total de $(4,5 + 7 + 4,5) + (1 + 2 + 1/2) \times [\text{For}] = 16 + 3,5 \times [\text{For}]$. Si la valeur-cible pour les dégâts étaient de 37, cela veut dire que, pour l'atteindre, le modificateur de Force de la créature devrait être tel que $3,5 \times [\text{For}] = 21$, c'est-à-dire $[\text{For}] = 7$. La créature devrait donc posséder une force de 24 ou 25 (notez que ce n'est qu'une approximation, une valeur de départ).

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA CRÉATURE

À l'étape précédente, le choix de la catégorie de taille de la créature a déjà permis d'avoir une idée générale de sa Force, de sa Dextérité et de sa Constitution. On peut maintenant tenter de définir plus précisément ces valeurs. Ces valeurs ont un effet très large qui affecte de nombreux aspects de la

TABLE 7-13 : CHOISIR LES CARACTÉRISTIQUES DE LA CRÉATURE

Le tableau ci-dessous reprend les différentes méthodes qui permettent de choisir les valeurs des caractéristiques de la créature. N'oubliez pas que chacune des méthodes d'estimation est aussi un critère à vérifier pour s'assurer que la créature ne s'éloigne pas trop des valeurs-cibles choisies

Force	<ul style="list-style-type: none"> • consulter la valeur indiquée pour la taille choisie • viser la valeur-cible choisie pour le bonus d'attaque • viser la valeur-cible choisie pour les dégâts
Dextérité	<ul style="list-style-type: none"> • consulter la valeur indiquée pour la taille choisie • viser la valeur-cible choisie pour le bonus d'attaque • viser la valeur-cible choisie pour le bonus de Réflexes
Constitution	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Les créatures artificielles et morts-vivants n'ont pas de valeur de Constitution.</i> • consulter la valeur indiquée pour la taille choisie • viser la valeur-cible choisie pour les points de vie • viser la valeur-cible choisie pour le bonus de Vigueur
Intelligence	<ul style="list-style-type: none"> • <i>La plupart des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes, des vases et des vermines sont dénuées d'intelligence et n'ont pas de valeur d'Intelligence.</i> • <i>Les animaux ont une Intelligence de 1 ou 2.</i> • valeur moyenne = 10 • viser la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales si la créature lance des sorts lié à l'Intelligence
Sagesse	<ul style="list-style-type: none"> • valeur moyenne = 10 • viser la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales si la créature lance des sorts lié à la Sagesse • viser la valeur-cible choisie pour le bonus de Vigueur
Charisme	<ul style="list-style-type: none"> • valeur moyenne = 10 • viser la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales si la créature lance des sorts lié au Charisme

créature, et qui s'exerce surtout au travers des modificateurs qui leur sont associés (voir la table 7-14).

Le but est de choisir des valeurs qui permettront d'atteindre au final les valeurs-cibles choisies dans les étapes précédentes. Par exemple, la Constitution devrait être choisie de sorte que, au final, la créature possède un nombre de points de vie suffisamment proche de la valeur-cible déterminée en fonction de son FP (ou, plutôt, de la valeur — sans doute relativement proche de la valeur-cible — qu'on a choisie pour elle). Pour faciliter cette opération, on reprend plus bas les principaux aspects qui sont influencés par les caractéristiques.

TABLE 7-14 : CARACTÉRISTIQUES ET MODIFICATEURS

Valeur	Mod	Valeur	Mod	Valeur	Mod	Valeur	Mod
1	-5	16	+3	31	+10	46	+18
2	-4	17	+3	32	+11	47	+18
3	-4	18	+4	33	+11	48	+19
4	-3	19	+4	34	+12	49	+19
5	-3	20	+5	35	+12	50	+20
6	-2	21	+5	36	+13	51	+20
7	-2	22	+6	37	+13	52	+21
8	-1	23	+6	38	+14	53	+21
9	-1	24	+7	39	+14	54	+22
10	+0	25	+7	40	+15	55	+22
11	+0	26	+8	41	+15	56	+23
12	+1	27	+8	42	+16	57	+23
13	+1	28	+9	43	+16	58	+24
14	+2	29	+9	44	+17	59	+24
15	+2	30	+10	45	+17	60	+25

LA FORCE

Consultez la valeur de Constitution moyenne associée à la taille choisie pour la créature (voir la table 7-9) pour avoir une valeur de départ. Ajustez ensuite selon le concept de la créature.

La Force influence le bonus d'attaque au corps à corps (sauf si la créature possède le don Attaque en finesse). Une

fois ajouté au BBA déterminé par le nombre de DV de la créature, le modificateur de Force devrait donner un résultat proche de la valeur-cible choisie pour le bonus d'attaque.

La Force influence également les dégâts (dans la plupart des cas). On peut utiliser la formule établie à l'étape précédente pour ajuster la valeur de Force afin d'être suffisamment proche de la valeur-cible choisie pour les dégâts.

LA DEXTÉRITÉ

Consultez la valeur de Constitution moyenne associée à la taille choisie pour la créature (voir la table 7-9) pour avoir une valeur de départ. Ajustez ensuite selon le concept de la créature.

La Dextérité peut influencer le bonus d'attaque à distance (voire même au corps à corps si la créature possède le don d'Attaque en finesse). Une fois ajouté au BBA déterminé par le nombre de DV de la créature, le modificateur de Dextérité devrait donner un résultat proche de la valeur-cible choisie pour le bonus d'attaque.

LA CONSTITUTION

Note. Les morts-vivants et les créatures artificielles n'ont pas de score de Constitution.

Consultez la valeur de Constitution moyenne associée à la taille choisie pour la créature (voir la table 7-9) pour avoir une valeur de départ. Ajustez ensuite selon le concept de la créature.

Divisez le nombre de points de vie prévus pour la créature par son nombre de dés de vie. Soustrayez à cette valeur le nombre de points de vie moyen pour un dé de vie (3,5 pour un d6 ; 4,5 pour un d8 ; 5,5 pour un d10 ; 6,5 pour un d12). Le résultat est le modificateur de Constitution nécessaire pour que la valeur-cible choisie pour les points de vie soit atteinte.

Notez que la Constitution influence également les jets de

sauvegarde de Vigueur, qui eux aussi devraient être proches de la valeur-cible choisie.

L'INTELLIGENCE

Note. La majorité des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes, des vases et des vermines sont dénuées d'intelligence (aucune valeur d'Intelligence).

La valeur moyenne d'Intelligence est 10, sauf pour les animaux, qui sont limités à une Intelligence inférieure à 3. Les créatures incapables de maîtriser un langage ont également une intelligence inférieure à 3.

Si la créature lance des sorts qui dépendent de cette caractéristique, sa valeur doit être assez élevée. Si le plus haut niveau de sorts que la créature peut lancer est connu, on peut estimer sa valeur d'Intelligence en calculant le DD de ces sorts : le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence de la créature doit approcher la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales.

LA SAGESSE

La valeur moyenne de Sagesse est 10.

Si la créature lance des sorts qui dépendent de cette caractéristique, sa valeur doit être assez élevée. Si le plus haut niveau de sorts que la créature peut lancer est connu, on peut estimer sa valeur de Sagesse en calculant le DD de ces sorts : le niveau du sort + le modificateur de Sagesse de la créature doit approcher la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales.

La Sagesse influence également les jets de Volonté.

LE CHARISME

La valeur moyenne de Charisme est 10.

Si la créature lance des sorts qui dépendent de cette caractéristique, sa valeur doit être assez élevée. Si le plus haut niveau de sorts que la créature peut lancer est connu, on peut estimer sa valeur de Charisme en calculant le DD de ces sorts : le niveau du sort + le modificateur de Charisme de la créature doit approcher la valeur-cible choisie pour le DD des capacités spéciales.

LA VITESSE DE DÉPLACEMENT DE LA CRÉATURE

Déterminez tout d'abord si la créature possède des modes de déplacement autres que le déplacement au sol, comme le creusement, l'escalade, la nage ou le vol. Choisissez ensuite la vitesse de déplacement de la créature. La plupart des créatures de taille Moyenne ont une vitesse de déplacement de base de 6 cases. Consultez le tableau suivant pour les modificateurs qui sont généralement appliqués (tous les modificateurs applicables se cumulent).

TABLE 7-15 : MODIFICATEURS À LA VITESSE DE DÉPLACEMENT

Situation	Modificateur
Créature quadrupède	+ 2 cases
Créature de taille P ou moins	- 2 cases

TABLE 7-15 : MODIFICATEURS À LA VITESSE DE DÉPLACEMENT

Situation	Modificateur
Créature de taille G	+ 2 cases
Créature particulièrement rapide	+ 2 cases
Créature particulièrement lente	- 2 cases

Les vitesses de creusement et d'escalade sont généralement la moitié de la vitesse de déplacement de base. La vitesse de vol est plus ou moins le double de la vitesse de déplacement de base.

Si la créature possède une vitesse d'escalade, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 sur ses tests d'Escalade. Elle devrait investir quelques rangs en Escalade (pour en faire une compétence de classe).

Si la créature possède une vitesse de nage, elle gagne un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle devrait investir quelques rangs en Natation (pour en faire une compétence de classe).

Si la créature possède une vitesse de vol, elle reçoit un modificateur à la compétence de Vol en fonction de sa manœuvrabilité (voir la table ci-dessous). Elle devrait investir quelques rangs en Vol (pour en faire une compétence de classe).

TABLE 7-16 : MANŒUVRABILITÉ EN VOL

Manœuvrabilité	Mod
Déplorable	-8 peu à peine voler, pas agile (ptéranodon, gros dragon)
Médiocre	-4 aussi agile qu'un grand oiseau ou un gros insecte
Moyenne	+0 aussi agile qu'un oiseau (aigle, faucon, hibou)
Bonne	+4 aussi agile qu'un petit oiseau (colibri), une guêpe ou une chauve-souris
Parfaite	+8 aussi manœuvrable qu'un OVNI ; ne convient généralement pas aux créatures ailées

LES COMPÉTENCES ET LES DONS DE LA CRÉATURE

Note. Les créatures dénuées d'intelligence n'ont ni rangs de compétence ni dons.

LES COMPÉTENCES

Le type de la créature détermine le nombre de rangs de compétences qu'elle reçoit par DV. Sur base de sa valeur d'Intelligence et son nombre de DV, il est donc possible de déterminer le nombre total de rangs de compétences dont elle dispose.

Il suffit alors de répartir ces rangs entre les diverses compétences. Les compétences qui reçoivent au moins un rang sont considérées comme des compétences de classe (on peut s'inspirer des listes associées aux types de créatures pour voir quelles compétences favoriser). Les compétences qui ne reçoivent pas de rang ne sont pas des compétences de classe (et ne le deviennent pas, même si une version évoluée de la créature y investit des rangs de compétence).

Les créatures de faible intelligence investissent généralement

la plupart de leurs rangs de compétences dans celles qui dépendent de la Force ou de la Dextérité.

TABLE 7-17 : LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Util. sans formation	Carac
Acrobaties	oui	Dex
Art de la magie	non	Int
Artisanat	oui	Int
Bluff	oui	Cha
Connaissances (exploration souterraine)	non	Int
Connaissances (folklore local)	non	Int
Connaissances (géographie)	non	Int
Connaissances (histoire)	non	Int
Connaissances (ingénierie)	non	Int
Connaissances (mystères)	non	Int
Connaissances (nature)	non	Int
Connaissances (noblesse)	non	Int
Connaissances (plans)	non	Int
Connaissances (religion)	non	Int
Diplomatie	oui	Cha
Discrétion	oui	Dex
Dressage	non	Cha
Déguisement	oui	Cha
Désamorçage	non	Dex
Équitation	oui	Dex
Escalade	oui	For
Escamotage	oui	Dex
Évasion	oui	Dex
Estimation	oui	Int
Intimidation	oui	Cha
Linguistique	non	Int
Natation	oui	For
Perception	oui	Sag
Premiers secours	oui	Sag
Profession	non	Sag
Psychologie	oui	Sag
Représentation	oui	Cha
Survie	oui	Sag
Utilisation d'objets magiques	non	Cha
Vol	oui	Dex

Si la forme physique ou certains autres traits de la créature s'y prête, vous pouvez lui donner des bonus raciaux aux compétences, voire des bonus raciaux conditionnels (comme par exemple un bonus de Discrétion dans les hautes herbes ou dans une région spécifique). Cela vous permet de donner à la créature un bonus assez élevé dans une compétence qu'elle devrait maîtriser même si elle n'a techniquement pas suffisamment de rangs de compétence.

LES DONNS

Déterminez le nombre de dons dont la créature dispose. Ce nombre dépend de son nombre de DV et vaut 1 plus 1 par tranche de 2 DV au-delà du premier.

Choisissez ces dons dans le *Manuel des Joueurs* de Pathfinder ou parmi les dons additionnels présentés dans le *Bestiaire* et qui sont résumés ci-dessous (les conditions sont indiquées entre parenthèses).

Si le concept de la créature s'y prête, vous pouvez également lui donner un ou plusieurs dons en bonus pour simuler une particularité physique, un don inné ou une évolution adaptative à son environnement.

Arme naturelle supérieure (BBA +4). Les dégâts de l'arme naturelle choisie augmentent d'une catégorie selon l'ordre suivant : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6 ou 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Armure naturelle supérieure (Con 13). Le bonus d'armure naturelle augmente de +1 (cumulable).

Attaque en vol (vitesse de vol). En une action complexe, la créature peut effectuer un mouvement simple et une action simple à n'importe quel moment de ce mouvement.

Attaque spéciale renforcée. Les DD des jets de sauvegarde liés à une attaque spéciale augmentent de +2.

Attaques multiples (au moins trois attaques naturelles) [Guerrier]. Les attaques secondaires de la créature ne subissent plus qu'une pénalité de -2 (au lieu de -5).

Capture (créature de taille TG ou plus). Lorsqu'une attaque de griffe ou de morsure touche un ennemi, la créature peut le capturer comme par la capacité d'étreinte. Si l'ennemi a au moins 3 catégories de taille de moins que la créature, elle peut l'écraser et lui infliger des dégâts automatiques de griffe ou de morsure chaque round en réussissant un test de lutte. (Un ennemi pris dans la gueule ne reçoit pas de jet de sauvegarde contre le souffle de la créature.) La créature peut lâcher l'ennemi capturé en une action libre ou le lancer en une action simple : l'ennemi est alors lancé sur 1d6 × 2 cases et subit 1d6 points de dégât par tranche de 2 cases dans la distance parcourue. Si la créature est en vol quand elle lâche l'ennemi capturé, il subit soit ces dégâts soit les dégâts de chute (les plus élevés des deux).

Combat à plusieurs armes (Dex 13, au moins 3 mains) [Guerrier]. Quand la créature attaque avec plusieurs armes, les malus sont réduits de 2 pour la main directrice et de 6 pour les autres mains.

Coup fabuleux (For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille G ou plus) [Guerrier]. En une action simple, la créature peut tenter un coup fabuleux contre un ennemi tangible et plus petit qu'elle en effectuant un test de manœuvre de combat. En cas de réussite, l'ennemi est propulsé sur 2 cases dans une direction telle qu'il ne se rapproche pas la créature et tombe au sol. Si un obstacle bloque le mouvement de l'ennemi, l'obstacle et l'ennemi subissent 1d6 points de dégâts.

Création de créatures artificielles (NLS 5, Création d'armes et d'armures magiques, Créations d'objets merveilleux) [Création d'objets]. Le personnage peut construire des créatures artificielles, ce qui prend un jour entier par tranche de 1 000 po dans son prix.

Extension de pouvoir magique (un pouvoir magique avec un NLS de 6 ou plus). Un maximum de 3 utilisations quotidiennes du pouvoir choisi produisent des effets étendus (variables numériques augmentées de 50%). Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du NLS de la créature.

Pouvoir magique rapide (un pouvoir magique avec un NLS de 10 ou plus). Un maximum de 3 utilisations quotidiennes

du pouvoir choisi peuvent être utilisées de manière rapide (en une action rapide, ce qui permet à la créature d'entreprendre d'autres actions au cours du même round). Le pouvoir magique choisi doit imiter un sort dont le niveau est inférieur d'au moins 4 points à la moitié du NLS.

Virage sur l'aile (vitesse de vol). La créature peut virer de 180° en une action libre sans avoir à réussir un test de Vol et sans réduire la distance qu'elle peut parcourir.

Vol stationnaire (vitesse de vol). La créature peut faire du sur-place sans avoir à effectuer de test de Vol. Si elle est de taille supérieure ou égale à G et qu'elle fait du sur-place à 6 mètres ou moins d'un sol couvert de débris, le souffle produit un nuage hémisphérique de 12 cases de rayon. Les vents peuvent éteindre les petits feux normaux. Le nuage limite la vision à 2 cases. À 3–4 cases, le nuage donne un camouflage simple (20% chances d'échec). À partir de 5 cases, le nuage donne un camouflage total (50% chances d'échec).

LA TOUCHE FINALE AUX ATTAQUES ET AUX DÉGÂTS

Maintenant que les dons ont été attribués (entre autres les dons d'Arme de prédilection et d'Attaque en finesse par exemple), il est possible de déterminer avec précision les bonus d'attaque et les dégâts moyens pour les attaques physiques de la créature. Comparez les résultats finaux avec les valeurs-cibles choisies sur base du concept et effectuez éventuellement quelques modifications si nécessaire.

Si le bonus d'attaque est trop bas, pensez à augmenter la Force ou la Dextérité de la créature. Vous pouvez aussi simplement augmenter les dégâts de base pour les faire passer au-dessus de la valeur-cible moyenne et jouer sur le principe #1 (bonus d'attaque plus faible compensé par des dégâts plus élevés). Vous pouvez aussi renforcer l'attaque en ajoutant des dons tels que Arme de prédilection ou Science du critique par exemple.

Si le bonus d'attaque est trop haut, pensez à diminuer la Force ou la Dextérité, ou à baisser les dégâts infligés.

Si les dégâts infligés sont trop faibles, envisagez de lui ajouter des attaques supplémentaires ou d'augmenter les dégâts de certaines attaques, voire de modifier légèrement sa Force. Si les attaques physiques ne sont pas le principal outil de combat de la créature, ce n'est pas trop grave si les dégâts infligés n'atteignent pas la fourchette des valeurs-cibles : elle a d'autres moyens de s'en prendre à ses adversaires.

Si les valeurs restent trop différentes des valeurs-cibles et que les attaques physiques sont le mode de combat principal de la créature, il faut peut-être revoir la copie depuis le début et choisir un autre FP.

LA TOUCHE FINALE AUX JETS DE SAUVEGARDE

On peut également faire le topo sur les jets de sauvegarde en

combinant les bonus de base dépendant du type de la créature et du nombre de DV, les modificateurs des caractéristiques et les dons dont la créature dispose.

Là encore, si les résultats n'atteignent pas les valeurs-cibles choisies, ajustez les caractéristiques liées, envisagez de choisir les dons qui renforcent les bonus de jets de sauvegarde ou encore donnez une particularité ou un bonus racial si le concept de créature s'y prête.

LA CLASSE D'ARMURE DE LA CRÉATURE

De toutes les valeurs-cibles choisies sur base du concept du monstre, la classe d'armure est la dernière qu'il reste à traiter. Celle-ci se compose de divers types de bonus qu'on peut ajuster pour tenter de s'approcher autant que possible de la valeur-cible.

Comptabilisez déjà les modificateurs qu'il est possible de déduire des choix précédents :

- le modificateur de Dextérité,
- le modificateur de taille (Infime +8, Minuscule +4, Très Petit +2, Petit +1, Moyen +0, Grand -1, Très Grand -2, Gigantesque -4, Colossal -8),
- le modificateur de parade égal au bonus de Charisme si la créature est intangible, et
- les modificateurs d'armure et de bouclier si la créature possède un équipement protecteur.

Vous pouvez déterminer le bonus d'armure naturelle de la créature en vous basant à la fois sur le bon sens (et les exemples du tableau suivant) et sur la valeur-cible choisie pour la classe d'armure.

TABLE 7-18 : VALEURS TYPIQUES D'ARMURE NATURELLE

Protection	Valeur	Exemples
peau normale	+0	cheval, humain
peau épaisse ou fourrure	+1 à +3	aigle, chien, dauphin, léopard, pieuvre +1 anguille électrique, derro, loup +2 aigle géant, bourbiérin, déinonychus, gobelours, gorille, lion, tigre, varan +3
cuir épais ou carapace	+4 à +8	crocodile, sanglier, requin +4 barghest, crabe géant, fourmi géante +5 grizzly, orque (animal) +6 cyclope, rhinocéros, scorpion géant +7 bison, ours sanguinaire +8 éléphant, élasmosaure +9
écailles ou cuir très épais	+8 ou plus	basilique +8 béhir, bulette +12 tricératops +14 crocodile sanguinaire +15 dragon jusqu'à +40

Si la valeur finale ne vous convient pas et selon le concept initial du monstre, vous pouvez encore lui affecter d'autres types de bonus, comme par exemple :

- un modificateur de chance,
- un modificateur d'esquive (provenant d'une particularité ou encore du don de même nom),
- un modificateur d'intuition et
- un modificateur de malice ou de sainteté.

LES CAPACITÉS SPÉCIALES ET PARTICULARITÉS

Il n'y a très peu de règles en ce qui concerne les capacités spéciales et les particularités. Il faut donc se laisser guider par le concept du monstre et, surtout, comparer avec les créatures existantes.

Toutefois, on peut avancer quelques principes de base.

- Les capacités spéciales et les particularités peuvent aussi servir à atteindre les valeurs-cibles choisies sur base du concept en offrant au monstre un bonus spécial (conditionnel ou non). Plutôt que d'ajuster directement une valeur pour la rapprocher de la valeur-cible, on peut également (en utilisant le Principe #1) accepter qu'une valeur soit moins bonne ou meilleure que la valeur-cible et compenser ce désavantage/cet avantage par une capacité spéciale ou une particularité adéquate.
- Quand c'est possible et que ça colle au concept du monstre, il est préférable de présenter la capacité spéciale sous la forme d'une des nombreuses « règles universelles pour monstres » introduites dans le *Bestiaire*. (Voir la liste plus bas)
- La plupart des capacités spéciales autorisent un jet de sauvegarde. Son DD vaut généralement 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + le modificateur d'une des caractéristiques de la créature (la Constitution ou le Charisme le plus souvent). Si la capacité spéciale est un effet ajouté à une attaque, elle n'autorise généralement pas de jet de sauvegarde (vu qu'il est possible de l'éviter en n'étant pas touché).



CAPACITÉS ADDITIVES

Les capacités additives sont des capacités de monstres qui se produisent quand certaines conditions sont remplies et qui viennent s'ajouter aux effets normaux de la créature. C'est par exemple le cas de la capacité d'éventration du troll, qui peut infliger des dégâts supplémentaires en lacérant la chair d'un ennemi qu'il est parvenu à toucher avec ses deux attaques de griffes. Comme l'indiquent les auteurs de *A Magical Society — Beast Builder* (Expeditious Retreat Press), ces capacités additives sont des choses très simples qui peuvent pourtant grandement accroître l'intérêt d'un monstre.

Ainsi, dans le cas du troll, il s'agit simplement d'une capacité qui lui permet de faire 1d6+7 points de dégâts supplémentaires. Techniquement, cet effet est plutôt barbant. Par contre, le fait de savoir qu'il y a cette menace qui pend au-dessus de la tête des aventuriers rend cette capacité beaucoup plus excitante. Grâce à la présence de cette capacité d'éventration, lorsqu'un troll parvient à toucher un PJ avec une attaque de griffe, le lancement du dé d'attaque pour la seconde griffe devient drôlement plus intéressant, car les conséquences sont plus importantes.

D'autres capacités additives sont conditionnées par le fait d'être rassemblés en groupes. C'est le cas du choc des lézards voltaïques par exemple, ou de la danse des vlocks. Là aussi, les PJ peuvent voir les signes avant-coureurs de la condition déclenchante se mettre en place et cela peut aider à rendre la rencontre beaucoup plus passionnante.

- Au sujet des capacités spéciales standard les plus répandues, on peut dire les choses suivantes.
 - Chez les créatures de FP inférieur ou égal à 5, on rencontre surtout des sens spéciaux et résistances à un type d'énergie.
 - C'est surtout chez les créatures de FP supérieur à 5 qu'on trouve des RD, des immunités à certains types d'énergie et de la régénération.
 - C'est surtout chez les créatures de FP supérieur à 10 qu'on trouve de la RM (égale au FP + 11).

CAPACITÉS SPÉCIALES LIÉES AUX SENS

Odorat	Vision aveugle
Perception aveugle	Vision dans le noir
Perception des vibrations	Vision nocturne

CAPACITÉS SPÉCIALES LIÉES À L'AURA

Présence terrifiante	Aura de terreur
Puanteur	

CAPACITÉS SPÉCIALES LIÉES À LA DÉFENSE

Férocité	Réduction de dégâts
Guérison accélérée	Régénération
Immunités	Résistances
Intangibilité	Résistance à la canalisation
Réception de rochers	Résistance à la magie

CAPACITÉS SPÉCIALES LIÉES À DES FAIBLESSES

Aveuglé par la lumière	Vulnérabilités
Sensible à la lumière	

CAPACITÉS SPÉCIALES LIÉES À UNE ATTAQUE

Absorption d'énergie	Lancer de rochers
Affaiblissement temporaire	Maladie
Attirer	Malédiction
Combustion	Paralyse
Croc-en-jambe	Poison
Diminution permanente	Repousser
Étreinte	Saignement

AUTRES ATTAQUES SPÉCIALES

Bond	Piétinement
Charge puissante	Regard
Constriction	Souffle
Distraction	Terreur
Engloutissement	Toile
Éventration	Tourbillon
Pattes arrière	

AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES/PARTICULARITÉS

Amphibie	Pouvoirs magiques
Changement de forme	Télépathie
Convocation	Vol

LES DERNIERS DÉTAILS

Maintenant que la plupart des aspects techniques de la créature ont été déterminés, il reste à peaufiner les détails en fonction du concept initial. Cela signifie déterminer des choses telles que son alignement, son milieu naturel, le type de trésor ou son organisation sociale.

Et, bien sûr, choisir son nom. Notez que le nom peut être la partie la plus difficile.

On peut choisir un nom inspiré de la mythologie ou un nom descriptif qui correspond à un trait physique ou à un comportement spécifique à la créature ou encore un nom inventé de toutes pièces.

En général, il vaut mieux éviter de donner un nom trop ronflant à une créature de faible FP. Par contre, il peut être intéressant de proposer des noms différents selon les régions du monde (une même créature ou une même famille de créatures connue sous des noms différents).

FICHE DE CRÉATION DE MONSTRES

Concept de la créature 1

Rôle(s) : Combat Compétences
 Sorts Spécial

Points forts :

Points faibles :

Type de la créature : 2

DV :
 BBA = DV × Rangs par DV :
 Réflexes : faible fort
 Vigueur : faible fort
 Volonté : faible fort

Valeurs-cibles 3

FP désiré :
 valeur-cible pv : valeur-cible CA :
 valeur-cible attaque : valeur-cible dégâts :
 valeur-cible DD : valeur-cible JdS :

Nombre de DV : 4

BBA :
 Réf : Vig : Vol :

Taille : 5

For : Mod. attaque/CA :
 Dex : Mod. BMO/DMD :
 Con : Mod Discrétion :
 Mod Vol :
 Espace : Allonge nat :

Caractéristiques 7

Force :
 Dextérité :
 Constitution :
 Intelligence :
 Sagesse :
 Charisme :

Attaques naturelles (types, dg, dg moyens) 6

Vitesses de déplacement 8

Compétences 9

Acrobaties (Dex)	Désamorçage (Dex)
Art de la magie (Int)	Équitation (Dex)
Artisanat (Int)	Escalade (For)
Bluff (Cha)	Escamotage (Dex)
Conn (explo sout.) (Int)	Évasion (Dex)
Conn (folklore local) (Int)	Estimation (Int)
Conn (géographie) (Int)	Intimidation (Cha)
Conn (histoire) (Int)	Linguistique (Int)
Conn (ingénierie) (Int)	Natation (For)
Conn (mystères) (Int)	Perception (Sag)
Conn (nature) (Int)	Premiers secours (Sag)
Conn (noblesse) (Int)	Profession (Sag)
Conn (plans) (Int)	Psychologie (Sag)
Conn (religion) (Int)	Représentation (Cha)
Diplomatie (Cha)	Survie (Sag)
Discrétion (Dex)	Utilisation d'obj. mag. (Cha)
Dressage (Cha)	Vol (Dex)
Déguisement (Cha)	

Valeurs finales 11

Bonus d'attaque :
 Dégâts des attaques naturelles

Réf : Vig : Vol :
 CA

Dons 10

Nombre :

Capacités spéciales 12

FAIRE ÉVOLUER UN MONSTRE

Le *Bestiaire* de Pathfinder propose de nombreux moyens pour modifier des monstres et en faire des créatures proches de l'originale mais suffisamment différentes pour surprendre les PJ ou pour constituer un défi de dangerosité supérieure ou inférieure à la créature de départ.

Ainsi, certaines descriptions de monstres parlent de variantes des créatures de base. C'est par exemple le cas des goules qui se déclinent en lacédons (goules marines) ou en blêmes, ou encore des éfrits dont certains peuvent être des maliks (éfrits plus puissants), ou encore des nombreuses variations sur les araignées, les crabes, les mille-pattes et autres bestioles similaires.

La plupart de ces variantes (mais pas forcément toutes) peuvent être obtenues à partir du monstre original en appliquant principalement trois méthodes :

- **Appliquer un archétype.** Un archétype est une liste de modifications qui permet de transformer une créature en une créature différente mais apparentée. Les modifications en question peuvent toucher les différents aspects du bloc descriptif (tout est possible).
- **Modifier le nombre de DV.** De nombreux aspects d'un monstre dépendent de son nombre de dés de vie (on a pu le voir dans la section précédente). C'est par exemple le cas de ses points de vie, de ses bonus d'attaque, de ses jets de sauvegarde, de ses compétences et de ses dons pour ne citer que les principales valeurs qui découlent directement ou non du nombre de DV. On peut donc modifier la dangerosité d'un monstre en ajoutant (ou en retranchant) un ou plusieurs dés de vie et en effectuant les modifications qui en découlent.
- **Ajouter des niveaux de classe.** Certains monstres peuvent évoluer non seulement en devenant des membres plus puissants de leur race mais aussi en acquérant une certaine expérience et une certaine formation qui se traduit par des niveaux de classe (avec tout ce qu'ils apportent, c'est-à-dire tout ce que les PJ reçoivent).

Chacune de ces trois méthodes est détaillée ci-dessous.

APPLICATION D'UN ARCHÉTYPE

Pour appliquer un archétype à un monstre, il suffit d'appliquer à son bloc descriptif chacune des modifications qui définissent cet archétype. Toutes les parties du bloc descriptif peuvent être modifiées par un archétype. Certaines peuvent d'ailleurs entraîner d'autres modifications en cascade. C'est par exemple le cas d'une augmentation de la Force, qui modifiera également certains bonus de compétence, les bonus d'attaque et les dégâts.

On peut classer les archétypes de différentes manières. Si on se base sur la manière dont une créature gagne un archétype, on distingue les **archétypes innés** et les **archétypes acquis**. Comme ces noms l'indiquent, les archétypes innés

font partie de la créature depuis sa naissance ou sa création (c'est le cas des demi-fiélons ou des demi-dragons par exemple) alors que les archétypes acquis ont été gagnés par la suite (pensez par exemple aux vampires ou aux fantômes qui ne l'étaient naturellement pas de leur vivant).

Si on se base sur l'aspect technique, on distingue les **archétypes simples** et les **archétypes complexes**. Les archétypes complexes sont des archétypes définis par une liste relativement longue de modifications à apporter au bloc descriptif, une liste suffisamment longue pour qu'il soit très peu pratique de les effectuer « au vol » pendant une partie. Il vaut donc mieux utiliser ces archétypes complexes lors de la préparation d'une partie, quand le MJ a bien le temps.

Les archétypes simples, au contraire, ont une liste réduite de modifications et peuvent être raisonnablement utilisés en cours de partie. De plus, pour faciliter encore la tâche des MJ ou des joueurs (pensez aux invocateurs par exemple) qui voudraient les utiliser, les archétypes simples se présentent avec deux listes de modifications à apporter : les **règles rapides** et les **règles de reconstruction**. Les règles de reconstruction sont les modifications précises à apporter au bloc descriptif pour utiliser l'archétype. Les règles rapides, elles, forment une version simplifiée des conséquences des règles de reconstruction. On peut choisir d'appliquer les unes ou les autres ; le résultat n'est pas tout à fait identique mais il reste suffisamment proche.

On ne reprend ici que les archétypes simples présentés dans le *Bestiaire* de Pathfinder.

CRÉATURE CÉLESTE FP +0 ou +1

Il s'agit de créatures vivant dans les plans supérieurs et qui peuvent être invoqués par magie. Le FP n'augmente de +1 que si la créature de base possède au moins 5 DV.

RÈGLES DE RECONSTRUCTION/RÈGLES RAPIDES

Sens gagne vision dans le noir 12 cases

RD voir le tableau ci-dessous

Résistances voir le tableau ci-dessous

RM égal au nouveau FP + 5

Attaques spéciales châtiment du Mal 1/jour en une action rapide (ajoute le bonus de Charisme à l'attaque et le nombre de DV comme bonus aux dégâts contre une cible d'alignement mauvais jusqu'à ce que la cible meure ou que la créature se repose)

TABLE 8-1 : RD ET RÉSIDENCES DES CRÉATURES CÉLESTES

DV	Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid	RD
1-4	5	—
5-10	10	5/Mal
11+	15	10/Mal

CRÉATURE ÉVOLUÉE FP +1

Il s'agit de créatures plus féroces et puissantes que la normale.

RÈGLES DE RECONSTRUCTION

CA le bonus d'armure naturelle augmente de +2

Caractéristiques +4 à chaque caractéristique

RÈGLES RAPIDES

- +2 sur tous les jets (y compris les jets de dégâts)

- +2 au DD des capacités spéciales
- +4 à la CA et au DMD
- +2 pv par DV

CRÉATURE FIÉLON FP +0 ou +1

Il s'agit de créatures vivant dans les plans inférieurs et qui peuvent être invoqués par magie. Le FP n'augmente de +1 que si la créature de base possède au moins 5 DV.

RÈGLES DE RECONSTRUCTION/RÈGLES RAPIDES

Sens gagne vision dans le noir 12 cases

RD voir le tableau ci-dessous

Résistances voir le tableau ci-dessous

RM égal au nouveau FP + 5

Attaques spéciales châtiment du Bien 1/jour en une action rapide (ajoute le bonus de Charisme à l'attaque et le nombre de DV comme bonus aux dégâts contre une cible d'alignement bon jusqu'à ce que la cible meure ou que la créature se repose)

TABLE 8-2 : RD ET RÉSISTANCES DES CRÉATURES FIÉLONS

DV	Résistance au feu et au froid	RD
1-4	5	—
5-10	10	5/Bien
11+	15	10/Bien

CRÉATURE JEUNE FP -1

Il s'agit de spécimens immatures ou de variantes plus petites. La créature de départ doit être d'une taille supérieure à Infime.

RÈGLES DE RECONSTRUCTION

Taille décroît d'une catégorie

CA le bonus d'armure naturelle diminue de +2 (minimum de +0)

Attaques les dés de dégâts diminuent d'une catégorie

Caractéristiques -4 For, +4 Dex, -4 Con

RÈGLES RAPIDES

- +2 sur tous les jets dépendant de la Dextérité
- -2 sur tous les autres jets
- -2 pv par DV

CRÉATURE GÉANTE FP +1

Il s'agit de créatures plus grandes et plus fortes que la normale. La créature de départ doit être d'une taille inférieure à Colossal.

RÈGLES DE RECONSTRUCTION

Taille augmente d'une catégorie

CA le bonus d'armure naturelle augmente de +3

Attaques les dés de dégâts augmentent d'une catégorie

Caractéristiques +4 For, -2 Dex, +4 Con

RÈGLES RAPIDES

- +2 sur tous les jets dépendant de la Force ou de la Constitution
- -1 sur tous les jets dépendant de la Dextérité
- +2 pv par DV

AJOUT (OU RETRAIT) DE DÉS DE VIE

Comme le nombre de dés de vie d'une créature influence un grand nombre d'aspects, il est naturel de penser à ajuster cette variable pour rendre une créature plus ou moins puissante.

Cette section décrit comment faire évoluer une créature en ajustant son nombre de dés vie pas à pas. Avant d'aborder le nœud du problème, on se pose d'abord la question de savoir combien de dés de vie ajouter (ou retirer).

PLANIFICATION DE L'ÉVOLUTION

Le nombre de DV ne se traduit pas immédiatement en terme de dangerosité. Ajouter un DV à une créature peu puissante avec peu de points de vie va accroître considérablement sa puissance mais ajouter un DV à une créature qui en possède déjà un bon nombre ne fera pas une grande différence.

C'est pour cela qu'il est généralement préférable de d'abord se poser la question en termes de FP : quel est le FP de départ de la créature et quel est le FP visé ?

Pour traduire l'évolution de FP en termes de DV, on s'appuie sur le tableau 7-4 de la section précédente, qui associe à chaque FP des valeurs moyennes (ou valeurs-cibles) pour le nombre de points de vie, la CA, les bonus d'attaque et les dégâts. Cependant, plutôt que de s'intéresser aux valeurs moyennes associées à un FP donné, on observe plutôt la manière dont ces valeurs évoluent quand le FP change.

On obtient alors le tableau suivant.

TABLE 8-3 : ÉVOLUTIONS MOYENNES EN FONCTION DU FP

FP	Points de vie	Classe		Dégâts
		d'armure	Bonus d'attaque	
<1 vers 1	+5	+1	+1	+2 à +3
1 vers 2	+5	+2	+2	+2 à +3
2 vers 3	+10	+1	+1 à +2	+2 à +3
3 vers 4	+10	+2	+2	+2 à +3
4 vers 5	+15	+1	+1 à +2	+3 à +4
5 vers 6	+15	+1	+1 à +2	+3 à +5
6 vers 7	+15	+1	+1 à +2	+4 à +5
7 vers 8	+15	+1	+1 à +2	+4 à +5
8 vers 9	+15	+2	+1 à +2	+4 à +5
9 vers 10	+15	+1	+1	+3 à +5
10 vers 11	+15	+1	+1	+4 à +5
11 vers 12	+15	+2	+1 à +2	+4 à +5
12 vers 13	+20	+1	+1	+4 à +5
13 vers 14	+20	+1	+1	+3 à +5
14 vers 15	+20	+1	+1	+4 à +5
15 vers 16	+20	+1	+1 à +2	+8 à +10
16 vers 17	+30	+1	+1	+7 à +10
17 vers 18	+30	+1	+1	+8 à +10
18 vers 19	+30	+1	+1	+7 à +10
19 vers 20	+40	+2	+1	+8 à +10
20 vers 21	+40	+2	+1	+8 à +10

La première colonne n'indique plus un FP donné mais plutôt une évolution d'un FP vers un FP voisin. On peut lire cette évolution dans les deux sens : la ligne intitulée « 7 vers 8 » précise la manière dont les différents éléments évoluent quand le FP passe de 7 à 8 mais aussi la manière dont ils évoluent lorsque le FP descend de 8 à 7 (en remplaçant simplement les + par des -).

On peut aussi combiner plusieurs lignes successives pour obtenir une évolution de FP plus importantes. Ainsi, lorsque le FP passe de 7 à 10, on peut simplement additionner les valeurs données pour les trois lignes concernées pour voir que les points de vie augmentent (en moyenne) de +45, que la CA gagne +4, que le bonus d'attaque augmente de +3 à +5 et que les dégâts moyens croissent de +11 à +15.

Enfin, il est aussi possible de combiner les lignes d'évolution et de les lire à l'envers, pour décroître le FP de plus d'un.

NOMBRE DE DÉS DE VIE À AJOUTER OU RETIRER

Grâce à la table ci-dessus, on peut traduire l'évolution désirée de FP en une modification moyenne du nombre de points de vie. Il reste à traduire l'évolution de points de vie en une évolution en dés de vie.

Techniquement, quand on ajoute un dé de vie à une créature, son nombre de points de vie augmente en fonction de la taille de ses dés de vie (qui est déterminée par le type de la créature) et de son modificateur de Constitution. Ainsi, si on ajoute n dés de vie à la créature, il devrait gagner un nombre de points de vie égal à

$$n \times (dv + [Con]),$$

où dv est la valeur moyenne du dé de vie (3,5 pour un $d6$; 4,5 pour un $d8$; 5,5 pour un $d10$ et 6,5 pour un $d12$) et $[Con]$ est le modificateur de Constitution de la créature.

On peut donc trouver le nombre de dés de vie à ajouter (ou à retirer) en divisant l'augmentation désirée de points de vie par le nombre de points de vie gagnés à chaque dé de vie (à savoir $dv + [Con]$).

Cependant, la valeur obtenue n'est qu'une première approximation qui peut nécessiter d'être ajustée, et ce pour deux raisons.

Tout d'abord, certaines créatures ne dépendent pas vraiment des points de vie pour être efficaces en combat et possèdent donc un nombre de points de vie inférieur à la moyenne. Il peut s'agir de créatures qui bénéficient d'une classe d'armure supérieure à la moyenne ou de créatures qui lancent des sorts. Ces créatures gagneront sans doute moins de points de vie que la moyenne en passant d'un FP donné à un autre. Si c'est le cas, on peut donc « viser vers le bas » lorsqu'on calcule le nombre de DV à ajouter.

La seconde raison qui peut pousser à remettre le résultat en question est une modification de la Constitution et du modificateur associé. Par exemple, si la Constitution de la créature augmente, elle aura besoin de moins de dés de vie pour atteindre l'évolution prévue au niveau des points de vie.

MODIFICATION DE TAILLE

En général, si le modificateur de Constitution (et donc la Constitution) de la créature change, c'est parce que cette dernière a également changé de taille.

En règle générale, une créature qui augmente son nombre de dés de vie de 50% ou plus devrait gagner une catégorie de taille. De même, une créature qui perd 50% de ses dés de vie (dans le cas d'une diminution du FP) devrait passer à une taille inférieure.

Un changement de taille a une influence non seulement sur la Constitution mais aussi sur d'autres valeurs. Comme précédemment, on reprend le tableau des valeurs associées aux différentes catégories de taille et on le transforme en un tableau d'évolution.

Si la taille de la créature change, il faut donc modifier sa Force, sa Dextérité, sa Constitution et son armure naturelle.

Une fois encore, si la créature change de plus d'une taille, combinez les lignes correspondantes. Une fois ces ajustements réalisés, il faut encore modifier les divers bonus dépendant de la taille, comme les modificateurs à l'attaque et à la CA, au BMO et au DMD et aux compétences de Discrétion et de Vol, ainsi que l'espace occupé et l'allonge naturelle.

TABLE 8-4 : ÉVOLUTION DE LA TAILLE

Taille	For	Dex	Con	Armure naturelle
Infime vers Minuscule	+0	-2	+0	+0
Minuscule vers Très Petit	+2	-2	+0	+0
Très Petit vers Petit	+4	-2	+0	+0
Petit vers Moyen	+4	-2	+2	+0
Moyen vers Grand	+8	-2	+4	+2
Grand vers Très Grand	+8	-2	+4	+3
Très Grand vers Gigantesque	+8	-0	+4	+4
Gigantesque vers Colossal	+8	-0	+4	+5

TABLE 8-5 : QUELQUES ÉLÉMENTS DÉCOULANT DE LA TAILLE

Taille	Att CA	BMO DMD	Discrétion	Vol	Espace	Allonge long/haut
Infime	+8	-8	+16	+8	1/10	0
Minuscule	+4	-4	+12	+6	1/5	0
Très Petit	+2	-2	+8	+4	1/2	0
Petit	+1	-1	+4	+2	1	1
Moyen	+0	0	+0	+0	1	1
Grand	-1	+1	-4	-2	2	2/1
Très Grand	-2	+2	-8	-4	3	3/2
Gigantesque	-4	+4	-12	-6	4	4/3
Colossal	-8	+8	-16	-8	6	6/4

MODIFICATIONS DÉCOULANT DU NOMBRE DE DÉS DE VIE

Une fois la modification de taille effectuée et le nombre de dés de vie à ajouter (ou à retirer) déterminé, on peut commencer à réaliser les diverses modifications qui en découlent.

Caractéristiques

Chaque fois qu'une créature atteint un nombre de DV divisible par 4, elle peut augmenter de +1 une de ses caractéristiques.

Partez du nombre de DV original et comptez jusqu'au nouveau nombre de DV. Augmentez une caractéristique chaque fois que vous atteignez un multiple de 4. N'oubliez pas de faire évoluer ses caractéristiques pour refléter son changement de taille, le cas échéant.

Compétences

Si la créature est dénuée d'intelligence, elle ne reçoit ni rangs de compétences ni dons. Dans ce cas, passez cette étape.

Calculez le nombre de rangs de compétence que la créature de base possède actuellement en multipliant son nombre de dés de vie actuel par le nombre de rangs de compétence qu'elle reçoit par dé de vie (voir le tableau plus bas). Calculez également le nombre de rangs de compétence que la créature évoluée possédera en multipliant son nouveau nombre de dés de vie par le nombre de rangs de compétence qu'elle reçoit par dé de vie (tenez compte d'un éventuel accroissement du modificateur d'Intelligence).

TABLE 8-6 : RANGS DE COMPÉTENCE PAR DÉ DE VIE

Type	Rangs par DV
Aberration, humanoïde monstrueux	4 + [Int]
Animal, créature magique, humanoïde	2 + [Int]
Créature artificielle, plante, vase, vermine	2 + [Int] (souvent sans Int)
Dragon, extérieur, fée	6 + [Int]
Mort-vivant	4 + [Int] (souvent sans Int)

Soustrayez le premier résultat du second pour savoir combien de rangs de compétence la créature gagne en évoluant et distribuez-les. N'oubliez pas d'ajuster les compétences de Discrétion et de Vol si la créature a changé de taille.

Dons

Si la créature est dénuée d'intelligence, elle ne reçoit ni rangs de compétences ni dons. Dans ce cas, passez cette étape.

Une créature reçoit un don avec son premier dé de vie et un nouveau don chaque fois qu'elle atteint un nombre de DV impair. Partez du nombre de DV original et comptez jusqu'au nouveau nombre de DV. Ajoutez un don chaque fois que vous atteignez un nombre impair. (Ou consultez directement le tableau ci-dessous.) La plupart des dons gagnés devraient accroître les capacités de combat de la créature, mais on peut également envisager les dons métamagiques ainsi que les dons agissant sur les compétences si cela convient au rôle de la créature.

Valeurs qui dépendent directement du nombre de DV

En vous aidant du tableau ci-dessous, mettez à jour le BBA et les bonus de jets de sauvegarde de la créature.

TABLE 8-7 : VALEURS DÉPENDANT DU NOMBRE DE DV

DV	BBA fort	BBA moyen	BBA faible	JdS fort	JdS faible	Nombre de dons
1	+1	+0	+0	+2	+0	1
2	+2	+1	+1	+3	+0	1
3	+3	+2	+1	+3	+1	2
4	+4	+3	+2	+4	+1	2
5	+5	+3	+2	+4	+1	3
6	+6	+4	+3	+5	+2	3
7	+7	+5	+3	+5	+2	4
8	+8	+6	+4	+6	+2	4
9	+9	+6	+4	+6	+3	5
10	+10	+7	+5	+7	+3	5
11	+11	+8	+5	+7	+3	6
12	+12	+9	+6	+8	+4	6
13	+13	+9	+6	+8	+4	7
14	+14	+10	+7	+9	+4	7
15	+15	+11	+7	+9	+5	8
16	+16	+12	+8	+10	+5	8
17	+17	+12	+8	+10	+5	9
18	+18	+13	+9	+11	+6	9
19	+19	+14	+9	+11	+6	10
20	+20	+15	+10	+12	+6	10
21	+21	+15	+10	+12	+7	11
22	+22	+16	+11	+13	+7	11
23	+23	+17	+11	+13	+7	12
24	+24	+18	+12	+14	+8	12
25	+25	+18	+12	+14	+8	13
26	+26	+19	+13	+15	+8	13
27	+27	+20	+13	+15	+9	14

TABLE 8-7 : VALEURS DÉPENDANT DU NOMBRE DE DV

DV	BBA fort	BBA moyen	BBA faible	JdS fort	JdS faible	Nombre de dons
28	+28	+21	+14	+16	+9	14
29	+29	+21	+14	+16	+9	15
30	+30	+22	+15	+17	+10	15

La plupart du temps, un monstre reçoit un nombre de points de vie correspondant à des jets moyens sur les dés de vie. Pour calculer le nouveau nombre de points de vie du monstre évolué, vous pouvez utiliser le tableau suivant.

TABLE 8-8 : VALEUR MOYENNE DES DÉES DE VIE

Nombre	d6	d8	d10	d12
1	3	4	5	6
2	7	9	11	13
3	10	13	16	19
4	14	18	22	26
5	17	22	27	32
6	21	27	33	39
7	24	31	38	45
8	28	36	44	52
9	31	40	49	58
10	35	45	55	65
11	38	49	60	71
12	42	54	66	78
13	45	58	71	84
14	49	63	77	91
15	52	67	82	97
16	56	72	88	104
17	59	76	93	110
18	63	81	99	117
19	66	85	104	123
20	70	90	110	130
21	73	94	115	136
22	77	99	121	143
23	80	103	126	149
24	84	108	132	156
25	87	112	137	162
26	91	117	143	169
27	94	121	148	175
28	98	126	154	182
29	101	130	159	188
30	105	135	165	195

Autres valeurs

Déduisez-en le BMO et le DMD de la créature, ainsi que les bonus d'attaque au corps à corps et à distance. Déduisez le bonus d'initiative de la créature et sa classe d'armure. Tous ces éléments (à part l'initiative) devront également être ajustés pour la taille de la créature si celle-ci a changé.

Mettez à jour les dégâts des attaques de la créature. Si sa taille a changé, les dégâts de base des attaques (la partie exprimée sous la forme de lancer de dés) ont évolué également (en augmentant ou diminuant d'une ou plusieurs catégories). Il faut également mettre à jour les diverses capacités spéciales qui dépendent du nombre de DV de la créature. C'est par exemple le cas des DD des jets de sauvegarde (donc la formule est généralement 10 + la moitié du nombre de DV + un modificateur de Charisme).

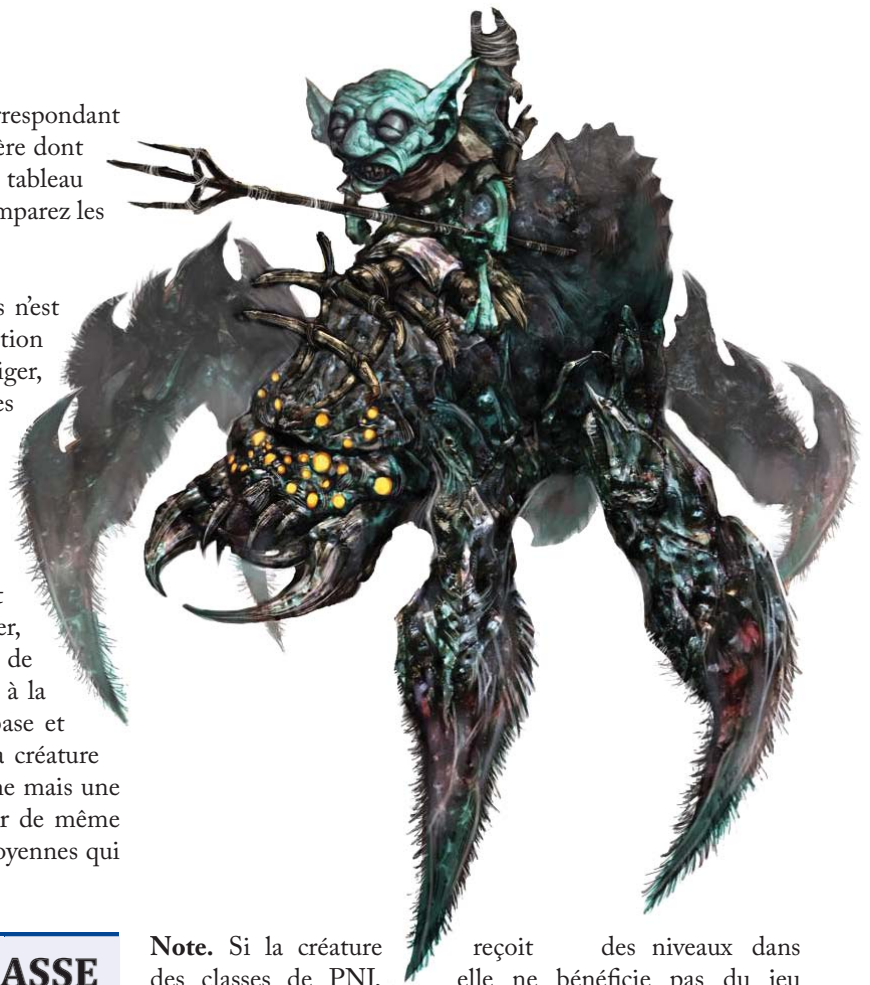
COMPARAISON ET VALIDATION

Comparez la classe d'armure, les bonus d'attaque et les

dégâts de la créature évoluée avec les valeurs correspondant chez la créature de base pour déterminer la manière dont chacune de ces choses a évolué. Reportez-vous au tableau d'évolution des FP au début de cette section et comparez les résultats avec les valeurs proposées.

Une parfaite concordance sur chacun des aspects n'est pas nécessaire (il faut également pondérer en fonction du rôle de la créature). S'il y a des écarts à corriger, pensez à modifier les caractéristiques pour les atténuer.

Vous pouvez également choisir de comparer les valeurs finales du monstre évolué avec celles du tableau présenté au début de la section précédente (en consultant la ligne correspondant au FP de la nouvelle créature). On devrait retrouver, entre les valeurs de la créatures et les valeurs de cette table, les mêmes « déviations » par rapport à la moyenne qu'entre les valeurs de la créature de base et celles correspondant à son FP. Par exemple, si la créature de base avait plus de points de vie que la moyenne mais une CA en-dessous de la moyenne, il devrait en aller de même pour la créature évoluée (mais par rapport aux moyennes qui correspondent au FP final).



AJOUT DE NIVEAUX DE CLASSE

Une troisième méthode pour évoluer un monstre consiste à lui ajouter des niveaux de classe. Pour pouvoir estimer le FP de la créature finale, il faut voir si les niveaux de classe ajoutés renforcent vraiment les points forts de la créature ou s'il s'agit d'un développement selon une nouvelle voie. C'est justement à cela que correspond la notion de rôle d'une créature (voir le début du chapitre précédent).

CARACTÉRISTIQUES D'ÉLITE

Les créatures qui possèdent des niveaux de classe sont supposées être des spécimens extraordinaires, au-dessus de la moyenne, qui utilisent un jeu de valeurs différent pour déterminer leurs caractéristiques.

Les créatures sans classe sont supposées être des spécimens moyens. S'il s'agissait de personnages-joueurs, ils auraient obtenus des valeurs moyennes de 10 ou 11 pour chaque caractéristique, qui auraient ensuite été ajustés selon leurs modificateurs raciaux (qui sont toujours des nombres pairs). Ainsi, une créature moyenne qui possède une Sagesse de 17 correspond en fait à une valeur de base de 11 modifiée par un modificateur racial de +6, alors qu'une créature avec une Dextérité de 24 aura une valeur de base de 10 modifiée par un modificateur racial de +14.

Les spécimens extraordinaires qui gagnent des niveaux de classe n'utilisent pas uniquement des 10 et des 11 comme valeurs de base. On estime plutôt qu'ils utilisent le « jeu de valeurs d'élite », c'est-à-dire 15, 14, 13, 12, 10 et 8. La première étape avant de donner des niveaux de classe consiste donc à modifier les valeurs de base de la créature pour en faire un spécimen extraordinaire. Plutôt que de calculer dans le détail les valeurs de base des caractéristiques et de les modifier, il est plus simple de répartir les bonus suivants entre les diverses caractéristiques de la créature : +4, +4, +2, +2, +0 et -2.

Note. Si la créature reçoit des niveaux dans des classes de PNJ, elle ne bénéficie pas du jeu de valeurs d'élite. Dans ce cas-là, vous pouvez donc omettre cette étape.

AJOUTER LES NIVEAUX DE CLASSES

Ajoutez aux dés de vie de la créature les dés de vie correspondant aux niveaux de classes. Ajustez ses points de vie, son BBA, son BMO, son DMD, ses dons, ses compétences et ses capacités de classe. En règle général, si la créature de base possède déjà des capacités similaires aux aptitudes de classe (comme des dégâts d'attaque sournoise ou des capacités de lancement de sorts), celles-ci se cumulent. Par exemple, si la créature lance des sorts comme un prêtre de niveau 9 et qu'elle gagne 3 niveaux de prêtre, au final, elle lancera des sorts comme un prêtre de niveau 12.

DÉTERMINER LE FP

Pour déterminer le FP de la créature avec des niveaux de classe, on tient compte de deux éléments.

Le premier élément consiste à voir si la classe renforce directement les capacités du monstre ou si elle lui donne de nouvelles aptitudes. Une créature brutale profitera beaucoup plus d'un niveau de guerrier ou de barbare que d'un niveau de magicien par exemple. Cela veut dire qu'un niveau de guerrier ou de barbare devra augmenter son FP de manière plus significative qu'un niveau de magicien.

Le second élément tempère le premier. Si le premier niveau de magicien ajouté à une créature brutale devrait donner un accroissement de FP moindre qu'un niveau de guerrier, ce n'est plus forcément le cas pour le septième, huitième, neuvième, etc. niveau de mage. Au bout d'un moment, les niveaux de mage ajoutés ne sont plus simplement « de petites capacités annexes » mais deviennent de véritables ajouts aussi intéressants que les niveaux de guerrier. Ainsi, si les premiers niveaux de mage devraient être associés à une augmentation

de FP plus faible, cela ne devrait plus être le cas après un certain nombre de niveau.

Pathfinder formalise cette idée grâce à la notion de classe-clef. Une classe-clef est une classe qui renforce directement les capacités du monstre. Les classes-clefs des monstres dépendent de leur(s) rôle(s), comme indiqué dans le tableau suivant. Si un monstre possède plusieurs rôles, il suffit qu'une classe soit une classe-clef pour un de ces rôles pour qu'elle le soit pour lui. Les classes de PNJ ne sont jamais des classes-clefs.

TABLE 8-9 : CLASSES-CLEFS DES MONSTRES SELON LEUR RÔLE

Rôle	Classes-clefs
Combat	barbare, guerrier, rôdeur
Sorts	druide, ensorceleur, magicien ou prêtre (uniquement les classes dont les niveaux s'ajoutent aux capacités de lancement de sorts que la créature possède déjà)

TABLE 8-9 : CLASSES-CLEFS DES MONSTRES SELON LEUR RÔLE

Rôle	Classes-clefs
Compétences	barbare, barde, guerrier, rôdeur, roublard
Spécial	aucune

Ajouter un niveau de classe-clef à un monstre augmente son FP de +1. Ajouter un niveau de classe autre qu'une classe-clef augmente le FP de +1/2 tant que le nombre de niveaux dans cette classe est inférieur ou égal au FP original de la créature. Après cela, chaque niveau de classe ajoute +1 au FP.

AJUSTEMENT DU TRÉSOR DU MONSTRE

Une fois qu'un monstre gagne des niveaux de classe, son trésor évolue. Il gagne un équipement et un trésor équivalent à celui d'un PNJ dont le niveau est égal à son FP (voir le tableau ci-dessous). L'équipement du monstre devrait lui permettre de renforcer ses capacités de classe.

TABLE 8-10 : TRÉSORS DES MONSTRES AVEC DES NIVEAUX DE CLASSE

FP	Valeur totale	Armes	Protection	Magie	Utilisation limitée	Équipement
1	390 po	100 po	150 po	—	40 po	100 po
2	780 po	350 po	200 po	—	80 po	150 po
3	1,650 po	650 po	800 po	—	100 po	200 po
4	2,400 po	900 po	1,000 po	—	300 po	200 po
5	3,450 po	1,400 po	1,400 po	—	450 po	200 po
6	4,650 po	2,350 po	1,650 po	—	450 po	200 po
7	6,000 po	2,700 po	2,000 po	500 po	600 po	200 po
8	7,800 po	3,000 po	2,500 po	1,000 po	800 po	500 po
9	10,050 po	3,500 po	3,000 po	2,000 po	1,050 po	500 po
10	12,750 po	4,000 po	4,000 po	3,000 po	1,250 po	500 po
11	16,350 po	6,000 po	4,500 po	4,000 po	1,350 po	500 po
12	21,000 po	8,500 po	5,500 po	5,000 po	1,500 po	500 po
13	27,000 po	9,000 po	8,000 po	7,000 po	2,500 po	500 po
14	34,800 po	12,000 po	10,500 po	9,000 po	2,800 po	500 po
15	45,000 po	17,000 po	13,500 po	11,000 po	3,000 po	500 po
16	58,500 po	19,000 po	18,000 po	16,000 po	4,000 po	1,500 po
17	75,000 po	24,000 po	23,000 po	20,000 po	6,500 po	1,500 po
18	96,000 po	30,000 po	28,000 po	28,000 po	8,000 po	2,000 po
19	123,000 po	40,000 po	35,000 po	35,000 po	11,000 po	2,000 po
20	159,000 po	55,000 po	40,000 po	44,000 po	18,000 po	2,000 po