

Les Fragments de la Destinée, Ière édition

Bestiaire

Shards of Destiny 1e, Bestiary

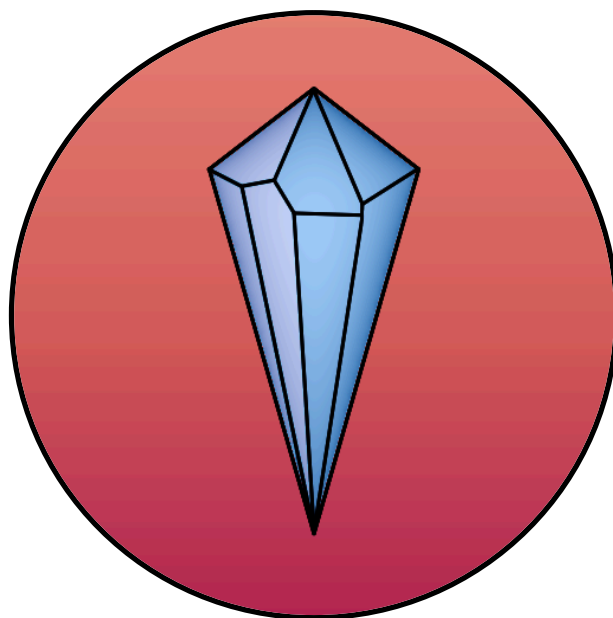


Table des matières

Monstres	3
Taille	3
Origines spéciales	3
Monstres spéciaux	5
Gargouille	5
Dragon	6
Dragon - Grand	7
Dragon - Très Grand	7
Dragon - Gigantesque	7
Séraphin	8
Calamité	8
Fiélon	9
Désastre	9

Monstres

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat :

Taille	Zone occupée	Exemple
Petite	1 case	-
Moyenne	1 case	Création, Zombie
Grande	Zone de 1 case de rayon	Dragon, Séraphin, Fiélon
Très Grande	Zone de 2 cases de rayon	Dragon
Gigantesque	Zone de 3 cases de rayon ou plus	Dragon

Origines spéciales

Les origines suivantes sont actuellement prévues pour ne pas être jouable. Elles n'ont que des modifications de caractéristiques, et existent purement pour donner plus de saveur aux ennemis génériques que vous pouvez mettre dans vos campagnes. Parmi elles, on retrouve :

Nom	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	Type d'unité
Création	0	0	0	0	0	0	0	0	-
Zombie	-2	0	0	-2	-2	0	0	-2	Monstre
Goule	+1	+3	0	0	+2	0	+2	0	Monstre
Squelette	0	-2	-2	0	0	0	-2	-2	Monstre
Liche	+3	0	+3	+1	0	0	+1	0	Monstre
Ange	+2	+1	+3	+1	+3	0	+3	+1	Construction
Démon	+2	+3	+1	+3	+1	0	+3	+1	-

Création - Les créations sont des créatures faites de pierres et de plantes. Elles peuvent prendre diverses apparences, dépendamment de celui qui les a créés : elles peuvent ressembler quasiment trait pour trait à un humain ou une origine existante, ou elles peuvent avoir des traits plus marqués par leur matériaux de création, comme le bois ou la pierre.

Zombie - Les zombies sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Ils ont conservés leur peau et leur chair, mais la désagrégation naturelle leur a joué un sale tour. *Stade primaire de la lignée Zombie - Goule*

Goule - Les goules sont des zombies ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre. *Stade secondaire de la lignée Zombie - Goule*

Squelette - Les squelettes sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Leurs os sont exposés à la surface, car c'est la seule partie de leur corps qui subsiste. *Stade primaire de la lignée Squelette - Liche*

Liche - Les liches sont des squelettes ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre. *Stade secondaire de la lignée Squelette - Liche*

Ange - Les anges sont les créations de.s dieu.x. Ils les ont créés dans le but de les servir et, dans ce but, ils les ont créés à leur image : leur visage est celui d'un humain, pouvant être déformé sur certains points, le reste est purement mécanique, recouverte d'une coque (généralement de couleur blanche) en acier. La structure de leur corps se rapproche tout de même des humains (ils ont une tête, un torse, deux bras et deux jambes). Certains anges peuvent posséder des ailes, qui ont un but purement cosmétique car la capacité à voler des anges est déterminée par les réacteurs qu'ils ont dans le dos. Ils ont une queue de taille variable, qui est en fait un câble d'alimentation qu'ils utilisent pour se recharger pendant leur temps de mise en veille. Ils peuvent aussi avoir une auréole qui reste à proximité de leur tête par attraction magnétique.

Démon - Les démons sont des créatures de l'outre-monde. Certains sont plus puissants que d'autres, mais ils gardent en commun leur origine infernale.

Monstres spéciaux

Certains monstres ne suivent pas l'évolution d'une classe ordinaire : ce sont les monstres spéciaux. Ces monstres sont détaillés ci-dessous.

Gargouille

Les gargouilles sont des créatures malfaisantes qui signalent la présence du Mal. Les statues les imitant ont l'objectif inverse, repousser le Mal, c'est pour ça qu'on en trouve devant les temples.

Tableau des Maîtrises d'armes du monstre :

Maîtrise	Type d'armes	Maîtrise
Primaire	Hast	Min 3
Secondaire	Coup	Min 2

Tableau des caractéristiques d'une Gargouille :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	28	6	2	5	2	7	8	1	10	10	25	5
Taux de croissance	60	30	5	20	10	40	45	10	10	-	-	-

Autres caractéristiques de la Gargouille :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Moyenne	Monstre & Volante	500 EXP

Vol - La gargouille peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Coup - La gargouille a accès aux coup unique Griffes (Gargouille) et Crocs (Gargouille), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Effet	Type Deg
Griffes (Gargouille)	1	1	1d4+8	65	5	5	Affliction : Poison	TRA
Crocs (Gargouille)	1	1	1d8+12	40	10	15	Affliction : Poison	PER

Techniques - La gargouille a 6 JT et en régénère 2 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

<i>Techniques accessibles par la Gargouille</i>	Conjonction, Empaleur, Fente, Formation tortue, Frappe étourdissante, Galvaniser, Parade.
---	---

Dragon

Les dragons sont des animaux fabuleux pourvus d'ailes, de griffes et d'une queue de reptile. Il en existe de multiple tailles différentes, de puissance variable.

Tableau des Maîtrises d'armes du monstre :

Maîtrise	Type d'armes	Maîtrise
Primaire	Coup	Min 3

Vol - Les dragons peuvent voler, et ainsi finir leurs tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Leur vitesse de vol est de 6 cases.

Coup - Les dragons ont accès aux coups unique Griffes (Dragon), Crocs (Dragon), Queue (Dragon), et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableau suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Effet	Type Deg
Griffes (Dragon)	1	1	1d6+8	50	15	0	[Attaque physique]	TRA
Crocs (Dragon)	1	1	1d10+10	40	5	0	[Attaque physique]	PER
Queue (Dragon)	1	1	1d8+10	60	5	0	[Attaque physique]	IMP
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10+12	40	0	30	[Attaque magique] Affliction : Modulaire*	MOD*

[Attaque physique] - Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.

[Attaque magique] - Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible.

*Lignée Draconique. Votre Souffle inflige des dégâts élémentaire au choix. Une fois le type de dégâts choisi à la création du monstre, il ne peut plus être modifié.

Techniques - Les dragons ont 6 JT et en régénèrent 2 par tour (sauf s'ils sont considéré comme boss, voir section dédiée plus haut). Ils ont accès aux techniques suivantes.

<i>Techniques accessibles par le Dragon</i>	Appulse, Attaque menaçante, Balayage, Contre, Effroi, Incursion, Manœuvre déloyale, Métabolisme, Pourfendeur, Sceau RES, Smash.
---	---

Dragon - Grand

Tableau des caractéristiques d'un Dragon (Grand) :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	50	6	8	9	10	5	0	3	12	6	10	4
Taux de croissance	150	35	40	35	40	30	10	5	10	-	-	-

Autres caractéristiques du Dragon (Grand) :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Grand	Dragon & Volante	1000 EXP

Dragon - Très Grand

Tableau des caractéristiques d'un Dragon (Très Grand) :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	60	7	9	10	11	5	0	3	14	4	5	3
Taux de croissance	200	40	50	40	45	30	10	5	20	-	-	-

Autres caractéristiques du Dragon (Grand) :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Très Grand	Dragon & Volante	2000 EXP

Dragon - Gigantesque

Tableau des caractéristiques d'un Dragon (Gigantesque) :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	70	8	10	11	12	5	0	3	16	2	0	2
Taux de croissance	250	45	55	45	50	30	10	5	30	-	-	-

Autres caractéristiques du Dragon (Gigantesque) :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Gigantesque	Dragon & Volante	3000 EXP

Séraphin

Les séraphins sont des anges qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des éléments rivalise avec les meilleurs mages du monde terrestre.

Tableau des Maîtrises d'armes du monstre :

Maîtrise	Type d'armes	Maîtrise
Primaire	Tomes (Tous)	Min 3
Secondaire	Soutien	Min 2

Tableau des caractéristiques d'un Séraphin :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	100	0	8	10	5	7	0	10	15	10	10	3
Taux de croissance	200	5	40	10	50	40	10	50	10	-	-	-

Autres caractéristiques du Séraphin :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Grande	Construction & Volante	2500 EXP

Vol - Le séraphin peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques - Le séraphin a 6 JT et en régénère 2 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, vois section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

<i>Techniques accessibles par le Séraphin</i>	Annulation, Aura Apaisante, Couronne, Encouragement, Équité, Manœuvre tactique, Métabolisme, Protection divine, Puissance, Purification, Ralliement spectral, Sceau arcanique, Sérénité, Solaire, Zenith, Bénédiction élémentaire, Sceau MAG.
---	---

Calamité

À la place d'un Séraphin, vous pouvez choisir de créer une Calamité, qui est spécialisée dans un type de dégât élémentaire (et n'a donc qu'une bénédiction ainsi que la maîtrise d'un seul type de tome).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Séraphin.

Fiélon

Les démons sont des fiélons qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des armes rivalise avec les meilleurs guerriers du monde terrestre.

Tableau des Maîtrises d'armes du monstre :

Maîtrise	Type d'armes	Maîtrise
Primaire	Physiques (Épée, Hast, Angle, Arc, Dague, Art)	Min 3

Tableau des caractéristiques d'un Fiélon :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	100	8	0	5	10	7	10	0	15	10	10	3
Taux de croissance	200	40	5	50	10	40	40	5	20	-	-	-

Autres caractéristiques du Fiélon :

Taille	Type d'unité	Expérience donné
Grande	Monstre & Volante	2500 EXP

Vol - Le fiélon peut voler, et ainsi finir ses tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques - Le fiélon a 6 JT et en régénère 2 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

<i>Techniques accessibles par le Fiélon</i>	Adaptabilité, Appulse, Aléa, Attaquant sauvage, Attaque menaçante, Balayage, Bravade, Broyeur, Contre, Charme, Désarmement, Formation tortue, Galvaniser, Incursion, Lunaire, Manœuvre déloyale, Matraquage, Nihil, Parade [Posture], Parade [Unique], Pleine Lune, Poursuite, Sceau fantôme, Smash, Vengeance, Abri, Soutien, Anti (toutes les techniques « Anti », de « Anti Épée » à « Anti Art »), Sceau FOR.
---	---

Désastre

À la place d'un Fiélon, vous pouvez choisir de créer un Désastre, qui est spécialisé dans un type d'arme (et n'a donc qu'une technique de type « Anti », ainsi qu'une seule maîtrise d'arme).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Fiélon.