

CRÉATION DE MONSTRES

Ce guide vous aidera à créer vos propres monstres pour le jeu Dragonbane, afin d'améliorer les rencontres de vos aventures. Bien que le bestiaire officiel de Dragonbane soit fortement recommandé, les étapes suivantes vous aideront à concevoir des créatures uniques.

Étape 1 : Concept

Choisissez le nom et le concept du monstre que vous avez en tête. Vous pouvez utiliser un monstre provenant d'un autre jeu de rôle ou bien créer quelque chose de nouveau. Pensez au monstre et à la façon dont il peut s'intégrer dans le monde.

Étape 2 : Caractéristiques

Tous les monstres ont 5 caractéristiques : **Férocité**, **Taille**, **Mouvement**, **Armure** et **PS**. Choisissez une option dans le tableau ci-dessous pour chaque catégorie. Plus vous choisissez d'options dans une même catégorie, plus le monstre sera facile ou difficile à combattre. Par exemple, une fée se situe dans la partie la plus faible de l'échelle. Un dragon ancien se situe à l'extrémité la plus difficile de l'échelle.

DIFFICULTÉ	FEROCITÉ	TAILLE	MOUVEMENT LENT-RAPIDE	ARMURE	PS
FAIBLE	1	Petit	6-8	0	6-16
NORMALE	2	Normal	10-16	2	18-28
DIFFICILE	3	Grande	18-24	4-6	30-58
TRÈS DIFFICILE	4	Énorme	26-30	8	60+

Étape 3 : Spécial

Vous pouvez choisir une propriété spéciale que le monstre peut avoir. Il peut s'agir de modes de déplacement, de résistances ou de vulnérabilités, de capacités magiques ou même d'une caractéristique aussi simple que "porte une armure et une arme". La liste ci-dessous décrit les propriétés les plus utilisées dans le jeu, mais elle n'est pas exhaustive et ne vise qu'à stimuler votre imagination.

- **Voyage** : Le monstre a-t-il des ailes pour voler ? Peut-il nager, creuser ou grimper ? Ou bien n'a-t-il aucune de ces qualités supplémentaires ?
- **L'illusion** : Le monstre peut-il se métamorphoser ou devenir invisible ?
- **Résistances** : Le monstre résiste-t-il aux armes non magiques ? Le monstre résiste-t-il aux armes qui ne sont pas en argent ou en jade ? Le monstre ne subit-il aucun dégât ou la moitié des dégâts de certaines attaques ? C'est à vous de décider.
- **Vulnérabilités** : Le monstre subit-il des dégâts de la lumière du soleil ou subit-il des dégâts supplémentaires lorsqu'il est attaqué par le feu ?
- **Détection** : Le monstre possède-t-il des sens accrus qui le rendent difficile à surprendre ? Beaucoup d'yeux, une vision du cœur ou un odorat plus développé ?
- **Capacités magiques** : Le monstre peut-il enchanter ses victimes pour qu'elles exécutent ses ordres ? Lance-t-il des sorts comme une boule de feu ou une attaque de foudre ? Vole-t-il des PS ou de la Volonté avec une attaque de froid ?

Étape 4 : Attaques

La dernière étape que vous choisirez sera 6 attaques de monstre (ou 3 si vous prévoyez de créer un essaim). Vous devez penser au monstre que vous créez et l'imaginer dans un scénario et ce qui sera à sa disposition dans un combat. La liste ci-dessous décrit ce qui est le plus utilisé actuellement dans le jeu, mais cette liste ne doit pas limiter votre imagination. Lorsque vous écrivez une attaque, assurez-vous d'être descriptif car cela ajoutera au plaisir et à la tension du combat.

Attaque standard :

Une attaque qui inflige des dégâts. Ces attaques peuvent viser un seul personnage ou plusieurs. Une morsure visera probablement un personnage, et le balayage d'une griffe ou d'une arme pourra attaquer plusieurs personnages.

Des objets qui peuvent être utilisés pour attaquer :

- Griffes,
- Dents,
- Queue,
- Cornes,
- Objets dans une pièce,
- Le vent de puissants battements d'ailes.
- Armes (épées, haches, marteaux, etc.),
- Attaques magiques (feu, glace, foudre, etc.),
- Une mauvaise haleine ou un cri peuvent faire des dégâts,
- Ou à peu près n'importe quoi si c'est décrit de la bonne manière.

Terreur :

Les monstres sont assez effrayants et déclenchent souvent une attaque de **Terreur**. Les attaques de peur sont décrites aux **pages 52 & 53** du livre des règles de base. Un rugissement ou un cri peut affecter plusieurs personnages. S'il s'agit d'une attaque de terreur à effet de zone, vous devrez choisir la portée (10-20 mètres). Une attaque de terreur peut également être dirigée vers un seul personnage (exemple : un regard menaçant ou un monstre qui nargue le personnage).

État :

Les monstres peuvent appliquer une condition à un personnage. Choisissez-en une ou deux dans la liste de la **page 51** du livre des règles de base. Adaptez-le au scénario en cours (exemple : une mauvaise haleine peut rendre un personnage malade).

Effets à appliquer sur une attaque standard :

Dans de nombreux cas, les monstres appliquent un effet supplémentaire lorsqu'ils attaquent un personnage, en plus des dégâts normaux de l'attaque.

- Personnage à terre (Minotaure - Coup de corne),
- Aveuglant (Harpie - Éborgnage),
- Poison (araignée géante - Dard empoisonné),
- Gagner d'une condition (Fantôme - Toucher glacial),
- Infliger une attaque de peur.

Contrôle :

Une attaque de contrôle permet d'étourdir le monstre (le joueur passe son tour), de l'agripper (il doit se dégager) ou de l'obliger physiquement à effectuer une action (contrôle mental).

Action spéciale :

Certains monstres ont une capacité spéciale qui n'entre pas dans les autres catégories. Cette action peut être une action de mouvement (téléportation par exemple) ou une attaque qui vole des PS ou PV au joueur ou qui s'auto-guérit. Ces actions ne sont pas strictement définies et demandent un peu de réflexion, mais elles doivent correspondre au thème du monstre.

Parade et Dissipation :

Enfin, il faut se demander si l'attaque peut être parée ou dissipée et le préciser lors de la rédaction de la description de l'attaque.

Le tableau ci-dessous vous aidera à choisir la difficulté des attaques des monstres que vous créez. Si vous choisissez plusieurs effets qu'une attaque peut avoir dans différentes catégories, la difficulté la plus élevée déterminera le résultat de l'attaque. Par exemple, si vous choisissez une attaque qui inflige 1d8 points de dégâts et étourdit le personnage, il s'agira d'une attaque difficile.

DIFFICULTÉ	DOMMAGES	POISON	EFFET	CIBLES
FAIBLE	1dX - 2d4	0	Condition	-
NORMALE	2d6 - 2d8	9	Terreur	Unique
DIFFICILE	2d10	12	Paralysie ou Grappin	Multiple
TRÈS DIFFICILE	3d8 - 3d10+	15+	Contrôle	-