

# Personnages Monstrueux

## Un Supplément Basic Fantasy RPG

### Version 4

Copyright © 2014, 2018 Sidney Parham,  
Omer Golan-Joel, R. Kevin Smoot, et  
steveman

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

Illustrateurs: Al Cook, Andy "Atom" Taylor,  
Brian "Glad" Thomas, and Steve Zeiser

Basic Fantasy Website: [basicfantasy.org](http://basicfantasy.org)

---

## INTRODUCTION

Ce supplément fournit des informations pour ajouter des options de classe aux règles du Basic Fantasy Role-Playing Game. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

La Communauté de Fantaisie de Base a une tradition de partage de diverses itérations de divers sujets écrits par des individus. Chaque maître de jeu est l'arbitre ultime de quelles races (le cas échéant) ou tout autre matériel supplémentaire seraient utilisées dans ses jeux. Lorsqu'il y a duplication ou chevauchement de tels sujets, il n'y a pas de « bon ou mauvais », « officiel ou non officiel »... car tout ce matériel est complètement facultatif au départ. Lorsqu'une option est désirée dans son jeu, le MJ est fortement encouragé à choisir une incarnation distincte du sujet en question et à s'y tenir, plutôt que de permettre plusieurs variétés d'un même sujet.

### Partie I : CLASSES COMBINÉES

Les races de monstres présentées ici ne suivent pas toujours les combinaisons de classes traditionnelles que l'on trouve dans les règles de base. D'autres combinaisons sont listées ici. Il appartient entièrement au MJ de décider si une ou plusieurs de ces combinaisons peuvent être mises à la disposition des races standards figurant dans le règlement de base ou dans d'autres suppléments.

En reprenant et en extrapolant les règles de base, pour devenir membre d'une classe combinée, un personnage doit satisfaire aux exigences des deux classes. Les personnages des classes combinées utilisent le meilleur dé de vie, le meilleur bonus d'attaque et les meilleures valeurs de jet de sauvegarde des classes combinées.

Lorsque le Maître de Jeu l'autorise, certaines sous-classes facultatives peuvent être autorisées en tant que composant de la classe combinée. Encore une fois, le MJ peut autoriser ou interdire toute option de classe de combinaison particulière en fonction de la race concernée, des circonstances de la campagne ou d'autres facteurs. Comme toujours, le MJ est le juge ultime en la matière.

**Clerc/Magicien** : Ces personnages rares combinent les caractéristiques des lanceurs de sorts divins et d'arcane. Les races humanoïdes appellent souvent ces praticiens des sorciers, tandis que d'autres races plus civilisées les appellent souvent des théurgistes, et ils doivent rendre hommage aux divinités ou aux religions en mettant l'accent sur des qualités arcaniques. En général, un Clerc/Magicien n'a pas la capacité de lancer des sorts d'arcanes en armure. Certaines races conservent l'usage de l'armure à des degrés divers, comme les Elfes ayant la possibilité d'utiliser n'importe quelle armure

tout en jetant des sorts. Un Clerc/Magicien doit se conformer aux restrictions sur les armes de la classe de Clerc. Un Clerc/Magicien doit acquérir une expérience égale aux exigences combinées des deux catégories et lancer des dés à six faces (d6) pour les points de vie.

**Clerc/Voleur** : Pour les races humanoïdes, cette combinaison n'est pas si rare, mais parmi les races demi-humaines plus civilisées, elle est nettement plus rare. Ces personnages doivent servir des divinités furtives, trompeuses ou des idéaux malhonnêtes de base, bien que toutes ces divinités ne soient pas intrinsèquement néfastes. En tant que Clerc, on peut porter n'importe quelle armure, mais les capacités de Voleur sont difficiles à utiliser dans la plupart des armures sauf le cuir. Un Clerc/Voleur doit respecter les restrictions d'armes de la classe de Clerc, mais la technique Attaque Furtive peut toujours être exécutée en utilisant une arme de mêlée à une main telle qu'une masse, un marteau de guerre ou une massue. Un Clerc/Voleur doit acquérir une expérience égale aux exigences combinées des deux catégories et lancer des dés à six faces (d6) pour les points de vie.

**Guerrier/Magicien** : Ces personnages peuvent à la fois se battre et jeter des sorts. En général, un Guerrier/Magicien n'a pas la capacité de lancer des sorts d'arcanes en armure. Certaines races conservent l'usage de l'armure à des degrés divers, comme les Elfes ayant la possibilité d'utiliser n'importe quelle armure et de lancer des sorts (ou les Gnômes en armure de cuir). Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme. Un Guerrier/Magicien doit acquérir une expérience égale aux exigences combinées des deux classes.

## UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Un Guerrier/Magicien lance un dé à huit faces (d8) pour les points de vie, sauf si sa race le limite autrement (comme les Elfes).

**Magicien/Voleur :** Ces personnages combinent des compétences furtives avec l'utilisation de sorts. En général, un Magicien/Voleur n'a pas la capacité de lancer des sorts d'arcanes en armure. Certaines races conservent l'usage de l'armure à des degrés divers, comme les Gnomes en armure de cuir ou les Elfes ayant la capacité d'utiliser n'importe quelle armure et de lancer des sorts quand même. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme autorisée par les classes de base. Un Magicien/Voleur doit acquérir une expérience égale aux exigences combinées des deux classes et lancer des dés à quatre faces (d4) pour les points de vie.

## Partie 2 : MONSTRES EN TANT QUE RACES

### Gobelours



**Description :** Les Gobelours ressemblent à d'énormes Gobelins poilus, mesurant environ 1,80 m. Leurs yeux sont habituellement de couleur brun foncé et ils se déplacent très silencieusement. Ils sont sauvages et relativement courageux, et intimident les petits humanoïdes chaque fois que c'est possible.

**Restrictions :** Un Gobelours peut devenir Guerrier, Clerc ou Voleur. Les Clercs s'appellent chamans. Lorsque le MJ l'autorise, les gobelours peuvent être autorisés à avancer dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage gobelours doit avoir

## MONSTRE COMME PERSONNAGE JOUEUR

un score de Force minimum de 13 et un score de Dextérité minimum de 9, les Gobelours sont limités à un maximum de 15 en Intelligence et en Charisme.

**Capacités spéciales :** Les Gobelours préfèrent tendre une embuscade à leurs adversaires s'ils le peuvent. Lorsqu'ils chassent, ils envoient souvent des éclaireurs avant le groupe principal. Les attaques des Gobelours sont coordonnées et leurs tactiques sont correctes, sinon brillantes. Ils sont capables de se déplacer dans un silence presque total, surprenant les adversaires de 1-3 sur 1d6. Comme la plupart des races vivant dans la pénombre, un Gobelours a Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres.

**Ajustements aux Habiletés de Voleur :** Un voleur gobelours a un bonus de +20 % pour Déplacement silencieux et malgré sa taille obtient un bonus de +10 % sur Se Cacher.

**Sauvegarde:** Un Gobelours ne gagne aucun bonus spécial à ses jets de sauvegarde.

**Niveaux initiaux :** Un personnage gobelours commence à jouer à moins 3 000 points d'expérience avec 1d8 pour les points de vie et un bonus d'attaque de +1, mais il n'a pas de bonus de furtivité (pas encore appris). Lorsqu'il atteint -1500 points d'expérience, il obtient encore 1d8 points de vie et un autre point de bonus d'attaque (+2 au total). Dans cet état immature, il ne peut utiliser que des armures en cuir et sauvegarde en tant que Guerrier de 1er niveau. Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (sa classe) comme personnage de premier niveau et commence à se conformer à diverses restrictions fondées sur la classe. Il lance un dé de vie en utilisant son nouveau dé de classe mais en conservant les points de vie et les bonus d'attaque précédents (un bonus de +2 est ajouté au bonus d'attaque). À ce stade, il a aussi appris à être furtif. Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés de vie sont pris en compte, ajoutez-en deux à son niveau réel.

Ainsi, un Gobelours de premier niveau a 2d8 points de vie et +2 points d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 3ème niveau.

## Homme des Cavernes



**Description :** Les hommes des cavernes sont une espèce étroitement liée aux humains ; ils sont plus petits et plus trapus, et bien plus musclés. Ils ne vivent pas tous dans des grottes. Qu'ils soient réellement moins intelligents que les humains « normaux » ou non est une question de débat, mais il est vrai qu'ils n'ont pas la facilité de langage des autres races humaines, demi-humaines et humanoïdes. Cependant, ils semblent être capables de communiquer des informations de base entre eux à travers des grognements et des vocalisations complexes similaires à ce que l'on pourrait entendre des grands singes.

**Restrictions :** Un homme des cavernes peut devenir Guerrier, Clerc ou Voleur. Les hommes des cavernes sont appelés chamans par d'autres races, bien que ces lanceurs de sorts vocalisent leurs sorts d'une manière particulière qui est méconnaissable par d'autres races. Les hommes des cavernes sont sages dans les voies de la nature, et lorsque cela est permis par le MJ, les hommes des cavernes peuvent être autorisés à progresser dans certaines classes facultatives, en particulier celles associées à la nature. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage d'homme des cavernes doit avoir un score minimum de Force de 13, et des scores de 9 à la fois en Dextérité et en Constitution. Les hommes des cavernes sont limités à un maximum de 15 en Intelligence et Charisme, ce qui s'explique généralement par leur manque de capacité à communiquer ou à comprendre des concepts avancés. Un homme des cavernes peut

« apprendre » des langues, mais seuls les concepts rudimentaires sont compris. En tout cas, ils ne peuvent pas verbaliser les langages normaux d'autres humanoïdes.

**Capacités spéciales :** Les hommes des cavernes sont très à l'écoute de leur environnement, et comme les Elfes sont rarement surpris, réduisant la valeur du jet de dé pour la surprise de 1 point. Par conséquent, dans des situations normales, un homme des cavernes n'est surpris que sur un jet de 1 sur d6.

**Ajustements aux Habilités de Voleur :** Un voleur homme des cavernes a un bonus de +20 % pour **Grimper** et de +10 % pour **Se Cacher** ou **Déplacement silencieux**. Il subit des pénalités de -10% avec **Crochetage** ou **Trouver et Désactiver les Pièges**. Un homme des cavernes avec des **compétences de pistage** a un bonus de +10 %.

**Sauvegarde :** Les hommes des cavernes ne gagnent aucun bonus spécial pour sauvegarder.

**Niveaux initiaux :** Un Homme des Cavernes commence à jouer à -1 500 points d'expérience avec 1d8 pour les points de vie et un bonus d'attaque de +1. Alors que dans cet état immature, il ne peut utiliser que des armures en cuir et fait des sauvegardes en tant que guerrier de 1er niveau. Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir un cheminement de carrière (classe) comme personnage de premier niveau et commence à se conformer à diverses restrictions liées à la classe. Il lance un dé de vie en utilisant son nouveau dé de classe mais en conservant les points de vie et les bonus d'attaque précédents (un bonus de +1 s'ajoute au bonus d'attaque). Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez-en un à son niveau réel.

Ainsi, un homme des cavernes de premier niveau a 1d8 points de dommage et +1 bonus d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 2ème niveau.

## Centaure



**Description :** Les centaures semblent être mi-homme, mi-cheval, ayant le torse, les bras et la tête d'un homme dans la position qu'occuperait normalement la tête d'un cheval. Un centaure est aussi gros qu'un cheval lourd, mais beaucoup plus grand et légèrement plus lourd ; les mâles moyens mesurent environ 2 mètres et pèsent environ 950 kg, et les femelles sont un peu plus petites. Les centaures peuvent charger avec un épieu ou une lance comme un homme à cheval, avec les mêmes bonus. Les Centaures sont généralement hautains et distants, mais très honorables. La plupart préfèrent mourir plutôt que de laisser les humains, les semi-hommes ou les humanoïdes monter sur le dos.

**Restrictions :** Un centaure peut devenir Guerrier, Clerc, ou rarement Magicien. Les centaures préfèrent les professions associées à la nature ou au plein air, et lorsque les MJ le permettent, ils peuvent être autorisés à progresser dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un centaure doit avoir un score minimum de Force et de Constitution de 11 (ce qui représente la partie humaine de son physique), et un score de Sagesse de 9, la Dextérité et le Charisme d'un centaure est limité à un maximum de 16. Un centaure ne peut pas porter une armure standard, mais seulement une armure sur mesure, coûtant trois fois ou plus le prix d'achat normal. De même, les chaussures normales sont inutilisables. Un centaure en combat est traité comme Large (par exemple contre des Halfelins) et le centaure doit gérer un rayon de 3 m pour ses virages.

**Capacités spéciales :** En raison de sa grande masse, un centaure classé lance des dés d'une taille supérieure à la normale ; un d4 devient un d6, un d6 à un d8, etc. Un centaure n'est jamais vraiment désarmé, car il peut attaquer avec ses 2 sabots avant pour 1d6 points de dégâts chacun

en plus d'une attaque armée. Un centaure charge souvent en combat (+2 pour frapper avec un double dommage, en suivant toutes les règles normales de charge) et lorsqu'il utilise une lance ou une lance, il est traité comme une personne montée. Un centaure doit renoncer à toutes ses attaques pour jeter des sorts. Il obtient un bonus supplémentaire de +1 sur les prouesses de force telles que l'ouverture des portes en raison de sa grande taille.

Le déplacement de base d'un centaure est de 18 m lorsqu'il est légèrement encombré et de 12 m sous des charges plus lourdes. Une charge légère pour un centaure va jusqu'à 115 kg ; une charge lourde pèse jusqu'à 230 kg, mais un centaure n'est pas habitué à porter une charge comme un vrai cheval de taille similaire.

**Ajustements aux Habiletés de Voleur :** Il n'y a pas de centaure voleur, mais si vous utilisez des options de classe non standard, vous pouvez avoir une ou plusieurs capacités typiques de voleur, avec une pénalité de -20% pour Pickpocket, Déplacement Silencieux, et Se Cacher. L'escalade de parois abruptes est effectivement impossible sans équipement de blocs et de palans, mais lorsqu'il s'agit de corniches étroites, de pentes abruptes ou d'autres situations de « quasi-escalade », la pénalité est de -40 %.

**Sauvegarde:** Un centaure ne gagne aucun bonus spécial à son jet de sauvetage. Cependant, à cause des dés raciaux, un centaure a un bonus de +1 à tous les sauvetages.

**Niveaux initiaux :** Un centaure commence à jouer à -4500 points d'expérience avec 1d8 pour les points de vie et un bonus d'attaque de +1, mais il n'a pas d'attaque de sabot. Lorsqu'il atteint 3 000 points d'expérience négatifs, il obtient 1d8 points de vie supplémentaires, un autre bonus d'attaque de +1, et peut faire un coup de sabot par round (en plus de toute arme). Quand il atteint -1,500 points d'expérience, il obtient un troisième 1d8 en points de vie et son bonus de sauvegarde raciale de +1 (des dés de vie), mais il ne reçoit pas un autre bonus d'attaque pour le moment. Tant qu'il est dans cet état immature, il ne peut pas porter d'armure, il effectue des sauvegardes en tant que guerrier de 1er niveau (notez le bonus mentionné précédemment). Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (sa classe) comme personnage de premier niveau et commence à se conformer à diverses restrictions de classe. À ce stade, il a des routines d'attaque complètes (2 sabots + arme). Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez trois à son niveau réel.

Ainsi, un centaure de premier niveau a 3d8 points de vie et +2 bonus d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 4ème niveau.

## Gnoll



**Description** : Les Gnolls sont des humanoïdes maléfiques à tête de hyène qui errent dans des tribus en liberté. La plupart des gnolls ont une fourrure jaune sale ou brun-rougeâtre. Un mâle adulte mesure environ 2m30 pieds de haut et pèse 135 kg. Les gnolls sont des carnivores nocturnes, préférant les créatures intelligentes pour la nourriture parce qu'elles crient plus. Les chasseurs Gnoll sont les plus courants, mais ils font preuve de peu de discipline au combat à moins d'avoir un chef fort. Les clercs Gnoll sont appelés chamans et préfèrent souvent utiliser des versions inversées (mauvaises) des sorts. De même, les gnolls Magiciens sont généralement appelés Sorciers ou Sorcières (préfèrent souvent des sous-classes optionnelles « mal orientées » lorsque le MJ l'autorise). Rarement on peut tomber sur un gnoll Clerc/Magicien qui s'appelle un sorcier-docteur.

**Restrictions** : Un personnage gnoll peut devenir Guerrier, Clerc, ou occasionnellement Magicien. Lorsque le MJ l'autorise, certaines sous-classes facultatives sont particulièrement appropriées pour les gnolls. De même, un MJ peut exclure certains choix de classe comme inappropriés. Un personnage gnoll doit avoir un score minimum de Force de 13 et un score de Constitution de 11, les gnolls sont sauvages, brutaux et cruels, et sont limités à 15 en Intelligence et Charisme.

**Capacités spéciales** : Dans son rôle de charognard, le gnoll est particulièrement sensible à l'odeur. Un gnoll est capable d'identifier les individus par leur seul parfum. Ce puissant sens olfactif lui permet de déterminer la présence de

créatures cachées ou invisibles, et les malus associés à la lutte contre ces ennemis sont réduits de moitié. Par exemple, un gnoll ne subit qu'une pénalité de -2 lorsqu'il attaque un lutin invisible. Comme la plupart des races nocturnes, les gnolls ont Vision Nocturne à 18 mètres.

**Ajustements aux Habiletés de Voleur** : Les Gnolls ne deviennent pas des voleurs standard, mais si vous utilisez des options de classe non standard, un gnoll peut avoir une ou plusieurs capacités typiques de voleur. De tels gnolls ont un bonus de +10 % sur les **Écouter**. Un gnoll avec **Pistage** bénéficie d'un bonus de +10 % sur cette compétence, principalement à cause de son sens aigu de l'odorat.

**Sauvegarde** : En tant que charognard et nécrophage, le gnoll est particulièrement à l'aise contre de nombreux effets mortels. Un personnage gnoll a des bonus de +4 contre Effet Mortel, Poison, Paralysie ou Pétrification.

**Niveaux initiaux** : Un gnoll commence à jouer à -1 500 points d'expérience, 1d8 pour les points de vie, et un bonus d'attaque de +1. Alors que dans cet état immature, il ne peut utiliser que des armures en cuir et sauvegarde en tant que guerrier de 1er niveau. Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (classe) comme personnage de 1er niveau et commencer à se conformer à diverses restrictions de classe. Il lance un dé de vie en utilisant son nouveau dé de classe mais en conservant les points de vie et les bonus d'attaque précédents (+1 bonus est ajouté au bonus d'attaque). Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez-en un à son niveau réel.

Ainsi, un gnoll de premier niveau a 1d8 points de dommage et +1 bonus d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 2ème niveau.

## Gobelin



**Description :** Les gobelins sont de petits humanoïdes méchants qui favorisent les embuscades, le sumombre écrasant, les sales tours, et tout autre avantage qu'ils peuvent imaginer. Un goblin adulte mesure environ 90 cm' de haut et pèse environ 18-20 kg. Ses yeux sont habituellement brillants et d'apparence rusée, variant de rouge à jaune. La couleur de la peau d'un goblin varie du jaune au rouge foncé en passant par n'importe quelle nuance d'orange ; habituellement tous les membres d'une même tribu sont à peu près de la même couleur. Les gobelins portent des vêtements de cuir foncé, tendant vers des couleurs ternes et souillées.

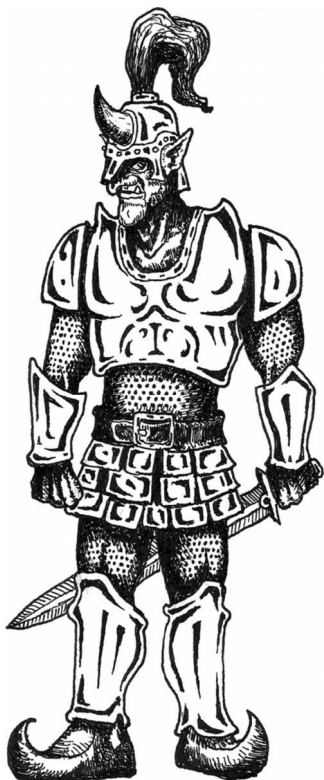
**Restrictions :** Un goblin peut devenir n'importe quelle classe standard. Les clercs gobelins sont appelés chamans, et à l'occasion on peut rencontrer un goblin sorcier-docteur, qui est simplement une classe de combinaison clerc / magicien. Lorsque le MJ l'autorise, un goblin peut être autorisé à avancer dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage goblin doit avoir un score de Dextérité minimum de 9, mais les gobelins n'ont pas un grand courage et sont limités à un score maximum de 16 en Force et Constitution. En plus de la limitation de la Constitution, les gobelins doivent soustraire un point de chaque jet de dé, jusqu'à un minimum de 1 point de vie par dé. Cependant, un goblin avec une classe ayant un dé de vie inférieur au d6 n'applique pas la déduction de -1 aux jets de points de vie (le bonus/pénalité de la Constitution s'applique toujours). Un goblin ne peut pas utiliser d'armes de grande taille, et doit manier les armes moyennes avec ses deux mains. De même, un goblin doit utiliser une armure de plus petite taille.

**Capacités spéciales :** Comme les Halfelins, un goblin gagne un bonus de +2 à sa classe d'armure lorsqu'il est attaqué en mêlée par des créatures plus grandes que la taille humaine. Astucieux et ayant une inclinaison pour la mécanique, un goblin remarque les portes secrètes comme un elfe (1-2 sur 1d6 au lieu de 1 sur 1d6 comme d'habitude). De même, il est si observateur qu'il a 1 chance sur 1d6 de trouver une porte secrète avec juste un regard superficiel. Comme les Nains, un goblin est capable de détecter les pentes, les pièges, les murs en mouvement et les nouvelles constructions sur un jet de 1-2 sur 1d6 ; une recherche doit être effectuée avant que ce jet puisse être fait. Comme la plupart des races d'habitants des ténèbres, un Goblin a Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres.

**Ajustements aux Habilités de Voleur :** Un voleur goblin a un bonus de +10 % sur les Crochetages et les Trouver/Désactiver les pièges.

**Sauvegarde :** Un personnage goblin ne gagne aucun bonus spécial aux sauvegardes.

## Hobgoblin



**Description :** Les Hobgoblins sont des cousins plus grands des gobelins, ayant à peu près la même taille que les humains. La couleur de ses cheveux varie du brun rougeâtre foncé au gris foncé. Sa peau est orange foncé ou rouge-orange. Les gros mâles ont le nez bleu ou rouge. Les yeux d'un hobgoblin sont jaunâtres ou brun foncé, tandis que ses dents sont jaunes. Ses vêtements ont tendance à être de couleur vive, souvent rouge sang avec du cuir teinté noir. Ses armes sont maintenues polies et en bon état.

Les Hobgoblins sont des guerriers cruels et calculateurs qui cherchent toujours à exploiter ceux qui sont plus faibles qu'eux. Ils ont une bonne maîtrise de la stratégie et de la tactique et sont capables de mener à bien des plans de bataille sophistiqués. Sous la direction d'un stratège ou d'un tacticien compétent, leur discipline peut s'avérer un facteur déterminant. Les Hobgoblins détestent les Elfes et les attaquent de préférence en premier par rapport aux autres adversaires. Les divinités des Hobgoblin renforcent cette perspective militariste, et leurs clercs ont souvent accès à une ou plusieurs armes en dehors des choix administratifs normaux tels qu'une épée ou une lance.

**Restrictions :** Un personnage de hobgoblin peut devenir n'importe quelle classe de personnage standard. Les Clercs Hobgoblin sont appelés chamans, et à l'occasion on peut rencontrer un sorcier-docteur de Hobgoblin qui est

simplement une classe de combinaison Clerc/Magicien. Lorsque le MJ l'autorise, un hobgoblin peut être autorisé à progresser dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage de hobgoblin doit avoir un score minimum de Force et de Charisme de 9.

**Capacités spéciales :** Militariste et toujours en alerte, un personnage Hobgoblin est rarement surpris. Comme les Elfes, il n'est surpris que sur un résultat de 1 sur 1d6 (un point de mieux). Même avec des embuscades bien planifiées, la surprise n'est obtenue contre un hobgoblin que sur un jet de 1-3 sur 1d6.

Même s'il n'a pas l'esprit mécanique d'un Gobelins normal, un Hobgoblin est toujours très alerte, remarquant les portes secrètes comme un Elfe (1-2 sur 1d6 plutôt que l'habituel 1 sur 1d6). De même, un hobgoblin est si observateur qu'il a 1 chance sur 1d6 de trouver une porte secrète avec juste un regard superficiel. Comme la plupart des races d'habitants des ténèbres, un hobgoblin a Vision Nocturne jusqu'à 18 m.

**Ajustements aux Habiletés de voleur :** Compte tenu de son statut de « toujours en alerte », un hobgoblin voleur bénéficie d'un bonus de +5 % à **Écouter** et à **Trouver/Désactiver les pièges**.

**Sauvegarde :** Un personnage hobgoblin ne gagne aucun bonus spécial à ses jets de sauvegarde.

## Kobold

**Description :** Les Kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens au visage de chien. Un kobold mesure 60 à 75 cm et pèse de 15 à 18 kg. Les Kobolds ont tendance à percevoir les races plus importantes comme des ennemis et sont naturellement méfiants lorsqu'ils sont rencontrés. Quoi qu'il en soit, les kobolds sont des ennemis rusés. Il préfère le combat à distance, ne se rapprochant que lorsqu'il constate que ses ennemis ont été affaiblis. Chaque fois qu'il le peut, un kobold tend des embuscades avec des zones piégées par des trappes.

**Restrictions :** Un personnage kobold peut devenir n'importe quelle classe de caractères standard. Lorsque le MJ l'autorise, un kobold peut être autorisé à avancer dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage kobold doit avoir un score de Dextérité minimum de 11 et est limité à un score maximum de 15 en Force. Également lié à sa taille, un kobold lance des dés d'une taille plus petite que la normale ; un d8 devient un d6, un d6 à d4, et un d3 serait à la place d'un d4. Un kobold ne peut pas utiliser d'armes de grande taille, et doit manier des armes moyennes avec ses deux mains. De même, un kobold doit utiliser une armure de plus petite taille.

Les kobolds qui creusent des tunnels habitent presque entièrement dans des environnements sombres, et l'un d'entre eux subira une pénalité de -1 à ses jets d'attaque sous un soleil radieux ou dans le rayon de sorts lumineux.



**Capacités spéciales :** Comme les Halfelins, un kobold gagne un bonus de +2 à sa classe d'armure lorsqu'il est attaqué en mêlée par des créatures plus grandes que la taille humaine. Autre similitude avec les Halfelins, un kobold a aussi un bonus d'attaque de +1 lorsqu'il utilise des armes à distance.

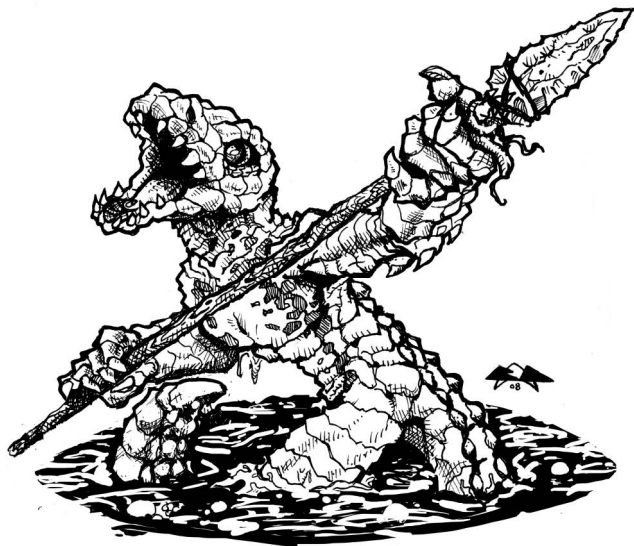
Les Kobolds sont passés maîtres dans l'art de la trappe et sont par ailleurs très enclins à la mécanique. Un personnage kobold remarque les portes secrètes comme un Elfe (1-2 en 1d6 plutôt que l'habituel 1 en 1d6). De même, un kobold est si observateur qu'il a 1 chance sur 1d6 de trouver une porte secrète avec juste un regard superficiel. Les Kobolds sont des maîtres mineurs, et comme les Nains, un kobold est capable de détecter les pentes, les pièges, les murs en mouvement et les nouvelles constructions sur un jet de 1-2 sur 1d6 ; une recherche doit être effectuée avant que ce jet puisse être fait. Un kobold a Vision Nocturne jusqu'à 27 mètres.

**Ajustements aux Habilités de Voleur :** Les Kobolds sont considérés comme les maîtres des pièges ; un kobold Voleur a un bonus de +15 % par rapport à **Trouver/Désactiver les Pièges**. En outre, il a +5 % de bonus pour **Crochetage**, **Déplacement Silencieux** et **Se Cacher**.

**Sauvegarde :** Un kobold sauvegarde à +4 contre les effets du Poison, résultat d'une exposition régulière à divers poisons dans son environnement pendant son enfance.



## Homme-Lézard



**Description :** Un homme lézard mesure habituellement de 1,80 m à 2,10 m avec des écailles vertes, grises ou brunes. Sa queue est utilisée pour l'équilibre et mesure de 90 cm à 1m20 de long. Les mâles adultes peuvent peser de 90 à 115 kg et sont toujours très puissants. Les hommes lézards sont largement indifférents aux autres races, étant principalement intéressés par leur propre survie. S'ils sont excités, cependant, ce sont des guerriers redoutables, utilisant des tactiques simples mais efficaces.

**Restrictions:** Un homme-lézard peut devenir un Guerrier ou un Clerc. Les hommes-lézards préfèrent généralement les professions associées à la nature ou à la survie. Lorsque le MJ le permet, un homme lézard peut être autorisé à avancer dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage homme-lézard doit avoir un score de Force minimum de 13. Les hommes lézards ont des difficultés par rapport à la plupart des autres races et sont limités à un score maximum de 15 en Charisme.

**Capacités spéciales :** Les hommes-lézards sont d'excellents nageurs et peuvent retenir leur souffle pendant une longue période de temps (jusqu'à un tour complet). Il ne peut pas nager en portant une armure ; cependant, un homme lézard se cache souvent dans l'eau même armuré, debout sur le fond avec juste le nez et les yeux exposés (comme un crocodile). Lorsqu'il est capable d'employer cette manœuvre, un homme lézard surprend sur 1-4 sur 1d6. La peau écailleuse d'un homme lézard lui donne un bonus de +1 à la classe d'armure, mais autrement seules des armures spécialement fabriquées peuvent être portées (coûtant souvent 3 fois ou plus le prix normal).

Un homme-lézard peut mordre pour 1d4 points de dégâts, mais il doit renoncer à toute attaque à l'arme pendant ce round. Lors d'une attaque de morsure réussie, l'homme-

lézard peut s'accrocher, causant 1 point de dégâts à chaque round (l'adversaire doit faire un test de force pour briser la prise). Cela se fait souvent dans l'eau ou près de l'eau afin de noyer une victime.

**Ajustements aux Habiletés de Voleur :** Les hommes lézards ne peuvent pas devenir des voleurs, mais si des options de classe non standard sont utilisées, un homme lézard a une pénalité de -10% sur les **Crochetages**, les **pièges** ou **Pickpocket**.

**Sauvegarde :** Un homme lézard ne gagne aucun bonus spécial à ses jets de sauvetage.

**Niveaux initiaux :** Un homme lézard commence à jouer à -1500 points d'expérience, utilise 1d8 pour les points de vie, et a un bonus d'attaque de +1. Dans cet état immature, il ne peut utiliser qu'une armure de cuir (si disponible) et sauvegarde en tant que guerrier de 1er niveau. Après avoir accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (classe) en tant que personnage de 1er niveau et doit respecter les restrictions de classe. Il lance un dé de vie en utilisant son nouveau dé de classe mais conserve ses points de vie et ses bonus d'attaque précédents (un bonus de +1 est ajouté au bonus d'attaque). Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez-en un à son niveau réel.

Ainsi, un lézard du premier niveau a 1d8 points de vie et +1 en bonus d'attaque en plus de ceux accordés par la classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 2ème niveau.

## Ogre

**Description :** Les ogres apparaissent comme de grands humains très laids. Les ogres adultes mesurent de 2m70 à 3m et pèsent de 270 à 300 kg. La couleur de sa peau varie du jaune terne au brun terne. Ses vêtements sont constitués de fourrures et de peaux mal cuites, ce qui ajoute à son odeur naturellement répulsive. Les ogres sont brutaux et agressifs, mais intrinsèquement paresseux.

**Restrictions :** Un ogre peut devenir un Guerrier ou rarement un Clerc. Les ogres n'ont généralement pas la sophistication nécessaire pour d'autres options, mais certaines sous-classes optionnelles peuvent être autorisées par le MJ. De même, un MJ peut exclure certains choix de classe comme inappropriés. Un personnage ogre doit avoir un score minimum de Force de 15 et un score de Constitution de 13. Un ogre est généralement déficient intellectuellement et dans sa capacité à interagir avec les autres ; il est limité à un score de 13 en Intelligence et en Charisme. De même, un ogre n'est ni sage ni



particulièrement habile, et il est limité à un score de 15 en Sagesse et en Dextérité. Un ogre en combat compte comme un Grand adversaire (par exemple contre des Demi-Hommes), et seules de grandes armures spécialement fabriquées peuvent être portées (coûtant souvent 3 fois ou plus le prix normal).

**Capacités spéciales :** En raison de sa grande masse, un ogre correctement classé lance des dés d'une taille supérieure à la normale ; un d4 devient un d6, un d6 un d8, etc. Un ogre n'est jamais vraiment désarmé, car il peut attaquer avec ses poings pour 1d8 points de dégâts par coup. Un personnage ogre lance des attaques normalement avec la plupart des armes, en appliquant son bonus de Force aux dégâts. Cependant, lorsqu'il est correctement équipé d'armes surdimensionnées (souvent grossièrement construites), un ogre peut renoncer à son bonus normal de dégâts en force et lancer 2d6 pour les dégâts. Un ogre reçoit un bonus supplémentaire de +1 sur les prouesses de force telles que l'ouverture des portes en raison de sa grande taille. Comme beaucoup de races humanoïdes, un ogre a Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres.

**Ajustements aux Habiletés de Voleur :** Les ogres ne peuvent pas devenir des voleurs, mais si des options de classe non standard sont utilisées, un ogre a une pénalité de -20% sur **Crochetage**, **Trouver/Désactiver les pièges** enlevés ou **Pickpocket**. De même, la furtivité est difficile ; un ogre a une pénalité de -10% en **Déplacement Silencieux** et **Se Cacher**. Cependant, il peut **grimper** facilement, obtenant un bonus de +10 %, en supposant que ce qu'il grimpe est stable avec l'ajout du poids de l'ogre.

**Sauvegarde :** Un ogre ne gagne aucun bonus spécial à son jet de sauvegarde. Cependant, à cause des dés raciaux, il a un bonus de +1 à tous les sauvegardes.

**Niveaux initiaux :** Un ogre commence à jouer à -4500 points d'expérience, utilise 1d8 pour les points de vie, et a un bonus d'attaque de +1, mais sa première attaque ne rapporte que 1d4 points de dégâts. Quand il atteint -3.000 points d'expérience, il obtient 1d8 points de vie supplémentaires, un autre bonus d'attaque de +1, et ses premières attaques infligent 1d6 points de dégâts. Quand il atteint -1.500 points d'expérience, il obtient un troisième 1d8 en points de vie et son bonus de sauvegarde raciale de +1, mais l'ogre ne reçoit pas un autre bonus d'attaque pour le moment. Dans cet état immature, il ne peut porter qu'une armure en cuir (si disponible), et effectue des sauvegardes en tant que guerrier de 1er niveau (notez le bonus mentionné précédemment). Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (sa classe) comme personnage de premier niveau et commencer à se conformer aux diverses restrictions basées sur la classe. À ce stade, il a un potentiel d'attaque complet. Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez trois au niveau réel de l'ogre.

Ainsi, un ogre du premier niveau a 3d8 points de dommage et +2 bonus d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 4ème niveau.

## Orc

**Description :** Un Orc est un humanoïde grotesque tourné vers la guerre et la domination. Il a des oreilles de loup, des yeux rougeâtres, un nez tronqué, narines vers le haut et des cheveux noirs (mais très peu de poils). Un orc mâle adulte mesure un peu plus de 1,80 m et pèse environ 95 kg ; les femelles sont légèrement plus petites. Un orc préfère porter des couleurs vives que beaucoup d'humains considéreraient désagréables, comme le rouge sang, le jaune moutarde, le jaune-vert et le violet profond. Il utilise toutes sortes d'armes et d'armures provenant des champs de bataille. Il parle son propre langage grossier et simple, mais beaucoup parlent aussi un langage commun ou gobelin.

**Restrictions :** Un orc peut devenir un Clerc, un Guerrier ou un Voleur. Les clercs orcs s'appellent des chamans. Lorsque le MJ l'autorise, un orc peut être autorisé à progresser dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix de classe. Un personnage orc doit avoir un score minimum de Force et de Constitution de 9, un orc est limité à un score maximum de 15 en Intelligence et en Charisme.



Les Orcs préfèrent les endroits sombres comme les souterrains, les ravins profonds ou les zones boisées sombres, et ils subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque en plein soleil ou dans le rayon des sorts lumineux.

**Capacités spéciales :** Comme la plupart des races sombres, les orcs ont Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres, mais subissent des pénalités en pleine lumière (voir ci-dessus).

**Ajustements aux Habiletés de Voleur :** Un voleur orc a un bonus de +10 % à **Escalader** et **Écouter**.

**Sauvegarde :** Un personnage orc a un bonus de +2 sur les sauvegardes contre Effet Mortel et Poison.

## Troglodyte



**Description :** Les troglodytes sont des créatures humanoïdes très intelligentes qui ressemblent à des lézards. Il a de grands yeux rouges et des "excroissances" épineuses sur les jambes, la tête et les bras. Il mesure normalement entre 1m50 et 1m80. En général, les troglodytes sont très hostiles, attaquant à vue des groupes de non-troglodytes égaux ou plus faibles. Il préfère attaquer avec surprise, en s'appuyant sur sa capacité à changer de couleur (voir ci-dessous).

**Restrictions :** Un troglodyte peut devenir Guerrier, Clerc ou Voleur. Lorsque le MJ l'autorise, un troglodyte peut être autorisé à avancer dans certaines classes facultatives. De même, un MJ peut exclure certains choix. Un personnage troglodyte doit avoir un score minimum en Intelligence et en Constitution de 11, la mentalité troglodyte est souvent assez étrangère à la plupart des autres races, et ils sont limités à un score maximum de 15 en Sagesse et en Charisme.

**Capacités spéciales :** Un troglodyte peut changer de couleur à volonté, et 50 % du temps il peut se fondre dans l'environnement assez bien pour surprendre sur un jet de 1-5 sur 1d6. De plus, il gagne un bonus d'attaque de +2 lors de n'importe quel round de surprise grâce à ses excellentes capacités d'embuscade. Notez qu'un Voleur troglodyte ne

lancera qu'une seule tentative de dissimulation, en utilisant soit la capacité de Voleur, soit la capacité Troglodyte, selon le meilleur des deux.

Un troglodyte sécrète une substance huileuse malodorante qui garde sa peau squameuse souple. Tous les mammifères (y compris la plupart des races de personnages) trouvent l'odeur répulsive, et ceux qui se trouvent à moins de 3m du troglodyte doivent faire une sauvegarde contre le poison. Ceux qui échouent à la sauvegarde subissent une pénalité de -2 pour attaquer tant qu'ils restent à portée du troglodyte. Le fait de sortir de la portée annule la pénalité, mais une nouvelle exposition rétablit la pénalité. Le résultat de la première sauvegarde dure 24 heures, puis un nouveau jet de sauvegarde peut être fait.

Un troglodyte peut attaquer avec ses deux griffes avant en faisant 1d4 points de dégâts chacune, ainsi qu'une attaque par morsure pour 1d4 points de dégâts. Un troglodyte ne peut pas mélanger ses attaques naturelles avec des coups d'armes ; il doit choisir. La peau écailleuse d'un troglodyte lui donne un bonus de +1 à la classe d'armure, mais autrement seules des armures spécialement fabriquées peuvent être portées (coûtant souvent 3 fois ou plus le prix normal).

**Ajustements aux Habilités de Voleur :** En raison de ses capacités naturelles, un voleur troglodyte a un bonus de +20 % aux tentatives de **Se Cacher** et un bonus de +10% lorsqu'il se déplace en silence ou en escalade. La capacité de dissimulation naturelle d'un troglodyte peut être supérieure à celle d'un voleur, surtout aux niveaux inférieurs.

**Sauvegarde :** Un personnage troglodyte ne gagne aucun bonus spécial à ses jets de sauvegarde.

**Niveaux initiaux :** Un troglodyte commence à jouer à -1 500 points d'expérience, utilise 1d8 pour les points de vie, a un bonus d'attaque de +1, et ses attaques naturelles font 1d3 points de dégâts. Dans cet état immature, il ne peut utiliser qu'une armure de cuir (si disponible) et sauvegarde en tant que guerrier de 1er niveau. Une fois qu'il a accompli son Niveau 0, il doit choisir son cheminement de carrière (sa classe) comme personnage de premier niveau et commence à se conformer à toute restriction fondée sur la classe. Il lance un dé de vie en utilisant son nouveau dé de classe mais conserve tous les points de vie et bonus d'attaque précédents (un bonus de +1 s'ajoute à son bonus d'attaque). À ce stade, ses attaques naturelles font des dégâts complets (1d4). Lorsqu'il est soumis à des sorts ou à des effets où le niveau ou les dés sont pris en compte, ajoutez-en un à son niveau réel.

Ainsi, un troglodyte de premier niveau a 1d8 points de vie et +1 bonus d'attaque en plus de celui accordé par sa classe choisie. C'est l'équivalent d'un personnage de 2ème niveau.

## Open Game License

### INTRODUCTION

**Monsters as Player Characters: A Basic Fantasy Supplement** (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

**Designation of Open Game Content:** The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

**Designation of Product Identity:** Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

### OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game

Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

Monsters as Player Characters: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2010, 2018 Sidney Parham, Omer Golan-Joel, R. Kevin Smoot, and steveman.

### END OF LICENSE