

Traits à niveau de puissance

Les traits représentés sur cette double page disposent de trois niveaux de puissance, dépendant de l'opposant auquel ils sont affectés. Bien sûr, le MJ n'est pas obligé d'appliquer à la lettre nos recommandations, en particulier les suggestions chiffrées concernant les épreuves, les dégâts et les malus ou bonus. Mais nous donnons ces indications pour faire comprendre qu'il y a monstre et MONSTRE.

Le MJ désirant faire jouer les combats de manière un peu réaliste ne pourra pas considérer qu'un balayage-massue de

jeune troll de Schlipak a le même effet qu'un coup identique porté par un troll vétérinaire de la plaine de Kwzprtt. Dans le deuxième cas le héros touché volera plus loin et aura moins de chances de pouvoir résister. De la même façon, si l'on peut considérer qu'une liche est terrifiante, il ne s'agit tout de même que d'un « petit » cadavre animé, alors que la tête massive d'un dragon noir ancien, penchée au-dessus d'un héros, s'avère beaucoup plus impressionnante.

Enfin, gardez à l'esprit que l'important est de s'amuser et de ne pas perdre de temps dans la partie. Utilisez donc ces traits de la manière qui vous convient.



Bizarre

La créature est tellement bizarre que les héros peuvent être déstabilisés, ne pas forcément comprendre comment l'attaquer ou lui causer des dégâts de manière efficace. Il peut être nécessaire de faire passer des épreuves d'intelligence à certains héros pour leur permettre d'attaquer. Peut être important pour le *roleplay*.

- + Une bestiole un peu étrange, inhabituelle, mais sans plus.
- ++ Une bestiole très particulière, qui ne ressemble à rien de connu.
- +++ Une bestiole au corps si incroyablement étrange qu'on ne sait de quel côté l'attaquer.



Bulldozer

Le monstre est trop massif et trop déterminé pour être stoppé. S'il a décidé d'attaquer un membre du groupe, un autre membre du groupe ne pourra pas s'interposer pour l'en empêcher : celui-ci sera simplement balayé. Un héros ainsi bousculé pourra se retrouver au sol pour trois assauts, sauf s'il réussit une épreuve (FO ou AD).

- + Un ogre ou un héros de très grande taille peut éventuellement s'interposer.
- ++ Seuls une grande invocation ou un héros sur une monture puissante peuvent espérer s'interposer.
- +++ Il est impossible de s'interposer.



Critique

Les attaques « réussite critique » du monstre peuvent être assez fréquentes et/ou avoir des effets dévastateurs.

- + Chances de critique augmentées.
- ++ Chances de critique augmentées et/ou effets très dangereux.
- +++ Chances de critique bien augmentées, un critique provoque généralement la mort.



Mâchoire

Le monstre, généralement un animal, peut garder captif un héros après avoir réussi une attaque de mâchoire. La prise est si forte que le héros ne peut s'en libérer, du moins sans faire un effort particulier. Tant qu'il est considéré comme captif, le héros ne peut se déplacer et il subira également à chaque assaut des dégâts imparables de la mâchoire, sans que le monstre n'ait à réussir son attaque. Pour se sortir de là, le héros peut tenter de se libérer une fois par assaut, en remplaçant ses attaques par des épreuves de force. Pendant ce temps, bien sûr, le monstre ne peut pas décider de mordre un autre héros ! Il est possible par contre qu'il puisse attaquer avec une autre partie de son corps, les pattes ou la queue par exemple.

- + Héros captif si le monstre réussit un critique de mâchoire. Dégâts par assaut : normaux.
- ++ Héros captif si le monstre réussit une simple attaque de mâchoire. Dégâts par assaut : normaux.
- +++ Héros captif si le monstre réussit une attaque de mâchoire. Dégâts par assaut : critiques (comptez les dégâts de la mâchoire en ignorant le score de PR nat.).



Mise à terre

Grâce à la force de ses coups ou à l'aide de techniques surnoises, l'opposant a de grandes chances de déstabiliser l'adversaire touché et de le faire chuter. Sur une attaque réussie, et sous réserve qu'elle ne soit pas esquivée ou parée, il obtient ainsi divers effets, selon sa taille et sa force.

- + Possibilité de résister avec une épreuve de force. Le héros, une fois mis à terre, encaissera +1 PI s'il est frappé à nouveau par l'opposant, tant qu'il est au sol, et il lui faut trois assauts pour se relever.
- ++ Possibilité de résister avec une épreuve de FO-4. Le héros vole à 1D4 mètres et peut éviter de se retrouver au sol en réussissant une bonne épreuve d'adresse. Une fois mis à terre, il encaissera +2 PI s'il est frappé à nouveau par l'opposant, tant qu'il est au sol, et il lui faut trois assauts pour se relever.
- +++ Impossible de résister. Le héros vole à 1D6 mètres et se retrouve au sol. Une fois mis à terre, il encaissera +3 PI s'il est frappé à nouveau par l'opposant tant qu'il est au sol, et peut se relever en trois assauts.



Puissant

La créature porte des coups si violents qu'il est très difficile, voire impossible, de les parer avec une arme. C'est souvent le cas pour les créatures de grande taille, à forte musculature, aussi bien que pour les animaux ou montures qui chargent. Ces créatures peuvent également causer la détérioration du matériel des aventuriers dans le cas où ceux-ci transportent des objets fragiles (fioles, bouteilles, etc.). Les monstres « puissants » ne peuvent pas être mis à terre par des moyens physiques, comme les coups spéciaux ou les épreuves de force.

- + Parade difficile pour contrer cet opposant : comptez un malus de -5 au score de PRD du héros.
- ++ Coup dévié uniquement si le héros réussit sa parade ET une épreuve de force. En cas de réussite le héros doit aussi tester la résistance de son arme, et, si le test échoue, l'arme est détruite. Si l'une des trois épreuves échoue, il encaissera de toute façon les dégâts (et donc, mieux vaut tenter l'esquive...).
- +++ Impossible de parer le coup, il faut absolument esquiver.



Rapide

La rapidité du monstre lui permet de se déplacer plus vite que la moyenne des aventuriers.

- + Vitesse de déplacement égale à un aventurier très rapide (hors sortilège ou enchantement, bien sûr).
- ++ Vitesse de déplacement égale à celle d'un bon cheval de course.
- +++ Vitesse de déplacement supérieure à celle d'une bonne monture de course (généralement, c'est le cas pour tous les monstres volants).



Terrifiant

De par sa taille, sa forme, son aura, ses pouvoirs ou son aspect, la créature peut causer la peur et bloquer les capacités de certains héros, ou les maintenir à distance. Il faudra donc tester le courage des combattants, particulièrement ceux qui se retrouvent au contact.

- + La créature en impose. Pour les héros qui ont moins de 12 en COU, une épreuve de courage est nécessaire pour se retrouver au contact. En cas d'échec, le héros recule et pourra tester son courage à chaque assaut.
- ++ La créature est vraiment impressionnante. Épreuve de courage nécessaire pour tout héros qui devrait se retrouver au contact. En cas d'échec, il faudra parfois attendre plusieurs assauts pour retrouver son sang-froid.
- +++ La créature est un cauchemar vivant ! On demande une épreuve de courage pour tous les membres du groupe, avec un éventuel malus pour ceux qui se retrouveraient au contact.



Violent

Le monstre n'est pas en solde ! Il est à déconseiller aux héros de bas niveau, aux groupes trop faibles.

- + Pour des héros de niveau supérieur à 3.
- ++ Pour des héros de niveau supérieur à 6.
- +++ Pour des héros de niveau supérieur à 10.

Traits et capacités simples

Les traits représentés sur cette double page symbolisent des états, des conditions particulières qui seront généralement associées à une manière un peu spéciale de jouer la créature tout au long du combat. Tout comme les traits de la double page précédente, ils peuvent vraiment faire la différence entre un combat ennuyeux et un combat trépidant, riche en surprises pour les héros.

N'oubliez pas surtout de vérifier les immunités et la spécificité du trait « Surnaturel ». Ces détails ont été inclus dans le jeu pour compliquer la vie des mages et des prêtres, rendant

ainsi beaucoup plus importante leur érudition personnelle. Sauront-ils que telle ou telle créature est immunisée contre leur sort de niveau sept ? Et comment savoir si ce machin qui bouge peut résister à cette malédiction ? Pour gérer tout cela, le MJ peut demander des épreuves d'INT ou encore leur conseiller de faire une réserve de livres. En effet, dans les boutiques fanghiennes on peut se procurer de nombreux ouvrages qui ont pour sujet les monstres et les créatures issus de plans d'existence aberrants.

Enfin, tous ces traits vous paraîtront un peu trop logiques, voire inutiles car trop évidents. Mais l'expérience nous a démontré qu'il était nécessaire de les faire figurer.

Agile

Le monstre est si agile qu'il est difficile de l'arrêter, de le coincer, et il peut se retrouver n'importe où dans le combat en sacrifiant un seul assaut. Il se faufile entre les jambes des guerriers, saute par-dessus les héros ou simplement vole au-dessus de leurs têtes. En conséquence, il peut choisir de s'attaquer à n'importe qui et on ne pourra pas, à moins d'être très rusé, l'encercler ou le bloquer.

Bulldozer volant

Le propre des grands draconidés et des montures épiques volantes. La créature se déplace rapidement à l'aide de ses ailes et on ne peut bien sûr pas lui barrer le chemin. Si elle change de position, tous les héros dans une zone de dix mètres (en moyenne) autour d'elle risquent d'être renversés par le mouvement brutal des ailes (s'ils obtiennent 1 ou 2 au D6). S'ils sont mis à terre, ils perdront trois assauts. Cela dit, en se déplaçant pour s'envoler, la créature perdra elle-même toujours entre deux et trois assauts, du fait de sa corpulence et de son inertie.

Immunité

Le monstre possède une ou plusieurs immunités majeures. Dans certains cas, les armes doivent être enchantées pour lui causer des dégâts, dans d'autres, les héros doivent utiliser des prodiges ou des sortilèges adaptés. C'est souvent le cas des créatures transnaturelles, de démons, d'esprits ou d'élémentaires.

Légende

La créature ou le personnage est une légende, un ennemi hors du commun qui a déjà fait parler de lui. Le MJ devra donc considérer des talents spéciaux, des coups imprévus, une force peu commune ou des traits originaux pour celle-ci. Dans tous les cas, le fait d'avoir tué une légende doit figurer dans la feuille de personnage.

Malin

Cet opposant n'est pas stupide ! Il ne se laissera pas prendre à des techniques de combat éculées, à des ruses destinées aux orques ou aux coyotes. En outre, il est assez intelligent pour savoir qui lui fait du mal et se dirigera donc en général vers le héros qui lui cause le plus de dégâts, quitte à changer plusieurs fois de cible au cours du combat, sans prévenir. Un ennemi malin peut décider de changer de tactique en constatant que ses attaques ne portent pas et il peut se ménager un trajet de fuite, s'échapper quand son énergie vitale décline. On retrouvera ici TOUS les peuples « humains », mais aussi les elfes, elfes noirs, nains, semi-hommes et certains humanoïdes dotés d'un vrai cerveau ainsi que les draconidés, quelques rares animaux et bien sûr des êtres surnaturels.

Mort

Le monstre est un mort réanimé. Il est immunisé contre la peur, sous toutes ses formes, et son courage est infini (∞). En revanche, il n'aura pas forcément l'initiative au combat, car ceci dépendra généralement de sa rapidité et de son habileté. La plupart du temps, une créature morte peut être contrôlée par un nécromancien (et généralement, celui qui les contrôle n'est pas très loin de ses sbires). L'aspect dégoûtant, l'odeur, le style général des créatures mortes les rendent difficiles à combattre pour les elfes.

Nuée

Il n'y a pas un monstre à combattre, mais une multitude d'entre eux, agissant comme une seule entité. Ils ne peuvent pas être attaqués individuellement, et probablement pas tués à moins de disposer d'un sort de zone efficace contre ce type de nuisance. Les héros doivent trouver un moyen de s'en débarrasser ou de s'en protéger, ce qui requiert en général plus d'intelligence et d'adresse que de talent au combat.

Paisible

D'une manière générale, cet animal n'attaquera pas les voyageurs, sauf s'il est dérangé, agacé ou menacé. Une fois que le combat a commencé toutefois, il peut se révéler redoutable et impossible à apaiser. L'animal peut être domestiqué assez facilement par les gens qui possèdent la compétence « Comprendre les animaux » et il peut être potentiellement utilisé comme monture, de manière définitive ou temporaire (selon le caractère de la créature et les talents du héros). Les possibilités de monte de chaque animal dépendent aussi du gabarit et de l'origine du cavalier, qui pourra ainsi être accepté ou rejeté.

Surnaturel

Le monstre est d'essence surnaturelle. Il peut s'agir d'un démon, d'un esprit, d'un élémentaire ou d'une créature magiquement modifiée. Cette bestiole peut potentiellement être révoquée ou contrôlée par un invocateur. En dehors de cela, le héros devra donc vérifier que les sortilèges ou prodiges qui seront lancés contre cette créature sont effectivement fonctionnels, en vérifiant soigneusement ses grimoires. Les immunités sont généralement mentionnées en tout début de fiche, dans les grimoires et les manuels.

Volant

La créature peut voler. Bien que ça soit évident, nous rappelons ici qu'elle se déplacera généralement plus vite que n'importe quel personnage à pied ou monté, et comme elle peut s'élever verticalement, elle ne pourra être encerclée ou acculée. Il est assez fréquent de voir des monstres volants patauds et statiques parce qu'on ne les joue pas correctement. En contrepartie, une telle bestiole peut être handicapée dans un endroit confiné, bas de plafond, étroit ou d'accès restreint (dans lequel, éventuellement, les héros peuvent l'attirer). Un animal volant perd généralement un ou deux assauts à chaque fois qu'il prend son envol, le temps de se lancer.



Ce tigre possède plusieurs traits qui peuvent le rendre vraiment dangereux.