

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Bestiaire

Shards of Destiny 1e, Bestiary

Table des matières

Monstres.....	3
Taille.....	3
Origines spéciales.....	3
Monstres spéciaux.....	5
Gargouille.....	5
Dragon.....	7
Séraphin.....	9
Démon.....	10

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	Nombre de cases occupé	Exemple
Petite	1	-
Moyenne	1	Création, Zombie
Grande	2	Dragon, Séraphin, Fiélon
Très Grande	3	Dragon
Gigantesque	4 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	RET	AGI	CHA	Lien	Type d'unité
Création	0	0	0	0	0	0	0	-	-
Zombie	-2	0	0	-2	-2	0	-2	Stade primaire de la lignée Zombie - Goule	Monstre
Goule	+1	+3	0	0	+2	+2	0	Stade secondaire de la lignée Zombie - Goule	Monstre
Squelette	0	-2	-2	0	0	-2	-2	Stade primaire de la lignée Squelette - Liche	Monstre
Liche	+3	0	+3	+1	0	+1	0	Stade secondaire de la lignée Squelette - Liche	Monstre
Ange	+2	+1	+3	+1	+3	+3	+1	-	-
Démon	+2	+3	+1	+3	+1	+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.

Goule. Les goules sont des zombies ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

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.

Liche. Les liches sont des squelettes ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

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 a 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.

Fiélon. Les fiélons sont des créatures de l'outre-monde. Certains sont plus puissants que d'autres, mais ils gardent en commun leur origine infernale : leur peau est généralement rouge (bien que pouvant varier selon les fiélons), ils possèdent des cornes ainsi qu'une fine et longue queue.

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.

Type d'armes maîtrisées. Hast, Coup.

Tableau des caractéristiques d'une Gargouille : (A. = Arme)

Gargouille	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Coup
Caractéristique	20	5	2	4	2	5	1	0	0
Taux de croissance	90	25	5	15	10	25	10	70	40

Taille. Moyenne

Expérience. 500

Bonus d'Initiative (INIT). +15

Constitution. 12

Mouvement (MOV). 5 cases par tour.

Type d'unité. Volante, Monstre.

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

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Gargouille)	1	1	1d4	60	5	-	-	TRA
Crocs (Gargouille)	1	1	1d8	50	10	-	-	PER

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.

(Gargouille, page 2/2)

Techniques. La gargouille a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Techniques accessibles par la Gargouille
Concentration, Empaleur, Fente, Formation tortue, Frappe étourdissante, Galvaniser, Parade, Rapidité.

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.

Type d'armes maîtrisées. Coup.

Les caractéristiques d'un dragon dépendent de sa taille, comme décrit dans les tableaux suivants. (A. = Arme)

Dragon Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	120	15	30	20	20	5	5	80

Dragon Très Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	180	17	35	22	22	6	5	70

Dragon Gigantesque	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	240	20	40	25	25	7	5	60

Autres caractéristiques des Dragons.

Taille	Grande	Très Grande	Gigantesque
Expérience	1000	2000	3000
Bonus d'Initiative (INIT)	+12	+8	+4
Constitution (CON)	15	18	21
Mouvement (MOV)	3	2	1

Type d'unité. Dragon

(Dragon, page 2/2)

Coup. Le dragon a accès aux coups unique Griffes (Dragon), Crocs (Dragon), Queue (Dragon), et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableaux suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Dragon)	1	1	1d6	50	15	-	-	TRA
Crocs (Dragon)	1	1	1d10	40	5	-	-	PER
Queue (Dragon)	1	1	1d8	60	5	-	-	IMP
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10	40	0	-	Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (30%)	MOD*

***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. Le Dragon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf s'il est considéré comme boss, voir section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Techniques accessibles par le Dragon
Adeptes, Attaque menaçante, Balayage, Contre, Effroi, Incursion, Manœuvre déloyale, Métabolisme, Pourfendeur, Sceau RES, Smash.

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.

Type d'armes maîtrisées. Tomes (Tous), Support.

Tableau des caractéristiques d'un Séraphin : (A. = Arme)

Séraphin	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tomes	A.Support
Caractéristique	25	0	5	5	5	0	10	0	0
Taux de croissance	120	5	25	5	25	5	25	110	10

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MOV). 2 cases par tour.

Type d'unité. Volante

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 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Techniques accessibles par le Séraphin
Annulation, Aura Apaisante, Concentration, Couronne, Équité, Instruction, Manœuvre tactique, Métabolisme, Protection divine, Puissance, Purification, Ralliement, Regain, Sceau arcanique, Sérénité, Solaire, Bénédiction (toutes, de « Bénédiction brûlante » à « Bénédiction immobilisante »), Sceau MAG.

Calamité

A 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.

Démon

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.

Type d'armes maîtrisées. Physique (Épée, Hast, Angle, Arc, Dague, Art/Coup).

Tableau des caractéristiques d'un Démon : (A. = Arme)

Démon	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Physique
Caractéristique	25	5	0	5	5	10	0	0
Taux de croissance	120	25	5	25	5	25	5	60

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MOV). 4 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Vol. Le démon 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 démon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Techniques accessibles par le Démon
Adaptabilité, Adeptes, Aléa, Attaquant sauvage, Attaque menaçante, Balayage, Bravade, Broyeur, Contre, Charme, Désarmement, Formation tortue, Galvaniser, Incursion, Lunaire, Manœuvre déloyale, Matraquage, Nihil, Parade, Poursuite, Présence imposante, Smash, Vengeance, Abri, Soutien, Anti (toutes les techniques « Anti », de « Anti Épée » à « Anti Art »), Sceau FOR

Désastre

A la place d'un Démon, 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 Démon.