

ANNEXE II : LES MONSTRES



Combien de points de coup possède un *dragon vert* ? Quelle est la force d'un *géant* ? Quel est le facteur d'armes d'une massue d'*ogre* ? Quel est le bonus martial d'un *ettin* ? Et le seuil d'armure d'une *wiverne* ? Au vu de ces questions, le MD réalise qu'il a devant lui un travail important : adapter ses monstres au système Alternatif. Nous vous donnons ci-dessous quelques repères pour ce faire.



Cette annexe est bien entendu réservée au MD.

La plupart des monstres peuvent être adaptés très rapidement à D&D Alternatif : il vous suffit pour cela de définir leur nombre de points de coup, leur seuil d'armure et leur bonus total d'attaque et de parade.

Toutefois, si vous souhaitez détailler précisément les caractéristiques d'une créature pour exploiter pleinement ses possibilités, vous devrez effectuer un peu plus de travail : définir, par exemple, ses capacités de lutte, ses coups exceptionnels, ses attaques spéciales, ses modes d'action favoris. De cette façon, vous pourrez générer des scènes de combat très intéressantes et profiter des nouveaux ressorts de jeu proposés par D&D Alternatif.

POINTS DE VIE

Ci-dessous, vous trouverez les explications relatives aux points de vie des monstres.

Points de coup : un dragon a-t-il, comme tout le monde, 6 modestes points de coup ? De toute évidence, non. Un simple coup d'épée n'a pas les mêmes effets ravageurs sur sa gigantesque musculature que sur celle d'un fragile humain. C'est pourquoi certains monstres disposent d'un nombre de points de coup supérieur (ou inférieur) à 6. Le Tableau 34, au verso, indique le nombre de points de coup dont disposent quelques créatures monstrueuses classiques, à titre de repère.

Normalement, les monstres humanoïdes de taille humaine possèdent 6 points de coup. Des créatures plus grandes peuvent disposer d'un nombre supérieur de points de coup, tout comme le peuvent des créatures exceptionnellement robustes ou résistantes. Lorsqu'un personnage joueur inflige un *coup critique exceptionnel* à l'une de ces créatures, celle-ci ne perd que le classique 1d6-1 points de coup : des attaques bien placées ont donc des effets moindres sur elles.

Inversément, des créatures plus petites ou plus fragiles disposeront d'un nombre réduit de points de coup (moins de 6), et seront extrêmement vulnérables aux coups critiques.

Effets critiques : Les monstres qui disposent de 6 points de coup utilisent les tables d'effets critiques (cfr. annexe 1) de la même façon que les PJ lorsqu'ils sont blessés.

Pour les monstres qui disposent d'un nombre de PC supérieur ou inférieur à 6, on utilise les mêmes tables, mais le choix de la colonne s'effectue en fonction d'une table de correspondance (tableau 35, page pp) qui indique à quelle colonne d'effets critiques (col. A, col. B, col. C, etc.) correspond le nombre de points de coup restant à la créature suite à la blessure. Par exemple, une créature qui dispose de 10 points de coup tire un effet critique sur la colonne B des entailles lorsqu'elle se retrouve à 5 points de coup restants (et non sur la colonne A, comme les humains). En principe, tous les monstres disposent de 10 points de coup négatifs (« points de coma »), quelque soit leur nombre de points de coup positifs.

Notez que, dans le cas de créatures non-humoïdes, vous devrez parfois « traduire » l'effet critique que vous aurez déterminé : par exemple, un *bras meurtri* peut devenir une *patte meurtrie* dans le cas d'un *ours hibou*. Il est possible également que certains effets critiques n'aient tout simplement pas de sens : par exemple, une *limace géante* ne peut pas avoir le

bras meurtri, puisqu'elle ne possède pas de membres. Dans ce cas, il vous est possible de tirer un autre effet critique, ou, plus simplement, de décider vous-même (vous, le MD) de la blessure de la créature, sans tirer de dés.

C'est d'ailleurs sans doute la meilleure façon de faire pour les monstres non humanoïdes (et même pour les autres): plutôt que de tirer les dés, décidez simplement des effets critiques qui les affectent en fonction de votre bon sens. De cette façon, vous ne ralentissez pas le jeu, et vous mettez rapidement l'action en scène en utilisant simplement votre imagination de la façon la plus vivante possible. Veuillez simplement à créer des effets « justes » et adéquats, dont la gravité correspond au nombre de points de coup perdus par la bête. Gardez en tête qu'un monstre qui tombe à 0 points de coup est hors de combat, et qu'une créature qui tombe en négatif est mourante.

Exemple : le MD met en scène une araignée géante dotée de 6 PC. Suite à un bon coup de hache de Randall, le monstre perd 2 points de coup : le MD décide donc simplement qu'elle perd une de ses pattes, ce qui ne l'empêche nullement de continuer à combattre mais lui impose désormais un malus de 2 à toute action et réduit sa vitesse de déplacement de moitié.

Nous sommes persuadés que la plupart des MD préféreront agir de cette manière, au nom de la fluidité du jeu et de leur liberté d'interprétation...

Points d'endurance : Pour savoir combien de DV d'endurance (D8) possède une créature, reportez-vous tout simplement au *manuel des monstres* des éditions officielles : rien ne change dans ce domaine.

Points de vie totaux : Puisque le nombre de points d'endurance (dés de vie) des monstres ne change pas par rapport aux éditions officielles, mais qu'il faut maintenant tenir compte de leurs points de coup, attendez-vous à ce que vos adversaires aient un peu plus de points de vie qu'auparavant. D'un autre côté, ils sont maintenant vulnérables à des 20 pur et peuvent être mis rapidement hors de combat (ou handicapés) si vous avez de la chance...

Points de vie spéciaux : Certaines créatures n'ont pas d'organes vitaux, ni à proprement parler de membres ou d'autres parties vulnérables : c'est par exemple le cas d'une *gelée ocre*, d'un *cube gélatineux*, ou encore d'une *limace géante* et d'autres créatures au métabolisme très simple. C'est aussi le cas de certaines créatures intangibles, telles qu'un *spectre* ou un *fantôme*. Lorsqu'elles perdent des points de coup, ces créatures ne subissent tout simplement *aucun effet critique* (aucun handicap). Néanmoins, les coups reçus peuvent arracher ou disjoindre une partie de leur corps, ce qui finira par

TABLEAU 34 : POINTS DE COUP DES MONSTRES

Le tableau ci-dessous donne le nombre de points de coup de quelques créatures monstrueuses « classiques », en guise de repères.

Normalement, seules existent les catégories de points de coup listées ci-dessous : lorsque vous créez un monstre humanoïde, vous devrez impérativement le classer dans l'une de ces catégories. Par exemple, une créature ne peut pas avoir 9 points de coup : ce sera soit 8, soit 10. Exception : les monstres insensibles aux effets critiques peuvent avoir n'importe quel nombre de points de coup.

catégorie	Exemples de créatures	Nombre de PC
1	Pixies, snotlings, ...	1
2	Gnôme, hobbit, goblin, quasit, cockatrice, loup...	4
3	Humain, elfe, orc, nain, hobgoblin, cheval léger, méduse, chien d'enfer...	6
4	Gnolls, bugbears, yéti, cheval de guerre, troll	8
5	Ogre, basilik, manticores	10
6	Chimère, wyvern	12
7	Géant des collines	16
8	Géant du froid	20
9	Géant des nuages	24
10	Dragon rouge, jeune adulte	30
11	Dragon rouge, maturité	40
12	Dragon rouge, vénérable	50

TABLEAU 35 : COLONNES D'EFFETS CRITIQUES POUR LES MONSTRES

Lorsqu'un monstre est blessé, vous pouvez soit imaginer vous-même l'effet critique qui l'affecte, soit utiliser les tables courantes d'effets critiques (intéressantes pour les créatures humanoïdes surtout). Dans ce cas, regardez d'abord à quelle catégorie de points de coup appartient le monstre (1 à 12), pour savoir quelle ligne du tableau 35 utiliser. Regardez ensuite combien il reste de points de coup à la créature suite à l'attaque : vous saurez ainsi dans quelle colonne (A, B, C) de la table appropriée (entaille, feu, etc...) vous devez tirer l'effet critique.

Ex : un ogre qui perd 6 PC suite à un coup d'épée tire sur la col. B de la table des *entailles*, puisqu'il lui reste 6 PC.

Catégorie	Points de coup restants et colonne d'effet critique correspondante		
	A	B	C
1	-	-	-
2	4	3-2	1
3	5	4-3	2-1
4	7-6	5-3	2-1
5	9-7	6-4	3-1
6	11-8	7-4	3-1
7	15-10	9-5	4-1
8	19-13	12-6	5-1
9	23-15	14-7	6-1
10	29-20	19-10	9-1
11	39-25	24-12	11-1
12	49-34	33-14	13-1

les détruire. Lorsqu'une telle créature tombe à zéro point de coups, elle est simplement détruite (pas de coma) ; tant qu'il lui reste au moins 1 point de coup, elle conserve toute ses capacités.

Certaines créatures ne possèdent pas de points d'endurance : elle ne possèdent *que des points de coup*. C'est le cas de créatures qui sont si lentes qu'elles ne peuvent éviter aucune attaque : par exemple, la *limace géante* dont il est question plus haut. Certaines d'entre elles, pourtant, sont si massives et si résistantes qu'elles disposent d'un nombre de points de coup colossal et sont tout de même difficiles à abattre pour cette raison.



LES MONSTRES EN COMBAT

Bonus martial : le bonus martial représente l'expérience et l'habileté au combat des créatures. Ce n'est pas parce qu'un adversaire est très grand et très fort qu'il dispose d'un bonus martial élevé. Au contraire, les créatures qui combinent les avantages de la force, de la taille (facteur d'armes) et de l'habileté ou de l'expérience sont tellement dangereuses qu'il faut qu'elles demeurent rares.

Un représentant normal d'une race humanoïde (ogre, géant...) n'est pas plus expérimenté qu'un simple soldat. Il dispose donc du même bonus martial qu'un guerrier de premier niveau (+2). Ce sont sa force et son facteur d'arme qui vont le rendre dangereux, en le dotant de plantureux bonus à l'attaque. Parmi les géants, les ettins, les ogres et les autres créatures de ce genre, seuls quelques individus expérimentés ont un bonus martial supérieur : un chef géant des collines, bien entraîné à combattre, pourrait par exemple disposer d'un bonus martial de 4 ou 5. Priez pour ne pas être confrontés trop souvent à de tels individus, qui combinent expérience tactique et avantages naturels...

Certaines créatures font preuve d'une telle rapidité et d'une telle férocité naturelle, que leurs chances de réussir une action de combat s'en trouvent augmentées. Par exemple, un troll est toujours une créature dangereuse, parce que sa rapidité, sa sauvagerie et sa surnoiserie en font l'équivalent d'un combattant expérimenté. Ces avantages sont toujours compris dans le bonus martial : celui-ci sera donc de 4 ou de 5 pour un troll commun (inexpérimenté). Un troll très bien entraîné pourrait avoir un bonus martial supérieur.

Les animaux normaux (loup, lion) ont généralement un bonus martial de 1 à 4, selon leur rapidité naturelle et leur sauvagerie.

Enfin, au sommet de l'échelle, un dragon est à la fois rapide, habile et vicieux, ce qui justifie des bonus martial plus élevés (entre 5 et 15 !) qui, combinés à sa force et à sa taille, rendent sa puissance terrifiante.

Force : Il est évident que des créatures plus grandes développent généralement une plus grande force physique. Le tableau 37 vous donne les valeurs en *force* de quelques monstres classiques, à titre de repères. Notez, bien entendu, que des scores de force très élevés garantissent à la créature de généreux bonus au toucher et aux dégâts en mêlée, ainsi qu'un score de lutte élevé.

Armes blanches : un certain nombre de créatures, principalement humanoïdes, utilisent en combat des armes blanches telles que massue, bouclier, hache ou épée. De telles armes disposent bien entendu d'un *facteur d'arme* qui s'ajoute à la force de frappe des créatures (si votre MD utilise ce système). Lorsque vous mettez en scène une créature de taille humaine (orc, hobgoblin, etc.), reportez-vous simplement au tableau 14 : *les armes de mêlée*, pour connaître les facteurs d'attaque et de défense, le bonus d'initiative, et les dégâts infligés par les armes qu'elle manie. En fait, de telles créatures peuvent être traitées comme des personnages humains en ce qui concerne leurs caractéristiques au combat.

Cependant, des humanoïdes de très grandes taille sont susceptibles d'utiliser des versions *géantes* des armes de mêlée classiques. De telles armes disposent d'une allonge et d'une force d'impact considérables : leur facteur d'arme est donc supérieur à celui d'armes humaines. Le tableau 36 donne quelques valeurs pour des armes de créatures géantes : vous pouvez vous en servir en guise de repère. Notez que, dans le cas de ces créatures, le facteur d'arme devient un atout énorme : il est partie intégrante de ce qui fait leur puissance.

Si vous ne jouez pas le *facteur d'armes*, vous devrez rendre compte des avantages dus à la grande taille d'une autre manière : par exemple en augmentant le bonus martial de la créature.

Armes naturelles : Beaucoup de monstres utilisent des armes naturelles, comme les crocs ou les griffes. De telles armes disposent également d'un facteur d'armes et d'un bonus à l'initiative (cfr. tableau 36). Une créature qui combat ainsi « à mains nues » ne peut pas se servir de ses armes naturelles pour effectuer des parades. En revanche, si elle combat sans utiliser aucune arme (autre que ses armes naturelles), elle ne vous offre aucune attaque d'opportunité lorsqu'elle attaque (contrairement à un humain qui se bat à mains nues). Le MD peut estimer que certaines créatures, qui disposent d'armes naturelles longues et rapides, peuvent même s'en servir pour *parer*. Seules les armes naturelles les plus puissantes (crocs ou griffes de dragons, par exemple), solides comme l'acier, peuvent effectuer

des actions de *bris*. Normalement, tous les monstres peuvent effectuer des actions de *percée* avec leurs armes naturelles.

Mode de combat : en principe, toutes les créatures doivent opter au début de chaque round pour l'un des 4 modes de combat (en fonction de leurs possibilités), et s'y tenir pendant l'ensemble du round : les règles habituelles s'appliquent en la matière.

Certaines créatures ne pourront jamais agir qu'en *mêlée* ou en *lutte*, parce qu'elles ne sont pas armées pour d'autres modes d'action (c'est le cas de la plupart des monstres bestiaux ou des animaux qui n'ont à leur disposition que des armes naturelles). D'autres sont capables d'utiliser des armes de tir, ou même disposent d'armes de tir naturelles (comme les dards d'une *manticores*). Le mode *couverture* n'est généralement utilisé que par des créatures suffisamment intelligentes ; celles qui ne sont pas capable de manier des objets protecteurs (bouclier, pavois...) peuvent toujours utiliser les reliefs naturels pour se *couvrir*.

Il existe quelques créatures qui disposent à la fois d'armes naturelles de *mêlée* et d'armes naturelles de *tir*. De telles créatures peuvent parfois utiliser simultanément ces deux modes d'actions au cours du même round, sans subir aucun malus. Par exemple, une *manticores* engagée en *mêlée* peut toujours effectuer une attaque de *tir*/round en projetant des dards avec sa queue, sans offrir pour autant d'attaque d'opportunité à ses adversaires au corps à corps (elle continue dans le même temps à se défendre activement contre eux au moyen de ses griffes et crocs, et n'a donc pas abaissé sa garde). Au cours du même round, elle pourra également utiliser ses armes de *mêlée*.

De même, il se peut que certaines créatures puissent agir simultanément en *mêlée* et en *lutte*. Par exemple, une créature dotée de 7 tentacules pourrait utiliser 3 d'entre elles pour engager l'un des PJ à la *lutte*, et réserver les 4 autres à la *mêlée* pour tenir les autres PJ à distance. De cette façon, la créature ne serait pas davantage vulnérable à des attaques d'opportunité dues à son engagement en *lutte*, puisqu'elle continue également à se défendre activement en *mêlée*.

Enfin, certaines créatures disposent de pouvoirs spéciaux qui peuvent également être utilisés au cours du même round que des actions de *mêlée* : par exemple, un dragon peut souffler en début de round (sans offrir d'attaques d'opportunité), et en même temps effectuer ses actions de *mêlée* (griffes et crocs).

De façon générale, les monstres non-humanoïdes peuvent échapper à la règle fondamentale qui limite les PJ : *un seul mode d'action à la fois* ; si cela vous paraît logique. Mesurez bien la puissance de telles créatures.



Routine de combat : La routine de *mêlée* d'une créature dépend de plusieurs facteurs :

- **Créatures humanoïdes :** des créatures dotées de deux bras bénéficient de la même routine de *mêlée* qu'un humain. Celle-ci est donc fonction du nombre d'armes qu'elles manient (armes à une main/arme à 2 mains), de leur bonus martial (cfr. tableau 11, page pp), et d'éventuelles spécialisations.
- **Armes naturelles :** de nombreuses créatures disposent de griffes, de crocs, de queues, et d'autres armes naturelles capables de provoquer de sévères dégâts. De telles créatures disposent normalement d'une attaque de *mêlée*/round par arme naturelle dont elles disposent : par exemple, une créature dotée de deux pattes griffues et de crocs attaque 3 fois par round de *mêlée* ; une créature dotée de 7 tentacules attaque 7 fois par round de *mêlée*. Reportez-vous simplement au *Manuel des monstres* pour connaître la routine de ces créatures : rien ne change à ce propos.
- **Créatures à bras multiples :** des créatures dotées de nombreux membres, comme le démon *Marilith*, sont susceptibles de manier simultanément plus de deux armes (en fait, autant d'armes à une main qu'elles ont de bras). Normalement, chaque arme bénéficie d'une seule attaque/round, à l'exception d'une seule d'entre elles, qui peut bénéficier des avantages dus à une spécialisation ou un bonus martial élevé (cette arme est considérée comme l'arme de main droite, toutes les autres sont considérées comme des armes de main gauche). En fait, il convient de traiter de telles créatures comme des humains qui seraient dotés de plusieurs *main gauches*.

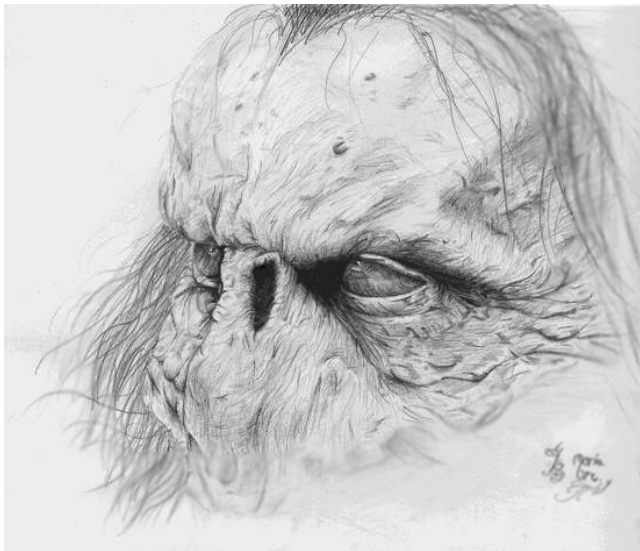
La routine de *tir* dépend simplement de l'arme de *tir* utilisée par la créature. La plupart des créatures (et en tout cas les humanoïdes) ne peuvent utiliser qu'une seule arme de *tir* à la fois. Une créature à bras multiple pourrait éventuellement être capable de manier plusieurs armes de *tir* en même temps, mais ceci suppose qu'elle soit dotée d'un sens supérieur de la coordination des mouvements (ceci peut être envisagé pour une créature telle que le démon *Marilith* si le MD le souhaite, mais peu d'autres créatures en seront capables).

Enfin, la routine de *lutte* est normalement de 2 actions par round : c'est en tout cas le cas de toutes les créatures humanoïdes.

Type d'action (mêlée) : En *mêlée*, toutes les créatures sont normalement capables d'effectuer des actions d'*attaque* ou de *percée*. La plupart peuvent également effectuer des *parades*, cependant, les monstres qui n'utilisent que des armes naturelles en sont normalement incapables.

Enfin, les actions de *bris* ne peuvent être effectuées que par des monstres qui manient des armes appropriées (cfr. page pp). Seules les armes naturelles les plus puissantes (comme les crocs d'un dragon) peuvent effectuer une action de *bris*, les autres en sont incapables.

La plupart du temps, vos monstres se contenteront d'attaquer, ce qui simplifiera la vie au MD et garantira la fluidité du jeu. Cependant, il peut être intéressant d'utiliser d'autres types d'actions lorsqu'une scène est centrée sur une créature en particulier : par exemple, si le MD souhaite faire « durer » une confrontation avec un monstre intelligent, l'usage de la *parade* peut être intéressant. S'il souhaite perturber l'organisation d'un groupe de PJ au moyen d'un monstre particulièrement sauvage ou enragé, la *percée* peut générer des situations de combat intéressantes. De telles stratégies peuvent surprendre et dérouter les personnages joueurs, et leur offrir de nouveaux défis.



Bien sûr, tenez toujours compte de la nature de la créature avant de décider quels types d'actions elle utilise : une créature enragée ou peu intelligente utilise peu de parades; une créature prudente ou lâche évite les *percées* et ne cherche jamais à *passer la garde*; une créature bestiale, qui craint les armes blanches maniées par les PJ, pourrait en priorité chercher à détruire celles-ci par un *bris*; etc.

Les monstres humanoïdes intelligents, et bien entendu les adversaires humains, n'hésiteront pas à utiliser le type d'action qui leur paraît le plus avantageux, et développeront un large éventail de stratégies.

De façon générale, le mieux est d'imaginer rapidement la confrontation avant de mettre le monstre en scène.

Dégâts (mêlée) : les dégâts infligés par un monstre sont calculés en fonction de l'arme qu'il utilise, comme indiqué dans le tableau 36. Vous devrez encore ajouter à ces dégâts le bonus de force de la créature, ainsi que d'éventuels bonus dus à des spécialisations martiales ou à la magie.

Dégâts (tir) : mêmes remarques que pour les dégâts de mêlée, sauf que le bonus de force aux dégâts n'est normalement pas pris en compte.

Calculer simplement la force de frappe des créatures : Si vous ne souhaitez pas rentrer dans les détails techniques, vous pouvez toujours créer très rapidement un monstre : il vous suffit pour cela d'évaluer rapidement son bonus total de mêlée en fonction de votre propre bon sens. Par exemple, puisqu'un ogre est une créature à 5 dés de vie, mais dotée d'une force remarquable, il paraît raisonnable de lui donner *au jugé* un bonus total au combat de 8 (l'équivalent du bonus martial d'un guerrier de septième niveau). Chaque fois que votre ogre tente une action de mêlée, ajoutez simplement 8 au résultat du d20 et comparez le résultat à la classe d'armure de ses opposants. Peu importe d'où vient la puissance de frappe de l'ogre : vous l'évaluez simplement sans chercher à en distinguer les facteurs. De cette façon, votre monstre est rapidement prêt à jouer. Notez toutefois que l'ogre sera probablement beaucoup plus faible aux tirs de missiles (+2 ou +3 en attaque, pas plus), parce que sa force et sa taille ne lui servent en rien dans ce domaine.

Si vous n'utilisez pas le système des *facteurs d'armes*, le mieux est peut-être tout simplement d'adopter le bonus total au toucher donné par D&D3°, ou même de le calculer sur base du THAC0 donné dans AD&D 2°. Dans ce dernier cas, il vous suffit d'appliquer la formule suivante : $20 - \text{THAC0} = \text{bonus d'attaque total de la créature}$.



Monstres et lutte : Tous les monstres disposent normalement d'un score de lutte et d'une classe de lutte, qui doivent être défini au cas par cas par le MD. Des créatures de grandes tailles (troll, ogre, etc.) peuvent se révéler de redoutables lutteurs : le MD gardera cette donnée à l'esprit, parce que la lutte peut constituer pour elles une alternative intéressante.

Si vous ne souhaitez pas passer du temps à évaluer le score de lutte d'une créature, ou si vous êtes pris au dépourvu en cours de partie, le mieux est de considérer que celui-ci est tout simplement inférieur de 2 points à son bonus total de mêlée. Attention toutefois, les créatures de grande taille devraient normalement avoir des scores de lutte énormes.

La classe de lutte des créatures est normalement toujours égale à 10 + le score de lutte.

Actions de lutte : Un monstre humanoïde peut effectuer n'importe laquelle des actions de lutte listées dans ce manuel ; mais ce n'est pas le cas de toutes les créatures. Par exemple, un animal quadrupède pourrait utiliser des actions telles que *percée*, *attaque assimilée mêlée*, *chute*, *évasion* ou

renverser. Il ne pourrait effectuer ni *clé* ni *torsion*, ni bien entendu *dégainer* une arme et l'utiliser. Une créature dotée de tentacules pourrait se servir de celles-ci pour effectuer des *clés*, des *étranglements*, des *chutes*, des *torsions*, et bien entendu des *évasions*. En revanche, elle ne pourrait pas non plus *dégainer*. En la matière, le MD devra improviser en fonction de son bon sens (ce n'est pas très difficile). Lorsque vous mettez en scène un tel monstre, si vous comptez utiliser la lutte, prévoyez à l'avance quelques actions de lutte qu'elle pourrait effectuer. Toutes les créatures peuvent bien entendu *passer la garde* ou tenter une *évasion*.

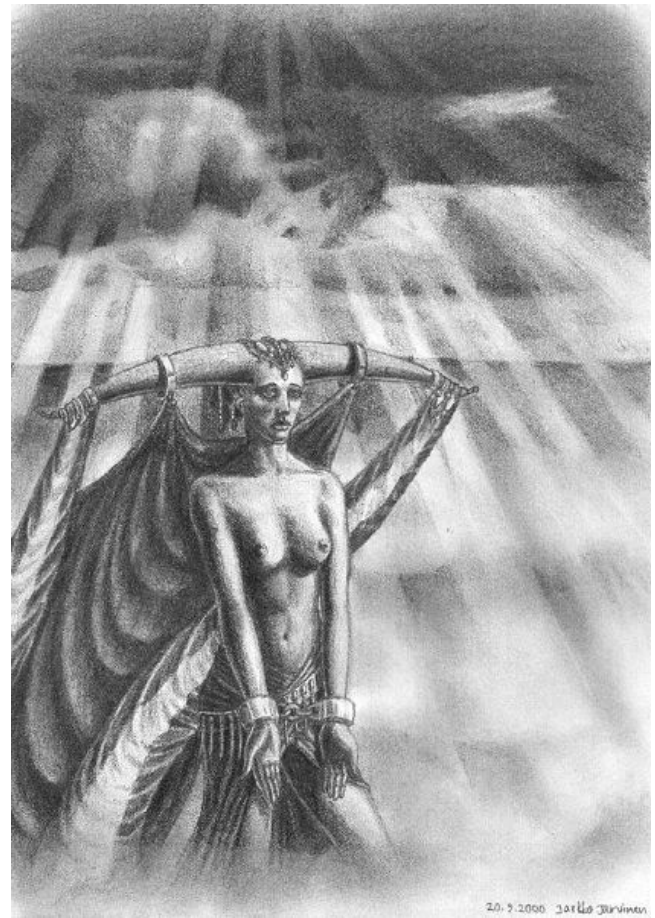
Certaines créatures utilisent presque exclusivement la lutte, au détriment d'autres attaques. Par exemple, un *serpent constricteur* attaquerait par lutte, en se laissant tomber sur sa victime du haut d'une branche pour *passer la garde* (si possible par surprise, de façon à éviter toute attaque d'opportunité). S'il n'arrive pas à l'engager en lutte, il fuira simplement, ou il utilisera ses crocs. Dans le cas contraire, il effectuera une *clé* et une redoutable *torsion* pour étouffer et broyer sa victime. Une créature dotée de tentacules peut s'en servir de deux façons différentes : soit pour effectuer des attaques de mêlée, soit pour effectuer des actions de lutte. En général, les actions de lutte sont les plus dangereuses. Si vous jouez la lutte, vous constaterez que certains monstres deviennent bien plus intéressants de cette manière ; mais vous devrez bien maîtriser le système et raisonner de façon logique pour gérer les confrontations.

Notez aussi que le MD peut infliger à ses joueurs de sévères malus lorsqu'ils cherchent à effectuer certaines actions de lutte contre des créatures de grande taille (ogre, géant, dragon, etc.), au mépris du bon sens : *clé*, *rosser*, *chute*, *renverser* ou encore *torsion*. En effet, de telles créatures peuvent très difficilement être immobilisées ou bousculées par de simples humains. Le MD peut même décider que ces actions sont tout simplement impossibles à accomplir contre ces adversaires. En revanche, d'autres types d'actions de lutte (*dégainer*, *attaque assimilée mêlée*, *utilisation d'objets*, *évasion*...) disposent de leurs chances normales de réussite. Une action de *percée* pourra être utilisée pour *passer outre* l'adversaire (cfr. page pp) mais pas pour le forcer à reculer. Une fois encore, le bon sens du MD et sa capacité d'improvisation seront mis à contribution.

Routine de lutte : Toute créature humanoïde, quelle que soit sa taille, dispose de 2 actions de lutte/round. Il en va normalement de même pour toute créature quadrupède. Les choses se compliquent lorsqu'on a affaire à des créatures dotées d'un grand nombre de membres ou tentacules : par exemple, une pieuvre géante dotée de 7 tentacules disposera de 7 actions de lutte par round (une action par tentacules).

Normalement, toute créature doit préalablement *passer votre garde* pour vous engager en lutte. En

principe, lorsqu'une créature, quelle qu'elle soit, tente de *passer votre garde*, elle vous offre automatiquement une attaque d'opportunité (selon les règles habituelles, cfr. page pp).



Dégâts de lutte : Normalement, toutes les créatures infligent des dégâts qui dépendent de l'action de lutte utilisée, selon les règles de la page pp à pp. Par exemple, une créature tentaculaire qui effectue une *torsion* inflige des dégâts égaux à 1d3 + son score de lutte.

Sauvegarde des monstres : Les monstres disposent eux aussi de scores de *sauvegardes* qui leur permettent de résister aux attaques spéciales des PJ. Ces scores doivent également être définis à l'avance par le MD. Il y a 2 façons de faire : vous pouvez bien entendu évaluer à votre manière les scores de sauvegarde *mentale*, *réflexes*, *fortitude* et *critique* de chaque type de monstre que vous mettez en scène. Vous pourrez alors tenir compte de facteurs tels que son expérience, sa résistance, sa rapidité ou sa force d'esprit. Cependant, cette méthode demande un travail considérable et comporte un risque de sur- ou de sous-évaluation.

Il existe donc une méthode plus simple pour définir rapidement les scores de sauvegarde d'une créature au cours du jeu, sans avoir besoin de les préparer à l'avance : prenez simplement le bonus martial de la créature, et regardez à quel niveau de guerrier il correspond (cfr. tableau 10, page pp). Par exemple, un ogre doté d'un bonus martial de 3 serait assimilé à un guerrier de second niveau : il bénéficierait des mêmes scores de sauvegarde.

LES MONSTRES EN COMBAT

Dans les tableaux ci-dessous, vous trouverez quelques données en guise de repères : *facteurs d'armes, dégâts* et *bonus d'initiative* de quelques armes utilisés par des monstres, scores de *force* de quelques créatures courantes (et bonus au dégâts correspondants), classe d'armure et seuil d'armures de monstres.

TABLEAU 36 : ARMES MONSTRUEUSES

Arme	Bonus initiative	Facteur d'attaque	Facteur défense	Dégâts
Griffe et crocs de troll	- 2	2	1	1d6 / 2d4
Poing d'ogre	-1	1	0	1d6
Arme 1 main d'ogre	-5	5	4	1d10+1
Arme à deux mains d'ogre	- 6	7	6	2d6+2
Arme 1 main de géants des collines	- 7	7	6	3d6
Arme deux mains de géant des collines	- 9	9	7	3d8
Arme une main de géant du feu	- 9	9	7	3d8
Arme deux mains de géant du feu	-11	11	8	4d8
Arme une main de géant des tempêtes	-11	11	8	4d8
Arme à deux mains de géant des tempêtes	-13	13	9	4d10
Griffe de dragon, adulte		7	5	3d6
Croc de lion	- 1	2	1	2d4
Croc de loup	0	1	0	1d6



TABLEAU 37 : FORCE DES CRÉATURES

Créature	force	Bonus toucher/dégâts	Bonus standard
Ogre	22 - 23	+3, +6	6
Troll	21	+3, +5	5
Géant des collines	28 - 29	+4, +8	9
Géant du feu	34-35	+ 6, + 10	12
Géant des tempêtes	38-39	+8, + 12	14
Dragon rouge adulte	36-37	+7 + 11	13
Dragon blanc adulte	34 - 35	+ 6 + 10	12
Lion	18	+2 + 3	4
Loup	10	-	0



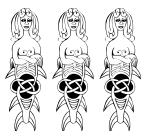
TABLEAU 38 : AC DES CRÉATURES

Créature	Seuil	Bonus dex ou équival.	AC totale sans fact. Arme
<i>Ogre nu</i>	1	0	11
<i>Ogre avec cuir</i>	4	0	14
<i>Ogre avec maille</i>	7	0	17
<i>Troll nu</i>	1	6	17
<i>Géant des collines nu</i>	2	0	12
<i>Géant des collines avec cuir</i>	5	0	15
<i>Géant du feu nu</i>	2	0	12
<i>Géant du feu avec cuir</i>	5	0	15
<i>Géant des tempêtes nu</i>	3	0	13
<i>Géant des tempêtes avec cuir</i>	6	0	16
<i>Dragon rouge adulte</i>	14	0	24
<i>Dragon blanc adulte</i>	13	0	23
<i>Lion</i>	0	4	14
<i>Loup</i>	0	3	13

Classe d'armure des monstres : La classe d'armure des monstres dépend évidemment du type d'armure qu'ils portent et d'éventuels autres ajustements. Bien entendu, l'AC des monstres est calculée à partir de 10 (ajoutez à ce nombre tout facteur de protection dont dispose la créature : seuils d'armures, protections magiques, bonus de dextérité). Le tableau 38, à la page précédente, vous donne en exemple les seuils d'armures, bonus de dextérité et classe d'armure totale de quelques monstres courants.

Notez que certains monstres disposent d'un *seuil d'armure naturel* : c'est-à-dire qu'ils sont dotés d'une peau (ou d'une carapace, ou d'une couche de graisse, ou de tout autre protection) si épaisse qu'elle les protège naturellement des coups. Ce *seuil naturel* s'additionne au seuil de toute autre armure portée par la créature. Il n'est jamais encombrant.

La règle du *seuil d'armure pur* (si vous l'utilisez à votre table) vaut pour toute protection portée par la créature, y compris son *seuil d'armure naturel*.



Monstres et fatigue : Le seuil de fatigue d'une créature doit être défini au cas par cas par le MD. Il n'est généralement pas nécessaire de le fixer à l'avance (le MD n'aura qu'à l'improviser en cours de partie si l'action se prolonge), à moins que vous ne prévoyez quelque chose de très caractéristique, susceptible de peser de façon significative sur l'action. Exemple : un seuil de fatigue très bas.

Notez que certaines créatures peuvent être virtuellement inépuisables (par exemple, un *golem* puise sa force dans une énergie magique théoriquement infinie), disposer de seuils énormes (imaginez celui d'un *démon*), ou au contraire se fatiguer tellement vite que plus de 5 rounds de combat leur soient pénibles (ce qui peut s'avérer salutaire pour les joueurs). Ce dernier cas, très intéressant à mettre en scène, se présente souvent avec des créatures dont le métabolisme est très lent (par exemple : un *serpent* ou un *lézard géant*, ou encore, mais pour d'autres raisons, un *guépard*).

Coups critiques exceptionnels supérieurs : il s'agit d'une règle optionnelle, qui sert à rendre compte des attaques colossales de certaines créatures de très grande taille (géants, dragons, etc.). Si le MD le souhaite, lorsque de telles créatures scorent un *coup critique exceptionnel*, celui-ci inflige 1d8-1 points de coup (au lieu de 1d6-1). Un tel coup critique ne doit pas être accordé à la légère, parce qu'il peut abattre un personnage (le plonger dans le coma) en un seul coup, ce qui est en général contraire à l'esprit du jeu.

Autres coups exceptionnels : le système des *coups exceptionnels* est très pratique pour rendre compte des possibilités spéciales dont disposent certaines créatures en combat. L'idée n'est d'ailleurs pas vraiment nouvelle : déjà dans les versions classiques de Donjons & Dragons, certaines créatures étaient capables d'avaler entièrement leur adversaire sur un 19-20 pur. Une telle attaque est bien entendu un *coup exceptionnel* ; il peut en exister d'autres, soit qu'ils existent déjà dans le manuel des monstres classique, soit que le MD les imagine lui-même. Par exemple : on peut imaginer que certaines créatures (grands quadrupèdes) vous jettent automatiquement au sol lorsqu'ils chargent contre vous, s'ils obtiennent un 16 pur ou mieux. Rappelons aussi que des créatures exceptionnellement fortes (19 ou plus) *désarment* automatiquement leur adversaire lorsqu'elles obtiennent un 19 pur.



Description des monstres : dans les pages suivantes, vous trouverez les caractéristiques alternatives de quelques monstres très courants. Il va de soi que nous n'avons pas reproduit la description physique, sociale, écologique, etc. de ces créatures : pour cela, nous renvoyons aux manuels des monstres officiels.





Brutaux et relativement stupides, les ogres sévissent en bien des contrées et dans bien des armées.

En combat de *mêlée*, leur grande taille est leur principal atout : elle leur vaut une force exceptionnelle ainsi qu'un facteur d'arme avantageux. En lutte, ils sont évidemment redoutables, étant donné leur masse : un bon lutteur peut espérer échapper à la prise d'un ogre (*évasion*) ou dégainer une dague pour se défendre contre lui (*attaque assimilée mêlée*), mais peut difficilement rêver de l'immobiliser lui-même (malus à certaines actions de lutte contre un ogre). En revanche, les ogres sont peu adroits en armes de tir.

Notez qu'un ogre est plus aisé à abattre avec des flèches qu'avec des attaques de mêlée : en mêlée, son facteur défense augmente considérablement sa classe d'armure, ce qui n'est pas le cas contre une attaque de tir.

Des individus exceptionnels (chefs ou héros ogres) peuvent avoir un bonus martial supérieur, davantage de dés de vie, et maîtriser quelques compétences martiales utiles (*spécialisation*). Il est également possible qu'ils aient une *force* supérieure à 22-23.

Notez enfin que les ogres ont naturellement l'ouïe fine (focus racial de 4 en *écouter*).

Ogre – Pv : 36

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 10

Dés de vie d'endurance: 5d8 (26 pe)

Sauvegardes : Réflexes 1, Mental 0, Fortitude 3, Critique 1.

Caractéristiques moyennes : Fo 22-23, Dex 9, Sag 8, Int. 6, Con 13.

Fatigue : 17

Taille : 3m de haut.



COMBAT

Bonus martial : 2

Classe d'armure nu : 11 (seuil 1)

En cuir : 14 (Seuil 4)

En maille : 17 (Seuil 7)

Parade critique : 19

MÊLÉE

• Arme 1 main + bouclier :

Arme 1 main : 1 action, att. +10, déf. +9, dégâts 1d10+7.

Bouclier 1 action, att. +7, déf. +9.

AC de mêlée : 15, 18 ou 21 (selon l'armure)

• Arme à 2 mains :

Routine 2/1, att.+12, déf.+11, dégâts 2d6 +8.

AC de mêlée : 17, 20 ou 23 (selon l'armure)

Coup exceptionnel : désarme sur un *19 pur*.

ARMES DE TIR :

• **Javelot** : routine 2 actions, att. + 2 , dégâts 2d6+1 (2d6+7 à *courte portée*, soit moins de 16m).

• **Fronde** : routine 2/1, att.+2, dégâts 1D8+1.

LUTTE :

Score de lutte : 14

Classe de lutte : 24

Actions de lutte permises : toutes

Spécial : une créature de taille humaine subit un malus de 6 lorsqu'elle tente l'une des actions suivantes contre un ogre : *clé, renverser, chute, torsion, rosser*.

COMPÉTENCES MARTIALES :

Des ogres hors du commun sont susceptibles de développer les compétences suivantes : *expertise* ou *spécialisation* (arme de mêlée), *bouclier, sauvegarde fortitude, lutte, combat mains nues, port d'armure*.

FOCUS RACIAUX :

Endurance (4), *survie* (4), *artisanat* (2), *écouter* (4).



Les manticores sont de redoutables chasseurs, comme en attestent les caractéristiques ci-contre. Créatures sauvages, on les retrouve principalement dans les milieux secs et arides.

La queue des manticores mâles se termine par un aiguillon venimeux, tandis que celle des femelles porte une rangée de dards, que la bête peut projeter par un mouvement de fouet de son appendice caudal. Si les dards de la femelle arrivent à la vitesse de véritables flèches, le poison des mâles est encore plus redoutable : une victime qui échoue à sa sauvegarde subit des dégâts par round égaux à 2d3 fois son indice de guérison, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Une victime qui la réussit encaisse simplement 2d4 points de dégâts.

Lors d'un combat, une femelle manticore attaque 1x par round avec sa queue, projetant ses dards comme des fléchettes. Cette attaque de *tir* vient en plus de ses trois actions de mêlées (la créature peut *tirer* et combattre en corps à corps simultanément), c'est-à-dire ses 2 griffes et ses crocs. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Le mâle, lui, ne possède pas d'attaques de tir, mais dispose de 4 actions de mêlée/round (2 x griffes, 1 x crocs, 1x queue). Une manticore ne peut ni *parer* ni effectuer des *bris*. Elle peut tenter d'*esquiver* des flèches.

Les manticores peuvent voler, mais c'est un exercice fatigant pour elles (chaque round de vol lui vaut 2 points de fatigue). Elles sont dotées de sens très aiguisés (ouïe et odorat), qui les rendent difficiles à surprendre, et peuvent elles-mêmes se déplacer très silencieusement lorsqu'elles sont au sol (en vol, c'est peine perdue, car leurs ailes font beaucoup de bruit).

Manticore – Pv : 45

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 10

Dés de vie d'endurance: 5d8 (35 pe)

Sauvegardes : Réflexes 4, Mental 0, Fortitude 6, Critique 2.

Caractéristiques moyennes : Fo 19, Dex 16, Sag 12, Int. 5, Con 14.

Fatigue : 10.

Taille : 4m de long (envergure 5m).



COMBAT

Bonus martial : 5

Classe d'armure : 14 (seuil 1)

Parade critique : 19

MÊLÉE

- **Manticore mâle (4 actions/round) :**
Griffes : 2 actions, att. +9, dégâts 1d4 +4.
Crocs : 1 action, att. +9, dégâts 1d6+4
Queue : 1 action, att. +11, dégâts 1d4+1 + poison (sauvegarde fortitude DC 17)
AC de mêlée : 16
- **Manticore femelle (3 actions/round) :**
Griffes : routine 2 actions, att. +9, dégâts 1d4 +4.
Crocs : routine 1 action, att. +9, dégâts 1d6+4
AC de mêlée : 16

Une manticore ne peut effectuer que des *attaques* et des *percées*.

Coup exceptionnel : Lorsqu'elle *charge* en vol, avec ses griffes, la manticore fait automatiquement tomber sa cible sur un 17-20 *pur*.

ARMES DE TIR (FEMELLES) :

- **Dards caudals :** 1 action/round, att.+8, dégâts 3d4.

LUTTE :

Routine de lutte : 2 actions/round.

Score de lutte : 12

Classe de lutte : 22

Actions de lutte permises : *passer la garde, percée, attaque assimilée mêlée (avec ses griffes et crocs), renverser, chuter, rosser, évation*

FOCUS RACIAUX :

Ecouter (6), *odorat* (10), *déplacement silencieux* (8), *se cacher* (3), *course* (2), *voler* (7).





Les orcs étant une race humanoïde d'une grande variété, il convient de les traiter comme des personnages humains. Le guerrier orc de base peut être traité comme un guerrier de premier niveau, disposant d'un minimum de compétences martiales (maîtrise d'armes au rang 2, bouclier...). Mais il peut exister, au sein d'une bande d'orcs, différents types d'individus exceptionnels :

- Des héros et des chefs militaires, dotés de plusieurs dés de vie et d'un bonus martial correspondant à celui d'un guerrier de niveau équivalent.
- Des spécialistes maîtrisant l'une ou l'autre compétence martiale utile (*tireurs d'élite*, *berserkers*, etc.)
- Des *éclaireurs spécialisés*, à traiter comme des voleurs de niveau 1 ou 2.
- Des *sorciers* de bas niveau, maîtrisant quelques rituels de Basse magie.
- Tout autre spécialiste imaginé par le MD.

Tous ces personnages peuvent également disposer de scores de caractéristiques plus élevés, d'un plus grand nombre de compétences (à la discrétion du MD), ou même d'avantages magiques provenant généralement de la Basse magie (*talismans*, etc...).

Guerrier orc – Pv : 11

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 6

Dés de vie d'endurance: 1d8 (5 pe)

Sauvegardes : Réflexes 1, Mental 0, Fortitude 2, Critique 0.

Caractéristiques moyennes : Fo 12, Dex 10, Sag 8, Int. 7, Con 13.

Fatigue : 16

Taille : humaine.



COMBAT

Bonus martial : 1

Classe d'armure nu : 10

En cuir : 13 (seuil 3)

En mailles : 16 (seuil 6)

En plates hybr. : 18 (seuil 8)

Parade critique : 19

MÊLÉE

- **Epee longue + bouclier :**

Epee : 1 action, att. +4, déf. +4, dégâts 1d8.

Bouclier : 1 action, att. +1, déf. +4.

AC de mêlée : 16, 19 ou 21 (selon l'armure)

- **Arme d'Hast :**

Routine 2/1, att.+7, déf.+7, dégâts 1d8+1.

AC de mêlée : 19, 22 ou 24 (selon l'armure)

ARMES DE TIR :

- **Arc court :** routine 2 actions, att. + 1, dégâts 1d6+1

LUTTE :

Routine de lutte : 2 actions/round.

Score de lutte : 2

Classe de lutte : 12

Actions de lutte permises : toutes.

COMPÉTENCES MARTIALES :

La plupart des orcs ont au moins 1 rang en *lutte*. Des individus exceptionnels sont en outre susceptibles de développer les compétences suivantes : *expertise* ou *spécialisation martiale*, *bouclier*, *sauvegarde fortitude*, *lutte*, *combat mains nues*, *port d'armure*, *berserker*, *tireur d'élite*, *combat main gauche*.

FOCUS RACIAUX :

Endurance (2), *course (2)*, *survie (2)*, *lutte (1)*.





Les goules sont redoutables en raison de leur forte vitalité (si l'on peut dire...), de leur résistance physique, de leur sauvagerie, de leur adresse et bien entendu, de leur contact paralytique.

Leur point faible est qu'elles attaquent toujours à mains nues, au moyen de leurs crocs et de leurs griffes. Ces attaques naturelles ne provoquent aucune *attaque d'opportunité* en réponse, mais la goule ne peut ni *parer* ni effectuer des *bris* par ces moyens. Elle ne maîtrise évidemment aucune arme de tir. Des goules nombreuses pourraient chercher à porter l'affrontement sur le terrain de la *lutte*, où elles disposent d'un certain avantage. Si une seule d'entre elles arrive à *passer la garde*, ceci leur permet de prendre le dessus sur de puissants guerriers et de se préparer de la viande fraîche.

Les goules n'ont pas d'armes blanches pour repousser les coups qui leurs sont adressés (faible AC de mêlée). En revanche, leurs chairs parcheminées sont solides comme du cuir et leur confèrent un seuil d'armure naturel de 3, ainsi que 8 points de coup.

Lorsqu'une goule réussit une attaque de mêlée, et que ses armes naturelles touchent donc (ou simplement effleurent) la cible, cette dernière ressent

Goule – Pv : 18

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 8

Dés de vie d'endurance: 2d8 (10 pe)

Sauvegardes : Réflexes 3, Mental 0, Fortitude 4, Critique 2.

Caractéristiques moyennes : Fo 14, Dex 14, Sag n.a., Int. 5, Con n.a.

Fatigue : 30

Taille : humaine.



COMBAT

Bonus martial : 4

Classe d'armure : 15 (seuil 3)

Parade critique : 19

MÊLÉE

Griffes + crocs (3 actions/round) :

Griffes : 2 actions, att. +5, dégâts 1d4+1.

Crocs : 1 action, att. +5, dégâts 1d6+1.

AC de mêlée : 16

Attaque spéciale : le contact d'une goule provoque la paralysie (sauvegarde fortitude DC 16) en cas d'attaque réussie.

LUTTE :

Routine de lutte : 2 actions/round.

Score de lutte : 6

Classe de lutte : 16

Actions de lutte permises : toutes.

FOCUS RACIAUX :

Ecouter (2), odorat (10), se cacher (7), déplacement silencieux (7).



une sorte de « chaleur froide » et doit lancer un jet de sauvegarde *fortitude* (DC16) sous peine d'être paralysée pour 2D6 rounds. Un PJ *engagé en lutte* contre une goule doit également réussir une telle sauvegarde chaque round sous peine d'être *paralysé*.

Les goules sont aussi de redoutables chasseresses, dotées de sens aiguisés et capables d'une remarquable discrétion, comme en attestent leurs focus raciaux.



A l'état naturel, les trolls présentent déjà un danger certain : tueurs adroits, sans peur et sans états d'âmes, ils sont en outre doués de quelques talents pour approcher discrètement leurs victimes, les surprendre et les frapper sournoisement sans leur laisser la moindre chance.

En combat au corps à corps, leur principal atout est leur grande sauvagerie, couplée à une grande dextérité, qui leur confère un excellent bonus martial (+6). Un troll qui ne manie aucune arme utilise ses griffes rapides et ses redoutables crocs pour dépecer ses adversaires (facteur d'armes : 2/1). Ces armes de mêlée naturelles ne donnent lieu à aucune *attaque d'opportunité* en retour, mais ne peuvent être utilisées ni pour *parer*, ni pour effectuer des *bris*. De plus, malgré leur aspect rachitique (qui n'est qu'illusoire), les trolls sont d'une grande force. En raison de celle-ci et de leur grande souplesse, les trolls sont également redoutables à la lutte. Ils n'hésitent guère à s'en servir et sont assez téméraires pour chercher à *passer la garde* sans craindre les coups. Un troll est encore plus redoutable lorsqu'il manie des armes et porte une armure (ce qui arrive parfois lorsqu'il sert un chef militaire) : s'il perd en souplesse, il devient une machine de combat redoutable, et son facteur d'armes (+6,+5) s'ajoute à ses capacités naturelles en combat. Mais son atout le plus redoutable est sa capacité à régénérer automatiquement 4 points d'endurance et 1 point de coup à la fin de chaque round.

Troll – Pv : 42

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 10

Dés de vie d'endurance : 6d8 (32 pe)

Régénération : 4 points d'endurance et 1 point de coup par round (automatique). Cette régénération se poursuit même si le troll est tué.

Sauvegardes : Réflexes 6, Mental 2, Fortitude 5, Critique 2.

Caractéristiques moyennes : Fo 21, Dex 22, Sag 8, Int. 5, Con *special*.

Fatigue : 20

Taille : 2m50.



COMBAT

Bonus martial : 6

Classe d'armure : 17 (seuil 1)

En mailles : 20 (seuil 7)

Parade critique : 18

MÊLÉE

- **Griffes + crocs (3 actions/round)** :

Griffes : 2 actions, att. +11, dégâts 1d6 +5.

Crocs : 1 action, att. +11, dégâts 2d4+5.

AC de mêlée : 19 (nu)

- **Fléau à 2 mains (routine 2/1)** :

Att. +15, déf.+14, dégâts 2d6+6.

AC de mêlée : 25 (en mailles)

LUTTE :

Routine de lutte : 2 actions/round.

Score de lutte : 15

Classe de lutte : 25

Actions de lutte permises : toutes.

COMPÉTENCES MARTIALES :

- **Coup sournois** : Les trolls disposent naturellement d'un rang 2 en *coup sournois* (sauvegarde critique DC10, dégâts +2).
- **Armes maîtrisées** : S'il est entraîné pour combattre dans les armées, un troll est susceptible de maîtriser des armes de mêlée. Cependant, ils n'excellent jamais dans cet art (rang 2 max). Ils ne maîtrisent jamais d'armes de tir.

FOCUS RACIAUX :

Odorat (10), se cacher (3), déplacement silencieux (10), grimper (16), équilibre (10), contorsion (10).



Nous nous contenterons d'esquisser ici les caractéristiques de combat de ce redoutable démon Majeur. Les capacités magiques sont laissées à la discrétion du MD.

Les Marilith sont d'excellentes combattantes, d'une grande expérience tactique et d'une très grande souplesse. Leur rapidité les rends habiles à éviter les coups, si bien qu'elles préfèrent éviter de porter une armure (leurs écailles et leur nature magique leur garantissent de toute façon un *seuil d'armure naturel* de 6).

En mêlée, le principal atout de ce démon est de posséder six bras, ce qui lui permet de manier jusqu'à 6 armes à une main en même temps, avec une parfaite maîtrise (6 attaques/round sans aucune pénalité, tous les facteurs d'armes conservés comme si le monstre avait un rang maximal en *combat main gauche*). En raison de cet avantage, la *classe d'armure de mêlée* du démon suit une règle spéciale : prenez le facteur d'arme défensif le plus avantageux dont dispose le monstre (ici, 3 pour l'épée), et *doublez-le* avant de l'ajouter à son AC. Ceci représente le fait que la créature peut se couvrir avec plusieurs armes en même temps. Notez en revanche qu'une Marilith évite normalement d'utiliser des armes à deux mains, parce que celles-ci seraient

Marilith – Pv : 130

GÉNÉRALITÉS

Points de coup : 10

Dés de vie d'endurance: 15d10 (120 pe)

Sauvegardes : Réflexes 11, Mental 10, Fortitude 10, Critique 6.

Caractéristiques moyennes : Fo 16, Dex 22, Sag 14, Int. 13, Con 15 .

Fatigue : infini

Taille : 2m50 de haut, 7 m de long.



COMBAT

Bonus martial : 15

Classe d'armure : 22 (seuil 6)

Parade critique : 15

MÊLÉE

- **6 épées (6 actions/round) :**

Att. +19, déf.+19, dégâts 1d8+3.

- **1 queue (1 action/ round) :**

Att. +15, dégâts : spécial (*victime engagée en lutte*).

AC de mêlée : 28

LUTTE :

Routine de lutte : 4 actions/round.

Score de lutte : 15

Classe de lutte : 25

Actions de lutte permises : toutes à condition d'utiliser ses bras.

COMPÉTENCES MARTIALES :

- **Coup sournois :** Les Marilith disposent naturellement d'un rang 4 en *coup sournois* (sauvegarde critique DC12, dégâts +4).
- **Armes maîtrisées :** une Marilith dispose au minimum d'une expertise dans son arme de prédilection (ici, l'épée). Des individus exceptionnels peuvent évidemment être spécialisés. Une Marilith évitera logiquement les armes de mêlée à deux mains (qui risquent fort de lui « emmeler les bras »), mais peut se servir d'armes de tir.

FOCUS RACIAUX :

Se cacher (6), *déplacement silencieux* (9), *écouter* (9), *observer* (9), *équilibre* (15), *contorsion* (15), *astrologie* (5), *empathie* (5).



impossibles à utiliser en conjonction avec d'autres armes (soyez logiques et réfléchissez, vous verrez...). S'il utilise une arme à deux mains, il ne peut pas manier d'autres armes en même temps.

En plus de ses six bras, le monstre peut attaquer une fois par round avec sa queue. Cette attaque de mêlée peut être parée normalement et n'inflige aucun dégât ; mais si elle réussit, la cible est maintenant *engagée en lutte* avec le corps serpentin du monstre. Au lieu d'attaquer 1 fois/round en *mêlée*, la queue agit maintenant 2 fois/round en *lutte*.

Le démon tentera ainsi de neutraliser son adversaire au moyen de *clés*, de *torsions* et de *chutes*. De plus, lorsqu'il maintient au moins une clé contre un personnage, le monstre peut transformer une ou plusieurs de ses actions de mêlée à l'épée en *attaque assimilée mêlée* (action de lutte) à l'épée contre ce personnage (dégâts : 1d8+15 !) : ceci représente le fait que le personnage partiellement immobilisé devient très vulnérable aux estocs du monstre (qui le maintient en même temps qu'il cherche à le transpercer). Ce danger est évidemment redoutable.

Une Marilith peut sacrifier n'importe laquelle des sept actions de combat dont elle dispose au cours d'un round de mêlée pour effectuer une *esquive* (à +12) contre des projectiles. Si elle n'est pas engagée au corps à corps, elle peut effectuer gratuitement une *esquive* par segment, à condition de n'effectuer que des *déplacements lents*. Pour un démon Marilith, un déplacement lent peut avoir une vitesse maximale de 5 (10m/segment, au lieu de 4m/segment pour un humain).

Les Marilith peuvent être relativement silencieuses et discrètes lorsqu'elles le souhaitent. Dans leur milieu de prédilection, leurs pouvoirs magiques peuvent également les aider à passer incognito ou à surprendre des adversaires. Attention : ce démon est habile en *coup sournois*.

Des individus exceptionnels sont susceptibles d'être spécialisés dans leur arme de prédilection, et pourraient bien posséder l'une ou l'autre arme magique.

Notez que, sur le plan défensif, les Marilith sont invulnérables aux armes d'enchantement inférieur à +2 et régénèrent automatiquement 1 point de coup et 5 points d'endurance par round. Leur résistance magique est de 70%



PROFILS DE MONSTRES

Ci-dessous, vous trouverez quelques profils de monstres moins détaillés mais prêts à jouer :

Zombie 1 (2 dés de vie, pv 16):

PC 16, Pe 0 (Pv 16), Fo 10, Int n.a, Sag n.a, Dex 6, Co n.a. Sauvegardes : *fortitude* +4 (invulnérable aux poisons et aux gaz), *mental* 0 (invulnérable à la plupart des *enchantelements*), réflexes -2. Bonus martial 1. AC : 8 (nu) ou plus (selon l'armure).

Mêlée : épée (1 action, att.+4, déf.+4, dégâts 1D8) + bouclier (1 action, déf. +4). *AC de mêlée* : 11 (nu) ou plus (selon armure).

Lutte : Score de lutte 0, CL 10.

Notes : En mêlée, un zombie ne pare que s'il possède un bouclier. Il peut effectuer toutes les autres actions de mêlée mais privilégie *l'attaque*. Il peut effectuer toutes les actions de lutte, mais sans grande intelligence de combat. Il n'utilise pas d'armes de tir et n'opte jamais pour le mode *couverture*. Notez qu'un zombie dispose de 16 points de coup (étant donné que les blessures ne lui font rien à moins de le disloquer) mais de 0 points d'endurance (c'est un piètre combattant, d'une grande lenteur).

Zombie 2 (2 dés de vie, pv 16) :

PC 16, Pe 0 (Pv 16), Fo 10, Int n.a, Sag n.a, Dex 6, Co n.a. Sauvegardes : *fortitude* +4 (invulnérable aux poisons et aux gaz), *mental* 0 (invulnérable à la plupart des *enchantelements*), réflexes -2. Bonus martial 1. AC : 8 (nu) ou plus (selon l'armure).

Mêlée : lance (routine 2/1, att.+7, dégâts 1D8). AC de mêlée : 14 (nu) ou plus (selon armure).

Lutte : Score de lutte 0, CL 10.

Notes : idem à zombie 1, mais celui-ci manie une lance.

Spectre (7 dés de vie, pv 43) :

PC 8, Pe 35. Sauvegardes : *fortitude* +8 (invulnérable aux effets physiques), *mental* +6 (invulnérable à la plupart des *enchantelements*), réflexes +5. Bonus martial 11. AC : 16

Mêlée : 1 action (toucher glacial). Att. +11, dégâts 1d8+spécial.

Notes : Etant donné qu'il est incorporel, un spectre ne peut jamais être engagé en lutte. En général, la seule action de combat qu'un spectre puisse effectuer est *l'attaque de mêlée*.

Pouvoirs spéciaux : Variables (selon le spectre et son histoire). Par exemple, au toucher : drain d'un niveau *ou* peur *ou* paralysie *ou* fièvre instantanée. Cfr. l'excellent complément AD&D 2^e édition sur le sujet (*Ravenloft*).

Géant des collines (10 dés de vie, pv 66) :

PC 16, Pe 50 (Pv 66), Fo 28, Int 7, Sag 7, Dex 9, Co 11. Sauvegardes : *fortitude* +6, *mental* 0, réflexes +2. Bonus martial 1. AC : 11 (seuil naturel 1, aucune armure).

Mêlée : massue à une main (1 action, att.+12, déf.+11, dégâts 3d6+8) + poing (1 action, att. +7, dégâts 2d4+8). *AC de mêlée* : 17.

Lutte : Score de lutte 15, CL 25.

Tir : jets de rochers, 2 actions/round, att. +1, dégâts 3d4 (3d4 +8 à courte portée). Portées : courte 18m, moyenne 30m, longue 45m .

