

GUIDE DE CRÉATION ET DE CONVERSION DE MONSTRES

1. Introduction :	2
2. Choisir la Taille et Type :	2
Taille :	2
Type :	3
Sous types :	4
3. Les Dés de Vie :	4
4. Initiative :	4
5. Vitesse :	4
6. Classe d'Armure :	5
7. Nombre d'attaques :	5
8. Bonus d'attaque :	5
Traitez un DV inférieur à 1 comme 1 DV.	5
Armes naturelles :	5
Armes manufacturées :	5
9. Dégâts :	5
10. Pourtour/Portée :	6
11. Facultés Spéciales :	6
12. Jet de Sauvegarde :	6
13. Traits :	7
14. Talents :	7
15. Prouesses :	7
16. Climat/Terrain/Organisation/Alignement/Trésor/Avancement :	7
17. Niveau de Difficulté :	7
18. Description :	7
19. Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille :	8
Généralités :	8
Aberration :	8
Animal :	8
Bête :	9
Bête Magique :	9
Changeur de forme :	9
Construction :	10
Dragon :	10
Elémental :	10
Etranger :	11
Fée :	11
Géant :	11
Gelée :	12
Humanoïde :	12
Humanoïde Monstrueux :	12
Mort-Vivant :	13
Plante :	13
Vermine :	13
20. Exemples :	14
Exemple de création :	14
Exemple de conversion :	15

Introduction

Vous tenez entre vos mains le document qui vous permettra d'ajouter dans vos scénarios des monstres inédits, et ainsi de surprendre les joueurs qui auraient potassé un peu trop le Manuel des Monstres. Il a été réalisé en se basant principalement sur le MonsterBuilder paru dans les numéros 276 et 284 de Dragon Magazine.

Vous pouvez l'utiliser de deux manières :

1. Conversion : Vous voudriez utiliser un monstre édité dans un vieux Casus, un supplément ADD datant de mathusalem ? En reprenant les caractéristiques données pour ce monstre et en lisant les lignes ci-dessous l'adaptation ne devrait vous prendre que quelques minutes.

2. Création : Votre cerveau bouillonne d'idées de créatures, mais vous ne savez pas comment la traduire en terme de jeu pour qu'elles soient équilibrées ? Vous avez entre les mains tous les éléments pour leur donner vie !

Le principal but de ce document est de vous donner les informations qui vous permettront de créer des monstres équilibrés. Cependant, les données que vous trouverez dans les différents tableaux ne sont pas rigides. A vos crayons !

JudgeJu

Choisir la Taille et le Type

Taille :

La taille de la créature est un des paramètres importants. Elle permettra de définir un modificateur à la CA et à l'attaque (Voir tableau ci dessous), ainsi que ses attributs physiques (For, Dex, Con) et les dommages provoqués par ses armes naturelles (voir p8, Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille).

La taille de la créature est représentée par une catégorie. Le choix de la catégorie de taille se fait en fonction des dimensions réelles de la créature. La taille de la créature et les caractéristiques associées sont résumées dans ce tableau :



Cat gorie de taille	Modificateur CA/attaque (1)	Dimensions (2)	Poids (3)	Exemple
Imperceptible	+8	15 cm. et moins	1/16 kg et moins	Mouche
Minime	+4	15 cm. - 30 cm.	1/16 kg - 0,5 kg	Crapaud
Minuscule	+2	30 cm. - 60 cm.	0,5 kg - 2 kg	Chat
Petite	+1	60 cm. - 1,2 m.	2 kg - 30 kg	Halfling
Moyenne	0	1,2 m. - 2,4 m.	30 kg - 250 kg	Humain, Poney
Grande	-1	2,4 m. - 5 m.	250 kg - 2000 kg	Gorille, Cheval
Enorme	-2	5 m. - 10 m.	2000 kg - 16000 kg	Giraffe, El phant
Titanesque	-4	10 m. - 20 m.	16000 kg - 125000 kg	Baleine
Monumentale	-8	20 m. et plus	125000 kg et plus	Moby Dick

(1) Ce modificateur s'ajoute à la CA et au jets d'attaque de la créature

(2) Pour un bipède, représente la taille en hauteur, pour un quadrupède, la longueur du corps (du nez à la base de la queue). Permet de déterminer la catégorie de taille.

(3) Poids pour une créature ayant une densité normale. Une créature de pierre pèsera plus lourd, une créature de gaz moins. Le poids n'a pas d'incidence dans le jeu.

Type :

La créature doit appartenir à l'un des types suivants. Le type de la créature détermine les traits, talents, prouesses... (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille). La créature acquiert de plus certaines capacités spéciales en fonction de son type (Voir le Manuel des Monstres p5-6 pour plus de détails concernant les types):

Aberration : Une aberration possède une anatomie inhabituelle, des capacités étranges... Les aberrations ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un tyranoeil.

Animal : Un animal est une créature non humanoïde, habituellement vertébrée. Les animaux terrestres (ou leur variante géante) appartiennent à ce type. Tous les animaux ont des scores d'intelligence de 1 ou 2 (les prédateurs tendent à avoir des scores d'Intelligence de 2). Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans la Pénombre. Exemple : un ours.

Bête : Une bête est une créature vertébrée, n'ayant jamais vécu sur la Terre, ne possédant pas de capacités inhabituelles ou magiques. Elles ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m et Vision dans la Pénombre.
Exemple : Ours-Hibou.

Bête Magique : Les bêtes magiques sont similaires aux bêtes, mais possèdent en plus des facultés surnaturelles ou extraordinaires. Elles ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m et Vision dans la Pénombre. Exemple : une bête éclipseante.

Changeur de Forme : Un changeur de forme est capable d'assumer plusieurs formes différentes. Les changeurs de forme ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un doppelganger.



Construction : Une construction est un objet animé ou une créature construite artificiellement. Les constructions n'ont normalement pas de score d'Intelligence et n'ont jamais de score de Constitution. Elles sont immunisées à tout effet requérant un jet de sauvegarde de Vaillance, à part, si cet effet affecte les objets. Elles sont immunisées aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantômes, motifs et effets sur le moral), ainsi qu'aux poisons sommeil, paralysie, étourdissement, maladie, effets nécromantiques et de mort. Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques, dégâts de soumission, dégâts de traits, réductions de traits et absorptions d'énergie. Elles ne peuvent pas mourir à cause de dégâts massifs, mais sont détruites lorsque leur points de vie sont réduits à 0. Elles ne peuvent pas être rappelées à la vie, vu qu'elles n'ont jamais été vivantes. Elles ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un golem.

Dragon : Un dragon est une créature reptilienne, possédant souvent des ailes et des capacités magiques ou inhabituelles. Les dragons sont immunisés au sommeil et à la paralysie. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m et Vision dans la Pénombre. Exemple : un dragon rouge.

Élémental : Un élémental est composé de l'un des quatre éléments : Air, Eau, Feu, Terre. Les élémentaux sont immunisés au poison, sommeil, paralysie et étourdissement. Ils ne sont pas sujets aux coups critiques et on ne peut pas les prendre de côté. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un élémental de terre.

Étranger : Un étranger est une créature non-élémentale qui vient d'une autre dimension ou d'un autre plan. Les étrangers ne peuvent pas être appelés à la vie, bien que les sorts Miracle et Souhait peuvent les ramener à la vie. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un démon.

Fée : Une fée est une créature possédant des facultés surnaturelles et des connections avec la nature, un lieu ou tout autre force. Les fées ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans la Pénombre. Exemple : une dryade.

Géant : Un géant est une créature humanoïde possédant une force supérieure, d'une taille au moins égale à Grande. Les géants sont compétents avec les armes simples et tout arme qu'ils manient normalement. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un ogre.

Gelée : Une gelée est une créature amorphe ou mutagène. Les gelées sont immunisées au poison, sommeil, paralysie, étourdissement et à la polymorphie. Elles ne sont pas sujettes aux

coups critiques et ne peuvent pas être prises de côté. Elles sont aveugles, mais possèdent la faculté spéciale Vision Aveugle (Blindsight.) Elles ne possèdent pas de score d'intelligence et sont donc immunisées aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantômes, motifs et effets sur le moral.) Elles n'ont pas d'armure naturelle, mais disposent de points de vie supplémentaires en fonction de leurs tailles (voir p8, Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.) Exemple : cube gélatineux.

Humanoïde : Un humanoïde a normalement deux bras, deux jambes, et une tête ou encore, un torse ressemblant à celui d'un humain, plusieurs bras et une tête. Les humanoïdes possèdent peu souvent des facultés surnaturelles ou extraordinaires, et sont en règle générale de taille petit ou moyenne. Tous les humanoïdes ont un sous-type (voir ci-dessous sous-type.) Ils sont compétents avec les armes simples et toute arme qu'ils manient régulièrement. Exemple : Gobelin.

Humanoïde Monstrueux : Les humanoïdes monstrueux sont des humanoïdes possédant des traits monstrueux ou animaux, ayant parfois des facultés surnaturelles. Ils sont compétents avec les armes simples et toutes armes qu'ils manient normalement. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un centaure.

Mort-Vivant : Un mort-vivant est une créature autrefois vivante, animée par des forces spirituelles ou surnaturelles. Les mort-vivants sont immunisés aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantômes, motifs et effets sur le moral), ainsi qu'aux poison, sommeil, paralysie, étourdissement, maladie, effets nécromantiques et de mort. Ils ne sont pas sujets aux coups critiques, dégâts de soumission, dégâts de traits, réductions de traits et absorptions d'énergie. Ils n'ont pas toujours de score d'intelligence. Ils ne possèdent pas de score de Constitution et sont donc immunisés à tout effet requérant un jet de sauvegarde de Vaillance, à part, si cet effet affecte les objets. Un lanceur de sort mort vivant utilise son ajustement Charisme lorsqu'il effectue un jet de Concentration. Ils ne peuvent pas mourir à cause de dégâts massifs, mais sont détruits lorsque leur points de vie sont réduits à 0. Ils ne peuvent pas être rappelés à la vie. Ils ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : un zombi.

Plante : Une plante est une créature végétale. Les plantes sont immunisées au poison, sommeil, paralysie, étourdissement, polymorphie et aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantômes, motifs et effets sur le moral). Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques. Elles ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans la Pénombre. Exemple : une plante carnivore.

Vermine : Une vermine peut être un insecte, une araignée, un ver... Les vermines n'ont pas de score d'intelligence et sont donc immunisées aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantômes, motifs et effets sur le moral). Lorsqu'elles sont venimeuses, la CD du jet de résistance au poison est modifiée en fonction de leur taille (voir p8, Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.) Elles ont habituellement (mais pas obligatoirement) Vision dans l'Obscurité à 18m. Exemple : une araignée.

Sous types :

Les sous types indiquent que la créature est associée à un élément (feu, froid...) ou qu'elle appartient à une sous famille d'un type possédant une caractéristique commune distincte, comme le sous type des morts-vivants incorporels ou celui des humanoïdes goblinoides.

Les sous-types suivants confèrent des capacités spéciales à la créature :

Froid : La créature est immunisée aux dégâts dû au froid. Elle endure des dommages doublés du feu, excepté si un jet de sauvegarde est permis auquel cas, elle ne subit que la moitié des dégâts.

Feu : La créature est immunisée aux dégâts dû au feu. Elle endure des dommages doublés du froid, excepté si un jet de sauvegarde est permis auquel cas, elle ne subit que la moitié des dégâts.

Incorporelle : Une créature incorporelle ne possède pas de corps physiques. Voir le Guide du Maître pour les règles spécifiques concernant ces créatures.

Les Dés de vie

Le type et le nombre de Dés de Vie dépendent du type de la créature (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.)

L'initiative

A calculer normalement.

La Vitesse

Ne pas oublier tout mode de déplacement spécifique de la créature :

Creuser : La créature est capable de se déplacer en creusant la terre.

Grimper : Si la créature a une vitesse de déplacement, alors elle acquiert gratuitement le talent Grimper et un bonus racial de +8 à tous ses jets.

Vol : Il faut en plus de la vitesse de déplacement déterminer la manœuvrabilité en vol de la créature, Maladroite, Pauvre, Moyenne, Bonne, Parfaite (Voir le Guide du Maître pour les effets de la manœuvrabilité).

Nage : Si la créature a une vitesse de déplacement, alors elle acquiert gratuitement le talent Nager et un bonus racial de +8 à tous ses jets.

La classe d'armures (CA)

Dans le cas d'une conversion, la CA de la créature s'obtient de la façon suivante :

CA intermédiaire = 20 - Ancienne CA. Les modificateurs dus à la dextérité, à une armure ou à une capacité spéciale ne doivent pas être pris en compte pour ce qui concerne l'ancienne CA. La CA intermédiaire représente alors la CA due à l'armure naturelle de la créature et à sa taille (Voir tableau p3). On peut ainsi en déduire l'armure naturelle d'une créature. La CA finale s'obtient en ajoutant tous modificateurs de dextérité, armure, capacités spéciales, taille...

Dans le cas d'une création, rappelez-vous que généralement plus une créature est grosse, plus son armure naturelle est élevée. N'oubliez pas de prendre en compte le modificateur de CA dû à la taille.

Le nombre d'attaque

Attaques naturelles :

Pour la conversion, il suffit de reprendre le nombre d'attaques donné pour la créature de base. Pour ce qui est d'une création, le nombre d'attaques dépend principalement de la morphologie de la créature (Tentacules, Queue...)

Attaques par armes :

Le nombre d'attaque dépend du nombre de DV de la créature. En fonction de son type, la créature progresse soit comme un guerrier, soit comme un clerc soit comme un mage, un DV correspondant à un niveau (Voir le Manuel du Joueur pour les tableaux de progression du guerrier, du mage et du clerc. voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille pour connaître comment progresse la créature en fonction de son type).

Le bonus d'attaque

Traitez un DV inférieur à 1 comme 1 DV.

Armes naturelles :

Le bonus d'attaque de base de la créature dépend de son type. Il y a trois possibilités :

Bonus d'attaque similaire à celui d'un guerrier : +1 par DV.

Bonus d'attaque similaire à celui d'un clerc : +3/4 par DV (arrondi à l'inférieur).

Bonus d'attaque similaire à celui d'un mage : +1/2 par DV (arrondi à l'inférieur).

Dans le cas d'armes naturelles multiples, le bonus d'attaque de base s'applique à l'arme principale de la créature. Les autres armes s'utilisent avec un malus de -5 (-2 si la créature possède la prouesse Attaques Multiples). Si la créature possède plusieurs attaques pour une même arme (par exemple deux attaques de griffes), alors ces attaques se font avec le même bonus de combat, de base ou non. Il est courant que les créatures ayant une dextérité supérieure à leur force ait la prouesse Finesse Martiale pour leurs armes naturelles gratuitement.

Rappel : Pour faire une attaque multiple, une créature doit utiliser une action de round entier. Si la créature doit (ou décide) d'utiliser une action d'attaque simple, elle peut utiliser n'importe laquelle de ses attaques naturelles en utilisant son bonus d'attaque de base.

Exemple : Une chouette géante possède trois attaques, deux de griffes et une morsure. Les griffes sont son arme principale, elle a donc un bonus d'attaque de +7 pour ces deux attaques de griffes et de +2 pour sa morsure.

Armes manufacturées :

Les bonus d'attaque dépendent du type de la créature. Chaque créature suit la progression du guerrier, du clerc ou du mage, en ce qui concerne ses bonus d'attaque (Voir le Manuel du Joueur pour les tableaux de progression du guerrier, du mage et du clerc. voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille pour connaître comment progresse la créature en fonction de son type.)

Un DV correspond à un niveau. Toutes les possibilités et pénalités d'utilisation de plusieurs armes s'appliquent.

Les Dégâts

Armes naturelles :

Pour ce qui est des conversions, il suffit de reprendre les valeurs de dégâts de la créature convertie, sans ajustements de force, magie...

Pour une création, les dommages dépendent du type de la créature, de l'arme utilisée (morsure, griffe...) et de sa taille (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.) On ajoute 1 fois le bonus de force de la créature pour les attaques effectuées avec son arme primaire (1,5 fois s'il s'agit de sa seule attaque), et 0,5 fois ce même bonus pour les attaques secondaires.

Armes manufacturées :

Les dégâts dépendent de l'arme utilisée. Le bonus de force est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains et est normal pour les armes à une main.

Pourtour/Portée

Dépendent de la taille de la créature :



Cat gorie	Taille	Port e	Exemple
Imperceptible	15 cm. x 15 cm.	0	Mouche
Minime	30 cm. x 30 cm.	0	Crapaud
Minuscule	75 cm. x 75cm.	0	Chat
Petite	1,5 m. x 1,5m.	1,5 m.	Halfling
Moyenne	1,5 m. x 1,5 m.	1,5 m.	Humain, Poney
Grande (hauteur)	1,5 m. x 1,5 m.	3 m.	G ant des collines
Grande (longueur)	1,5 m. x 3 m.	1,5 m.	Cheval
Enorme (hauteur)	3 m. x 3 m.	4,5 m.	G ant des nuages
Enorme (longueur)	3 m. x 6 m.	3 m.	Bulette
	4,5 m. x 4,5 m.	3 m.	Retriever
Titanesque (hauteur)	6 m. x 6 m.	6 m.	Statue anim e de 15 mde haut
Titanesque (longueur)	6 m. x 12 m.	3 m.	Kraken
	9 m. x 9 m.	4,5 m.	Purple worm
Monumentale (hauteur)	12 m. x 12 m.	7,5 m.	La Tarrasque
Monumentale (longueur)	12 m. x 24 m.	4,5 m.	Dragon
	18 m. x 18 m.	6 m.	

Ces valeurs sont données à titre indicatif. Une créature de taille moyenne possédant des tentacules de 3 m. de long aura une portée de 3 m. lorsqu'elle attaquera avec.

Les facultés spéciales

Dépendent de la créature convertie ou crée. De nombreuses créatures du Manuel des Monstres possèdent des Facultés Spéciales. Vous pouvez les réutiliser ou en créer de nouvelles en vous en inspirant.

Les jets de sauvegardes

Les bonus au jet de sauvegarde dépendent du nombre de DV (un DV est équivalent à un Niveau de Classe pour une créature) de la créature et sont listés dans la table 3.1 page 22 du Manuel des Joueurs. Pour un "bon" jet de sauvegarde, on utilise la valeur la

plus haute, pour les autres la seconde valeur (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.)
 Traitez les DV inférieurs à 1 comme étant égal à 1.

Les traits

For, Con et Dex dépendent du type de la créature et de sa taille. Pour ce qui est de l'Int, la Sag et le Cha, le choix vous incombe. Pour vous aider, voilà ce que chacun de ces traits représentent :

Intelligence : L'intelligence représente la capacité de quelqu'un à analyser une information et à raisonner. Une créature pouvant penser, apprendre ou se souvenir a au moins 1 point d'intelligence. Une créature sans score d'intelligence est un automate, agissant selon des instructions programmés ou en réponse à des ordres simples (les zombies.) Les animaux ont une intelligence de 1 ou 2. L'intelligence d'un humain moyen est de 10. Une créature avec une intelligence d'au moins 3 parle une langue. Une créature parle une langue supplémentaire par point de bonus d'Intelligence.

Sagesse : La sagesse représente la force de volonté, l'intuition et la perception. Une créature ayant des sens développés aura une forte sagesse. Ainsi, un animal, qui réagit au stimuli de son environnement extérieur aura une forte sagesse (12-14.) Un humain, toujours dans la lune, aura une sagesse faible (6-7). Une créature sans sagesse n'est pas possible.

Charisme : Le charisme représente l'aura de la créature, sa force de personnalité. La seule présence d'un vieux dragon est imposante, d'où un charisme élevé (25.) Un zombie à l'inverse ne brille pas par sa personnalité ou son aura, bien que sa simple apparence puisse faire peur. Il est donc gratifié d'un charisme de 1. Un charisme de 0 est impossible.

Les talents

Dépendent du type (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille.) Il n'y a pas de limite à la valeur d'un talent, et ils sont toujours considéré comme des talents de classe.

Les prouesses

Dépendent du type (voir p8 Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille). Les créatures utilisant des armes naturelles et ayant une Dex supérieure à leur For reçoivent gratuitement la prouesse Finesse Martiale pour leurs armes naturelles. Vous trouverez des prouesse utilisables uniquement par les créatures dans le Manuel des Monstres.

Climat/Terrain/Organisation/Alignement/ Trésor/Avancement

Toutes ces éléments doivent être soit récupérés dans la description de la créature convertie, soit inventés en fonction de la créature crée.

Le niveau de difficulté

Pour le calcul du ND, on utilise la table suivante. On utilise les Dés de Vie de la créature auxquels on ajoute :

1 ou 2 points pour chaque attaque spéciale ou qualité spéciale utile de la créature.

2 points si la créature possède une CA supérieure à 20.

Si seuls les points de vie sont indiqués (conversion de créatures), le nombre de DV est égale aux pv/4,5.

La valeur obtenue est alors comparée au tableau ci-dessous, vous donnant le ND :

Description

N'hésitez pas à personnaliser vos créations en décrivant leur mode de vie, leur tactique de combat...

Calculer le Niveau de difficulté en fonction des DV

Valeur	<1	1	2	3-5	6-7	8-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27
ND	1/6	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Valeur	28-30	31-33	34-36	37-39	40-42	43-45	46-48	49-51	52-54	55-57	58-60	>61
ND	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	>21

Caractéristiques dépendant du type de la créature et de sa taille

Généralités

DVS = Dés de Vie Supplémentaires. Cette valeur est utilisée pour calculer le nombre de points de compétence d'une créature. Elle dépend de la taille :

Taille	Moyenne ou inférieure	Grande	Enorme	Titanesque	Monumentale
DVS (1)	DV-1	DV-2	DV-4	DV-16	DV-32

(1) Traitez un résultat inférieur à 0 comme étant 0.

Aberration

DV : D8
 Bonus d'attaque : Clerc
 Bon Jets de Sauvegarde : Volonté
 Points de Talents : 2xInt + 2xDVS
 Prouesses : Modificateur d'intelligence + DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	1d2	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1d3	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d4	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d6	1d3	1d6
Moyenne	10-11	14-15	12-13	1-2	1d3	2d4	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2-4	1d4	2d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4-16	1d6	2d8	2d4	2d6
Titanesque	34-35	10-11	24-25	16-32	1d8	4d6	2d6	2d8
Monumentale	42-43	10-11	28-29	32+	2d6	4d8	2d8	4d6

Animal

DV : D8
 Bonus d'attaque : Clerc
 Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance ou Réflexe
 Points de Talents : 10-15
 Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	1	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1d2	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d3	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d4	1d3	1d6
Moyenne	10-11	14-15	12-13	1-2	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2-4	1d4	2d4	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4-16	1d6	2d6	2d4	2d6
Titanesque	34-35	10-11	24-25	16-32	1d8	2d8	2d6	2d8
Monumentale	42-43	10-11	28-29	32+	2d6	4d6	2d8	4d6

Bête

DV : D10
Bonus d'attaque : Clerc
Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance et Réflexe
Points de Talents : 2xInt + 2xDVS
Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	1	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1d2	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d3	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d4	1d3	1d6
Moyenne	10-11	14-15	12-13	1-2	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2-4	1d4	2d4	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4-16	1d6	2d6	2d4	2d6
Titanesque	34-35	10-11	24-25	16-32	1d8	2d8	2d6	2d8
Monumentale	42-43	10-11	28-29	32+	2d6	4d6	2d8	4d6

Bête Magique

DV : D10
Bonus d'attaque : Guerrier
Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance et Réflexe
Points de Talents : 2xInt + 1xDVS
Prouesses : 1+ Modificateur d'intelligence + DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	1	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1d2	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d3	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d6	1d3	1d6
Moyenne	10-11	14-15	12-13	1-2	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	16-17	2-4	1d4	1d8	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	20-21	4-16	1d6	2d6	2d4	2d6
Titanesque	34-35	10-11	24-25	16-32	1d8	2d8	2d6	2d8
Monumentale	42-43	10-11	28-29	32+	2d6	4d6	2d8	4d6

Changeur de forme

DV : D8
Bonus d'attaque : Guerrier
Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance, Volonté et Réflexe
Points de Talents : 2xInt + 1xDVS
Prouesses : 1+ Modificateur d'intelligence + DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	10-11	1/16-1/8	1	1	--	--
Minime	6-7	16-17	10-11	1/8-1/4	1d2	1d2	1	--
Minuscule	8-9	14-15	10-11	1/4-1/2	1d3	1d3	1d2	1
Petite	10-11	12-13	10-11	1/2-1	1d6	1d6	1d3	1d2
Moyenne	12-13	10-11	12-13	1-2	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2-4	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4-16	2d6	2d6	2d4	1d6
Titanesque	32-33	6-7	24-25	16-32	2d8	2d8	2d6	1d8
Monumentale	36-37	4-5	28-29	32+	4d6	4d6	2d8	2d6

Construction

DV : D10
Bonus d'attaque : Clerc
Bon Jets de Sauvegarde : Aucun
Points de Talents : Aucun
Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	-	1/16-1/8	1	--	--	1
Minime	6-7	16-17	-	1/8-1/4	1d2	--	1	1d2
Minuscule	8-9	14-15	-	1/4-1/2	1d3	1	1d2	1d3
Petite	10-11	12-13	-	1/2-1	1d6	1d2	1d3	1d6
Moyenne	12-13	10-11	-	1-2	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	-	2-4	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	-	4-16	2d6	1d6	2d4 2	d6
Titanesque	32-33	6-7	-	16-32	2d8	1d8	2d6	2d8
Monumentale	36-37	4-5	-	32+	4d6	2d6	2d8	4d6

Dragon

DV : D12
Bonus d'attaque : Guerrier
Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance, Réflexe et Volonté
Points de Talents : (6+modificateur d'intelligence)xDV
Prouesses : 1+DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	2-3	14-15	10-11	1/2-1	--	1d2	1	1
Minime	6-7	12-13	10-11	1-3	--	1d3	1d2	1d2
Minuscule	10-11	10-11	12-13	3-6	--	1d4	1d3	1d3
Petite	12-13	10-11	12-13	4-9	--	1d6	1d6	1d6
Moyenne	14-15	10-11	14-15	7-13	1d4	2d4	1d6	1d6
Grande	18-19	10-11	16-17	10-21	1d6	2d6	1d8	1d8
Enorme	26-27	10-11	20-21	19-33	1d8	2d8	2d6	2d6
Titanesque	34-35	10-11	24-25	27-38	2d6	4d6	2d8	2d8
Monumentale	42-43	10-11	28-29	38+	2d8	4d8	4d6	4d6

Elémental

DV : D8
Bonus d'attaque : Clerc
Bon Jets de Sauvegarde : Fonction du sous type - Réflexe (Air/Feu) - Vaillance (Terre/Eau)
Points de Talents : 2xInt + 2xDVS
Prouesses : Modificateur d'intelligence+DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	10-11	1/8-1/4	1	1	--	--
Minime	6-7	16-17	10-11	1/4-1/2	1d2	1d2	1	--
Minuscule	8-9	14-15	10-11	1/2-1	1d3	1d3	1d2	1
Petite	10-11	12-13	10-11	1-2	1d6	1d6	1d3	1d2
Moyenne	12-13	10-11	12-13	2-4	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	4-8	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	24-25	8-9	20-21	8-16	2d6	2d6	2d4	1d6
Titanesque	28-29	6-7	24-25	16-32	2d8	2d8	2d6	1d8
Monumentale	32-33	4-5	28-29	32+	4d6	4d6	2d8	2d6

Etranger

DV : D8
 Bonus d'attaque : Guerrier
 Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance, Volonté et Réflexe
 Points de Talents : (8+Modificateur d'intelligence) x DV
 Prouesses : 1+ DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	10-11	1/16-1/8	1	1	--	--
Minime	6-7	16-17	10-11	1/8-1/4	1d2	1d2	1	--
Minuscule	8-9	14-15	10-11	1/4-1/2	1d3	1d3	1d2	1
Petite	10-11	12-13	10-11	1/2-1	1d6	1d6	1d3	1d2
Moyenne	12-13	10-11	12-13	1-2	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	16-17	2-4	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	20-21	4-16	2d6	2d6	2d4	1d6
Titanesque	32-33	6-7	24-25	16-32	2d8	2d8	2d6	1d8
Monumentale	36-37	4-5	28-29	32+	4d6	4d6	2d8	2d6

Fée

DV : D6
 Bonus d'attaque : Mage
 Bon Jets de Sauvegarde : Volonté et Réflexe
 Points de Talents : 3xInt + 2xDVS
 Prouesses : 1+Modificateur d'intelligence+DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	--	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d2	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d3	1d3	1d6
Moyenne	10-11	12-13	10-11	1-2	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	12-13	12-13	2-4	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	12-13	14-15	4-16	1d6	2d4	2d4	2d6
Titanesque	22-23	10-11	16-17	16-32	1d8	2d6	2d6	2d8
Monumentale	26-27	10-11	18-19	32+	2d6	2d8	2d8	4d6

Géant

DV : D8
 Bonus d'attaque : Clerc
 Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance
 Points de Talents : 6+Modificateur d'intelligence + 1xDVS
 Prouesses : 1+DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	12-13	10-11	1/16-1/8	--	--	--	1
Minime	1	12-13	10-11	1/8-1/4	--	1	1	1d2
Minuscule	2-3	10-11	10-11	1/4-1/2	1	1d2	1d2	1d3
Petite	6-7	10-11	10-11	1/2-1	1d2	1d3	1d3	1d6
Moyenne	14-15	10-11	12-13	1-2	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	20-21	8-9	14-15	2-4	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	24-25	8-9	18-19	4-16	1d6	2d4	2d4	2d6
Titanesque	28-29	8-9	22-23	16-32	1d8	2d6	2d6	2d8
Monumentale	32-33	6-7	26-27	32+	2d6	2d8	2d8	4d6

Gelée

DV : D10
Bonus d'attaque : Clerc
Bon Jets de Sauvegarde : Aucun
Points de Talents : Aucun
Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne	PV Bonus
Imperceptible	4-5	18-19	10-11	1/8-1/4	1	1	--	--	--
Minime	6-7	16-17	10-11	1/4-1/2	1d2	1d2	1	--	--
Minuscule	8-9	14-15	10-11	1/2-1	1d3	1d3	1d2	1	--
Petite	10-11	12-13	10-11	1-2	1d6	1d6	1d3	1d2	5
Moyenne	12-13	10-11	12-13	2-4	1d6	1d6	1d4	1d3	10
Grande	20-21	10-11	16-17	4-8	1d8	1d8	1d6	1d4	15
Enorme	24-25	8-9	20-21	8-16	2d6	2d6	2d4	1d6	20
Titanesque	28-29	6-7	24-25	16-32	2d8	2d8	2d6	1d8	30
Monumentale	32-33	4-5	28-29	32+	4d6	4d6	2d8	2d6	40

Humanoïde

DV : D8
Bonus d'attaque : Clerc
Bon Jets de Sauvegarde : Généralement Réflexe
Points de Talents : 6+Modificateur d'intelligence + 1xDVS
Prouesses : 1+DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	12-13	10-11	1/16-1/8	--	--	--	1
Minime	1	12-13	10-11	1/8-1/4	--	1	1	1d2
Minuscule	2-3	10-11	10-11	1/4-1/2	1	1d2	1d2	1d3
Petite	6-7	10-11	10-11	1/2-1	1d2	1d3	1d3	1d6
Moyenne	10-11	10-11	10-11	1-2	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	14-15	8-9	14-15	2-4	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	18-19	8-9	18-19	4-16	1d6	2d4	2d4	2d6
Titanesque	22-23	6-7	22-23	16-32	1d8	2d6	2d6	2d8
Monumentale	26-27	4-5	26-27	32+	2d6	2d8	2d8	4d6

Humanoïde Monstrueux

DV : D8
Bonus d'attaque : Guerrier
Bon Jets de Sauvegarde : Volonté et Réflexe
Points de Talents : 2xInt + 2xDVS
Prouesses : 1+ Modificateur d'intelligence + DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	1	22-23	10-11	1/16-1/8	--	--	--	1
Minime	1	20-21	10-11	1/8-1/4	--	1	1	1d2
Minuscule	2-3	18-19	10-11	1/4-1/2	1	1d2	1d2	1d3
Petite	6-7	16-17	10-11	1/2-1	1d2	1d3	1d3	1d6
Moyenne	10-11	14-15	10-11	1-2	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande	18-19	12-13	12-13	2-4	1d4	1d6	1d6	1d8
Enorme	26-27	12-13	14-15	4-16	1d6	2d4	2d4	2d6
Titanesque	34-35	10-11	16-17	16-32	1d8	2d6	2d6	2d8
Monumentale	42-43	10-11	18-19	32+	2d6	2d8	2d8	4d6

Mort-Vivant

DV : D12
 Bonus d'attaque : Mage
 Bon Jets de Sauvegarde : Volonté
 Points de Talents : 3xInt + 2xDVS
 Prouesses : 1+ Modificateur d'intelligence + DVS/4

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	--	1/16-1/8	1	1	--	--
Minime	6-7	16-17	--	1/8-1/4	1d2	1d2	1	--
Minuscule	8-9	14-15	--	1/4-1/2	1d3	1d3	1d2	1
Petite	10-11	12-13	--	1/2-1	1d6	1d6	1d3	1d2
Moyenne	12-13	10-11	--	1-2	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande	20-21	10-11	--	2-4	1d8	1d8	1d6	1d4
Enorme	28-29	8-9	--	4-16	2d6	2d6	2d4	1d6
Titanesque	32-33	6-7	--	16-32	2d8	2d8	2d6	1d8
Monumentale	36-37	4-5	--	32+	4d6	4d6	2d8	2d6

Plante

DV : D8
 Bonus d'attaque : Guerrier
 Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance
 Points de Talents : Aucun
 Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne
Imperceptible	4-5	18-19	10-11	1/16-1/8	1	--	--	1
Minime	6-7	16-17	10-11	1/8-1/4	1d2	--	1	1d2
Minuscule	8-9	14-15	10-11	1/4-1/2	1d3	1	1d2	1d3
Petite	10-11	12-13	10-11	1/2-1	1d6	1d2	1d3	1d6
Moyenne	12-13	10-11	12-13	1-2	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande	20-21	10-11	16-17	2-4	1d8	1d4	1d6	1d8
Enorme	28-29	8-9	20-21	4-16	2d6	1d6	2d4	2d6
Titanesque	32-33	6-7	24-25	16-32	2d8	1d8	2d6	2d8
Monumentale	36-37	4-5	28-29	32+	4d6	2d6	2d8	4d6

Vermine

DV : D8
 Bonus d'attaque : Clerc
 Bon Jets de Sauvegarde : Vaillance
 Points de Talents : 10-12
 Prouesses : Aucune

Taille	For	Dex	Con	DV	Claque	Morsure	Griffe	Corne	PV Bonus
Imperceptible	1	12-13	10-11	1/16-1/8	--	1	--	1	--
Minime	1	12-13	10-11	1/8-1/4	--	1d2	1	1d2	--
Minuscule	2-3	10-11	10-11	1/4-1/2	1	1d3	1d2	1d3	--
Petite	6-7	10-11	10-11	1/2-1	1d2	1d6	1d3	1d6	--
Moyenne	10-11	10-11	10-11	1-2	1d3	1d6	1d4	1d6	2
Grande	18-19	8-9	14-15	2-4	1d4	1d8	1d6	1d8	4
Enorme	26-27	8-9	18-19	4-16	1d6	2d6	2d4	2d6	6
Titanesque	34-35	6-7	22-23	16-32	1d8	2d8	2d6	2d8	8
Monumentale	42-43	6-7	26-27	32+	2d6	4d6	2d8	4d6	10

Exemple de création et de conversion

Grenouille Géante (création)

Voyons ce que peut donner une grenouille nourrie aux hormones...

Taille et type : Pour la taille, choisissons une taille Moyenne, ce qui est déjà très honorable pour une grenouille ! Quand au type, il s'agit de la version géante d'un animal terrestre, donc, type Animal.

Dés de Vie : En comparant la taille de notre grenouille dans le tableau correspondant à son type, nous voyons qu'elle possède 1 ou 2 DV. Choisissons 1DV. Les DV pour un animal sont des D8.

Initiative : Nous le calculerons lorsque la Dex de notre grenouille aura été choisie.

Vitesse : Notre grenouille est un peu pataude, disons qu'elle se déplacera sur terre un peu moins vite qu'un humain, soit 6m. Bien entendu, elle nage et se débrouille plutôt bien, 9m de déplacement en nage.

CA : Pas de modificateur de taille, dotons là d'une petite Armure Naturelle de +1. L'ajustement Dex dépendra de la valeur de son trait.

Attaques : A priori, la seule attaque que peut faire notre grenouille est une morsure. Cependant, ces charmantes bestioles ont l'habitude d'attraper leur proie grâce à leur langue ! Dotons la donc de deux attaques, une de langue, une de morsure. Etant donné qu'il est difficile de mordre en tirant la langue, elle ne peut utiliser qu'une seule de ses armes, donc une attaque par round. Pour ce qui est de son bonus d'attaque, on regarde dans le Manuel des Joueurs, dans la colonne Bonus d'Attaque de Base des Clercs du tableau 3-1 page 22, et on trouve +0.

Dégâts : Pour les dommages, la langue ne sert qu'à attraper, donc dégâts de l'attaque 0. Pour la morsure en regardant dans le tableau des animaux, pour une taille moyenne, les dégâts sont de 1d6.

Pourtour/Portée : Dans le tableau Pourtour/Portée, une taille moyenne correspond à un pourtour de 1,5mx1,5m. La portée naturelle est-elle de 1,5m. Cependant la longueur de la langue de notre grenouille mérite que la portée de son attaque de langue soit supérieure, disons 3m.

Attaques Spéciales : Là, tout est permis ! Réfléchissons. En réalité, une grenouille attaque en attrapant sa proie grâce à sa langue et les avale aussi sec. Donc, dotons là des facultés Faire

une Prise Améliorée et Avaler. Autre capacité de notre grenouille, celle d'effectuer des bonds exceptionnels. Le talent Sauter n'est pas vraiment adapter (les distances maximales de saut ne sont pas réalistes pour une grenouille). Dotons donc notre grenouille de l'attaque spéciale Bond, qui lui permette de plus d'effectuer une charge en bondissant. Toutes ses attaques spéciales sont décrites dans le Manuel des Monstres et conviennent parfaitement. Reste à les adapter à notre cas.

Qualités Spéciales : Vision dans la Pénombre. La plupart des animaux l'ont, et notre grenouille ne déroge pas à la règle.

Jets de Sauvegarde : Regardons dans le Manuel des Joueurs. Pour un Niveau de Classe de 1 (1 DV), un bon jeta un bonus de +2, les autres de +0. Pour les animaux, Vaillance et Réflexe sont des bons jet de sauvegarde. Notre grenouille étant plus agile que costaud, nous choisirons Réflexe. Ce qui nous donne Vaillance+0, Réflexe +2, Volonté +0.

Traits : Pour les traits physiques nous regardons dans le tableau des animaux pour une taille moyenne. On prendra For 11, Dex 14 et Con 13. Pour ce qui est de l'intelligence, nous sommes en présence d'un animal pas vraiment futé, donc Int 1. Ses sens sont bien développés, Sag 14. Quant à son charisme, notre grenouille ne brille pas par sa prestance, disons Cha 4.

Talents : Nous avons entre 10 et 15 points de compétences à répartir. La grenouille a le chic pour se dissimuler dans les hauts troubles d'une mare et les hautes herbes en attendant qu'une proie passe à portée. La couleur de sa peau lui confère un bonus racial de +4, Se Cacher +12. Elle voit et entend bien, donc Repérer +3 et Ecouter +3. Soit au total 14 points dépensés. On ne prend pas le talent Sauter, vu que l'on a doté notre grenouille de l'attaque spéciale Bond. De plus, elle acquiert automatiquement le talent Nager +8 puisqu'elle possède une vitesse de déplacement à la nage.

Prouesses : Pas de prouesse pour un Animal. Cependant, vu que la grenouille utilise plus sa dextérité qu'autre chose quand elle utilise sa langue, nous lui donnons gratuitement la prouesse Finesse Martiale (Langue.)

Climat/Terrain : Notre grenouille vit dans les marécages, les marais ou près des lacs, sous les climats tempéré et tropical.
Organisation : Groupe (5-40.)

Niveau de Difficulté : Le calcul est le suivant : 1 Dés de vie + 2 (Faire une Prise Améliorée) + 1 (Avaler) + 1 (Bond) = 5. En comparant dans le tableau, nous obtenons un ND de 1. Le ND est difficile à évaluer, notamment le poids à accorder aux attaques et qualités spéciales. Tout est question de feeling !

Trésor : Aucun. Malheureusement pour les PJs, notre grenouille n'est pas vraiment intéressée par les pièces, mais par eux...

Alignement : Toujours Neutre (alignement de tous les animaux).

Avancement : 2-3 DV (Taille Moyenne)

En appliquant tous les modificateurs, nous obtenons au final :

Grenouille Géante

Animal de Taille Moyenne

Dés de Vie : 1D8+1 (Con) (5pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse : 6m., nage 9m.

CA : 13 (+2 Dex, +1 Armure Naturelle)

Attaques : Langue +2 (Dex) ; ou Morsure +0

Dégâts : Langue 0 ; Morsure 1d6

Pourtour/Portée : 1,5m.x1,5m./1,5m. (langue 3m.)

Attaques Spéciales : Faire une Prise Améliorée, Avaler, Bond

Qualités Spéciales : Vision dans la pénombre

Jets de Sauvegarde : Vaillance +1, Réflexe +4, Volonté +2

Traits : For 11, Dex 14, Con 13, Int 1, Sag 14, Cha 4

Talents : Se Cacher +14, Ecouter +5, Nager +8, Repérer +5.

Prouesses : Finesse Martiale (Langue)

Climat/Terrain : marécages, marais, lacs, tempéré et tropical.

Organisation : Groupe (5-40).

Niveau de Difficulté : 1

Trésor : Aucun

Alignement : Toujours Neutre

Avancement : 2-3 DV (Taille Moyenne)

Les grenouilles géantes sont une version plus grande que celles que nous connaissons.

Combat :

Les grenouilles géantes se dissimulent dans les hauts troubles des mares ou dans les hautes herbes en attendant qu'une proie passe assez près pour l'attraper avec leurs langues et l'avaler.

Faire une Prise Améliorée (Ex) : Une grenouille géante peut attaquer grâce à sa langue (trois fois plus longue que son corps.) Si elle réussit son adversaire est agrippé et subit automatiquement des dommages de morsure tous les rounds. Elle peut tenter d'avaler une créature agrippée.

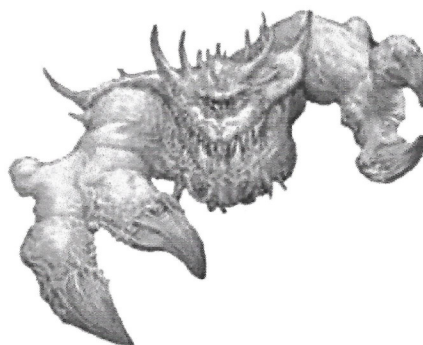
Il est possible d'échapper à la prise de la grenouille en touchant sa langue (CA 16), auquel cas cette dernière n'utilisera plus sa langue pour tout le reste du combat.

Bond(Ex) : Une grenouille géante peut effectuer un bond de 9m et attaquer comme si elle chargeait.

Avaler (Ex) : Une grenouille géante peut tenter d'avaler une créature qu'elle a réussit à attraper avec sa langue si la taille de cette dernière est petite ou inférieure. Elle y parvient si elle réussit

un Jet de Lutte. Une fois à l'intérieur, son adversaire subit 1d4 points de dommage dû aux sucs gastriques tous les rounds. Il est possible de se frayer un chemin vers l'extérieur en infligeant 4 points de dommage à l'estomac de la grenouille (CA 13) à l'aide de griffes ou d'une Petite ou Minuscule arme tranchante. Si une proie parvient à s'échapper de l'estomac de la grenouille, la blessure se referme automatiquement et si une autre proie vient à être avaler, elle devra, elle aussi se frayer un chemin vers l'extérieur.

Camouflage : à cause de la coloration de leur peau, les grenouilles géantes reçoivent un bonus de +4 au talent Se Cacher.



Griffes Rampantes (conversion)

Prenons le monstre Griffes Rampantes du supplément ADD2 décrivant Montprofond. La description du monstre nous apprend qu'il s'agit de mains ou pattes animées par un magicien. On peut donc la classer dans le type Construction. Elles obéissent aux ordres des leurs créateurs ou suivent un programme prédéfini comme les golems. Les dommages sont de 1d4 sur des cibles portant une armure, 1d6 sinon. Pour simplifier, les dommages seront de 1d4 quel que soit la cible. Les armes tranchantes ou perçantes ne leur font que la moitié des dégâts (comme les squelettes). Elles sont immunisées aux charmes, sommeil... Ces immunités sont déjà prise en compte de par son type (construction). Elles sont par contre vulnérables au froid et les dégâts dus au froid sont augmenté d'un point par dé de dégâts. De plus, un lien télépathique uni les griffes créées en même temps (un lanceur de sort peut créer jusqu'à son niveau de griffes en une fois) et elles s'entraideront automatiquement si le besoin s'en fait sentir.

Les caractéristiques données sont :

Alignement N, CA 7, Vitesse 6m., DV 2-4pv, THAC0 20, Attaques 1, Dégâts 1d6, Résistance à la magie Aucune, Taille Minuscule.

Calcul de la CA :

CA Intermédiaire = 20 - 7 = 13

Bonus de +2 dû à la taille minuscule, l'armure naturelle de la créature est donc : 13 - 2(Taille) - 10(Base) = 1.

Et voilà la conversion :

Griffe Rampante

Minuscule Construction

Dés de Vie : 1/2 D10 (4-5pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse : 6m.

CA : 15 (+2 Dex, +1 Armure Naturelle, +2 Taille)

Attaques : Griffes +4 (+2 Dex, +2 Taille)

Dégâts : Griffes 1d4-1

Pourtour/Portée : 75cm.x75cm./0

Attaques Spéciales : Aucune

Qualités Spéciales : Construction, Immunités, Lien Télépathique, Vulnérabilité

Jets de Sauvegarde : Vaillance +0, Réflexe +2, Volonté +0

Traits : For 8, Dex 14, Con --, Int --, Sag 11, Cha 1

Talents : Aucun

Prouesses : Finesse Martiale (Griffe)

Climat/Terrain : Tous

Organisation : Solitaire ou Bande (2-20)

Niveau de Difficulté : 1/4

Trésor : Aucun

Alignement : Le même que celui du créateur

Avancement : --

Les griffes rampantes sont créées par des mages ou des sorciers à partir de mains ou de pattes de créatures mortes. Elles leur servent par la suite de gardiens et de serveurs. Nulathoe le Nécromancien fut le premier à créer ces créatures et depuis le secret de leur fabrication c'est largement répandu.

Lorsqu'elles sont créées, elles sont soit programmées pour effectuer toujours la même tâche, soit conditionnées pour suivre les ordres de leur créateur. Il est possible de leur donner des ordres par la pensée jusqu'à 18 m. de distance. Les griffes non contrôlées réagissent en fonction du dernier ordre qui leur a été donné et riposteront si elles sont attaquées.

Combat

Les griffes rampantes attaquent en sautant sur leur ennemi puis en les griffant ou les frappant du poing. Les griffes créées en même temps se battent ensemble et s'entraideront, tentant de submerger leurs adversaires sous le poids du nombre.

Construction : Les griffes rampantes sont immunisées à tout effet requérant un jet de sauvegarde de Vaillance, à part si cet effet affecte les objets. Elles sont immunisées aux effets affectant l'esprit (charmes, compulsions, fantasmes, motifs et effets sur le moral), ainsi qu'aux poisons, sommeil, paralysie, étourdissement, maladie, effets nécromantiques et de mort. Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques, dégâts de soumission, dégâts de traits, réductions de traits et absorptions d'énergie. Elles ne

peuvent pas mourir à cause de dégâts massifs, mais sont détruites lorsque leur points de vie sont réduits à 0. Elles ne peuvent pas être rappelées à la vie, vu qu'elles n'ont jamais été vivantes.

Immunités (Ex) : Les griffes rampantes ne subissent que la moitié des dégâts des armes tranchantes et perçantes.

Lien Télépathique (Su) : Toutes les griffes rampantes créées en même temps possèdent un lien télépathique les unissant. Elles s'entraideront mutuellement en toute occasion.

Vulnérabilité (Ex) : Les griffes rampantes sont vulnérables au froid. Elles subissent un point de dégât supplémentaire par dé de dégât pour tous les effets dus au froid, avant la prise en compte du résultat d'un éventuel jet de sauvegarde.

Fabrication

Le coût de fabrication d'une griffe rampante est de 25 po. Ce prix inclut tous les composants de sorts utilisés durant la création.

La première étape est de se procurer une ou plusieurs mains ou pattes. Le rituel d'animation des griffes doit être opéré par un jeteur de sort de niveau 5 ou plus possédant la prouesse Fabrication d'Objets Merveilleux. La réalisation du rituel dure deux jours durant lesquels le jeteur de sorts doit travailler 8 heures par jour dans un laboratoire spécialement équipé dont la mise en place coûte 500 po. Si le jeteur de sort est interrompu ne serait ce qu'un jour, le rituel échoue et le coût de fabrication est perdu (mais pas les Points d'Expérience.) Le dernier jour du rituel, les sorts Clairaudience/Clairvoyance, Image Miroir et Réparation doivent être lancés et 10 Points d'Expérience dépensés.

Le jeteur de sort peut animer un nombre de griffes égal à son niveau en même temps. Dans ce cas, les griffes acquièrent la facultés spéciales Lien Télépathique. Le coût des griffes supplémentaires n'est que de 20 po, et la durée du rituel augmenté de 1 jour par griffe supplémentaire. Le coût en Point d'Expérience ne change pas. Un jeteur de sort niveau 5 désirant créer 5 griffes en même temps devra dépenser 105 po et 50 Points d'Expérience, et la réalisation du rituel lui prendre 6 jours complets.

Traduction : Julien BUSSON

Maquette : Stéphane LEBRUN

*The TSR logo, Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, Dragonlance, Fifth Age, Planescape, Blood Wars, Ravenloft, Birthright, Spellfire, Dragon Dice, Greyhawk, Alternity, Dark Sun, Spelljammer, Al-Qadim, Star*Drive, Alien Compendium, SAGA, Gen Con, RPGA, Dragon, Dungeon, Amazing, Polyhedron, Monstrous Manual, Legends of the Lance, Living City, Adventurer's Guild, Fellowship-Level, Endless Quest, and TSR Gold are trademarks of TSR, Inc. TSR, Inc. is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.*

© 2000 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Privacy Statement