

Altro Mondo

ADDENDA BESTIARUM EXTENSO



Essaye de t'imaginer à l'ère crétacée. Tu jettes ton premier coup d'œil sur cette grosse dinde en débouchant dans une clairière. Elle avance comme un oiseau, en hochant de la tête. Et tu ne bouges plus, parce que tu te dis que peut-être son acuité visuelle est basée sur le mouvement, comme le tyrannosaure, et qu'il t'oubliera si tu ne bouges pas, mais non : pas le vélociraptor. Tu le fixes dans les yeux. Et il te fixe aussi intensément. Et c'est alors que l'attaque survient. Elle ne vient pas de face, mais par les côtés, des deux autres raptors que tu n'avais pas encore vus. Parce que le vélociraptor n'est pas un chasseur solitaire, il utilise un schéma d'attaque coordonné et il est sorti en force, aujourd'hui. Il fend l'air et te lacère avec ça : une griffe rétractile de vingt centimètres, coupante comme un rasoir, sur le doigt du milieu. Il ne prend pas la peine de te mordre la jugulaire, comme le lion, oh non... Il t'entaille ici, ou ici... Il t'ouvre peut-être le ventre et déverse tes intestins. Le pire, c'est que... tu es vivant lorsqu'il te dévore. Alors, essaye de te montrer un peu respectueux. Jurassic Park

Cette aide de jeu apporte des précisions techniques concernant les créatures des différents ouvrages de la gamme Altro Mondo. Vous trouverez plusieurs règles optionnelles pour les adapter à vos besoins. Pour faciliter votre recherches, un tableau rassemble ces êtres en fonction de leur dangerosité et un autre précise pour chaque leur potentiel en termes de puissance de Larmes (règles page 6 dans la *Chronica 2*).



Une aide de jeu réalisée par OliV VagabonD, pour le



PRÉCISIONS TECHNIQUES

Caractéristiques et compétences. Pas besoin d'explication, mais il est à noter qu'à partir de 3D on peut considérer que la créature est compétente.

Rareté. La probabilité de croiser la créature dans une journée après un test en Pister de niveau moyen réussi.

Lancez deux D6 et additionnez-les, puis divisez la marge de réussite du test en Pister par deux, en arrondissant à l'inférieur, et baissez d'autant la somme des dés. Si le résultat total est inférieur à la « Rareté », on peut rencontrer l'animal. Dans les autres cas, notamment si le test en Pister a été manqué, l'animal reste introuvable.

Agressivité. Cette valeur indique à quel point la créature est belliqueuse, sachant qu'autour de 10 il s'agit généralement d'une proie, autour de 12 c'est souvent un charognard et à partir de 15 c'est un prédateur. Elle représente aussi la difficulté moyenne pour dresser ce genre d'animal à l'état sauvage.

Dégâts naturels. Dans un combat, les Dégâts naturels correspondent aux dégâts supplémentaires qu'inflige une créature utilisant ses armes naturelles, voire une arme blanche en raison de sa Vigueur.

Mouvement. La valeur en Mouvement d'un personnage représente le nombre de mètres qu'il peut parcourir durant un round en marchant rapidement. Il est possible de courir pour augmenter cette valeur, en acceptant certains handicaps. La valeur de Mouvement d'un être humain est de 10.

Taille. Petite ou Grande, faisant ainsi varier la facilité à toucher la créature. Ainsi une créature Petite avec une échelle de 6 signifie que ses attaquants ont un modificateur de -6 pour la toucher et la créature a le même modificateur à ses tests de Résistance. De même, une créature de taille Grande avec une échelle de 3 signifie que l'attaquant qui cherche à la toucher bénéficie d'un bonus de +3 aux résultats de ses tests et la créature a le même modificateur à ses tests de Résistance.

Capacités naturelles. Spécificités de la créature telles qu'un poison, une arme naturelle, une armure naturelle ou une capacité spéciale telle que la charge, un pouvoir de transformation, une attaque groupée...



Partie supérieure d'un morean-crael

Variations de puissances au sein d'un groupe de créatures

Toutes les créatures qui attaquent en groupe n'ont pas la même puissance. Il est bien sûr possible de créer une liste de caractéristique pour distinguer un meneur, d'un ancien, d'un jeune ou autre, mais il est aussi d'appliquer un modificateur en fonction du cas. Aussi, voici quelques bases pratiques pour suivre cette méthode :

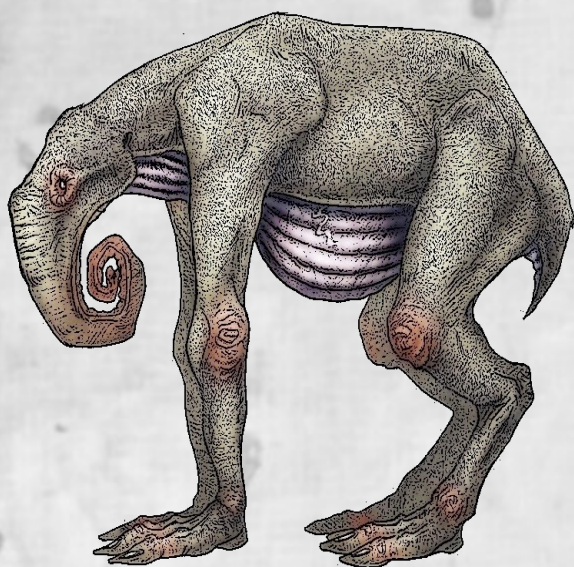
- Créatures globalement plus faibles que la moyenne : -3 à ses tests.
- Créatures globalement plus fortes que la moyenne : +3 à ses tests.
- Créatures parmi les plus puissantes de son espèce : +7 à ses tests.
- Créatures blessées : appliquez un ou deux niveaux de blessures

Utilisations de créatures

De prime abord, les créatures sont de simples générateurs de points d'expériences, mais ce sont surtout des souvenirs. Aussi, il ne faut pas hésiter à rappeler à vos joueurs qu'ils peuvent utiliser les créatures en les dressant ou en recyclant leurs dépouilles.

Dans le premier cas, il faut réaliser plusieurs tests de dressage avec une difficulté dépendant de l'agressivité de la créature. Ainsi, il devient possible de les utiliser comme monture ou bête de bât, mais aussi pour le combat ou pour leurs compétences.

Dans le second cas, c'est l'usage des dépouilles qui passera essentiellement par l'utilisation de la compétence Artisanat. Trois éléments peuvent-être utilisés pour faire varier la finalité de la production des biens créés. Le premier est l'agressivité de la créature, ainsi un objet créé à partir d'une créature dangereuse peut octroyer un bonus de prestige de 1 voir 2 pip pour les tests sociaux du personnage. Le second est la rareté de la créature qui peut faire varier le prix de l'objet. Enfin, le dernier élément est s'appuie sur les capacités naturelles des créatures qui font directement référence à une partie de celles-ci. Souvent, elles disposent d'armes naturelles permettant de réaliser des sculptures ou des bijoux, ou d'une peau épaisse qui peut faire une meilleure armure ou d'un poison qui peut être extrait.



Jert'sea

Remplacement des niveaux de blessures par des Points de Vie

La manière classique de gérer les dégâts dans le Système D6 passe par l'emploi de niveaux de blessure. Avec le système des Points de Vie (PV), le personnage possède un certain nombre de PV. À chaque dommage subi, on retranche un certain nombre de points du total de départ.

Globalement, le système des niveaux de blessure implique une mortalité plus forte des personnages et assure une plus grande fluidité de simulation. À l'inverse, le système des points de vie est moins létal.

Calculer les PV à partir des Codes-Dés en VIGUEUR

Code-Dé en VIGUEUR	Points de Vie	Code-Dé en VIGUEUR	Points de Vie
1D	23	3D+1	31
1D+1	24	3D+2	32
1D+2	25	4D	34
2D	27	4D+1	35
2D+1	28	4D+2	36
2D+2	29	5D	37
3D	30	5D+1	38

Calculer les PV perdus en combat

Jets de dommage - Jets de résistance
= Nombre de PV perdus (si le résultat est positif)

Traduire les PV en niveaux de blessures pour traiter des conséquences des dégâts et des soins

Il s'agit de faire correspondre les PV à des niveaux de blessures pour traiter les conséquences des dégâts de façon habituelle. Ainsi, une perte de 40 % de PV équivaut à un 1^{er} niveau de blessure, une perte de 60 % à un 2^e niveau de blessure, une perte de 80 % à un 3^e niveau de blessure, une perte de 95 % à un 4^e niveau de blessure sachant qu'au-delà cela correspond à un 5^e niveau de blessure ou à la mort.

INDEX DES CRÉATURES

Cet index référence les créatures présentes dans les trois ouvrages en fonction de la menace qu'elles représentent. Il est précisé si elles se trouvent en Altro Mondo (AM) ou dans les Baronnies (B).

Niveler les Dégâts naturels.

La règle de base prévoit qu'il faut diviser par deux le Code-Dé de la Vigueur ou de la Puissance du personnage (sans les pips) et l'arrondir au supérieur. Ainsi, un personnage avec 2D a des dommages naturels équivalents à 1D, un personnage avec 3D en vigueur obtient 2D comme un personnage avec 4D.

Un autre mode de calcul peut consister à diviser par deux la valeur et à l'arrondir à l'inférieur en lui octroyant de pips

Menaces faibles

Altros (AM) – *Chronica 1*, page 20
Cheval domestique (B) – *Chronica 2*, page 30
Chien de garde (B) – *Chronica 2*, page 30
Drosera (B) – *livre de base*, page 62
Étrangleur (AM) – *Chronica 2*, page 33
Goupil (B) – *Chronica 2*, page 35
Jert'sea – *Chronica 2*, page 36
Leu (B) – *Chronica 2*, page 36
Ravenin (AM) – *Chronica 2*, page 38
Rétrogrades (B) – *Chronica 1*, page 36
Voleteur artalien – *Chronica 2*, page 41

Menaces sérieuses

Araignée dragon (AM) – *Chronica 2*, page 27
Batraxine (AM) – *livre de base*, page 226
Buveuses-de-sang (AM) – *Chronica 2*, page 28
Calcidien (AM) – *livre de base*, page 228
Camélion (AM) – *livre de base*, page 230
Cemuda (AM) – *Chronica 2*, page 29
Cuiracier (AM) – *livre de base*, page 228
Gueule-de-croc (AM) – *Chronica 2*, page 34
Keldris (B) – *livre de base*, page 75
Lampetra (B) – *livre de base*, page 63
Morean-crael – *Chronica 2*, page 37

Planeur embusqué (AM) – *Chronica 1*, page 31
Porcrapaud (AM) – *Chronica 2*, page 37
Singe à crête (AM) – *livre de base*, page 229
Sporifique (AM) – *Chronica 2*, page 40
Varan sylvestre (AM) – *livre de base*, page 231

Menaces redoutables

Arbre à mystère (AM) – *Chronica 1*, page 21
Cerf-fauve (B) – *livre de base*, page 62
Drazak (B) – *livre de base*, page 75
Duettiste (AM) – *Chronica 2*, page 31
Écorcheur (B) – *Chronica 2*, page 33
Enleveur (B) – *Chronica 2*, page 33
Flautista (AM) – *Chronica 2*, page 34
L'Ombre (B) – *Chronica 1*, page 30
Loup des neiges (B) – *livre de base*, page 75
Oscel (AM) – *livre de base*, page 225
Sangre (B) – *livre de base*, page 64
Scorpion à dard bleu (AM) – *livre de base*, p 232
Sssouuuuvvvoi (B) – *Chronica 2*, page 39
Tas de corde (AM) – *livre de base*, page 225
Terreuses (B) – *livre de base*, page 66
Viverrin (B) – *livre de base*, page 67
Volmar (B) – *Chronica 1*, page 38
Ürs (B) – *livre de base*, page 73



Bestia Nocte Incognita

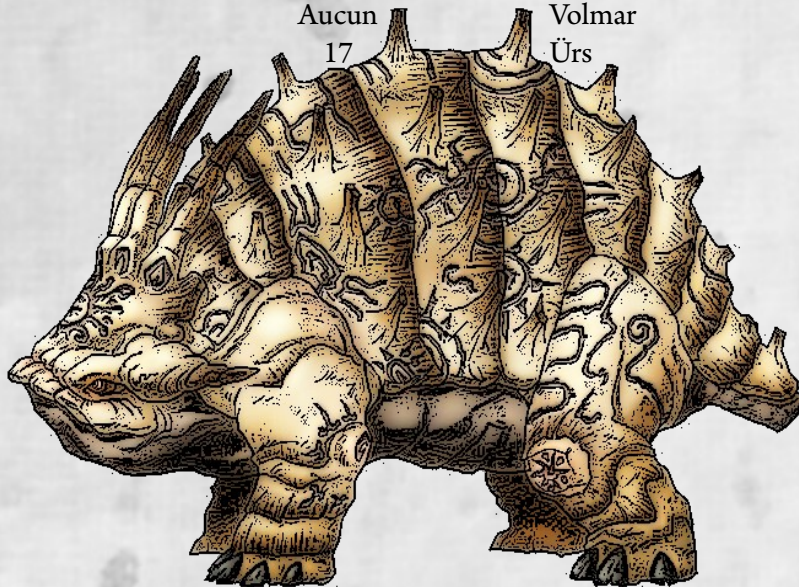
POTENTIEL D'EXTRACTION

Le potentiel représente la puissance provenant d'une créature. De base, la formule de calcul est la suivante :

$$\text{Potentiel} = \text{VIGUEUR} + \text{Niveaux de blessures} + \text{Dégât naturels} + \text{Taille}$$

Vous pouvez aussi considérer que la VIGUEUR peut-être étendu à la Résistance et à la Puissance. Nous avons retenu cette pour le tableau pour ce tableau. La mention Aucun signifie qu'une créature ordinaire de cette espèce ne permet pas de remplir une Larme rouge.

Créatures	Potentiel	Créatures	Potentiel
Altros	17	Keldris	15
Araignée dragon	15	L'Ombre	19
Batraxine	Aucun	Lampetra	Aucun
Buveuses-de-sang	Aucun	Leu	Aucun
Calcidien	Aucun	Loup des neiges	19
Camélion	17	Morean-crael	19
Cemuda	16	Oscel	15
Cerf-fauve	20	Planeur embusqué	Aucun
Cheval domestique	17	Porcrapaud	Aucun
Chien de garde	Aucun	Ravenin	15
Cuiracier	18	Sangre	20
Drazak	15	Scorpion à dard bleu	15
Drosera	Aucun	Singe à crête	Aucun
Duettiste	15	Sssouuuuvvvoi	22
Écorcheur	18	Tas de corde	15
Enleveur	Aucun	Terreuses	Aucun
Étrangleur	15	Varan sylvestre	Aucun
Flautista	25	Viverrin	17
Gueule-de-croc	21	Voleteur artalien	Aucun
Goupil	Aucun	Volmar	15
Jert'sea	17	Ürs	23



Flautista

Les créatures de l'Altro Mondo ou de l'Exter Mondo se modifient facilement ou se transforment à la demande. Vous pouvez aussi appliquer des modifications à leur potentiel en fonction de leur nature.

Les Symbiotes peu sensibles à l'énergie des Larmes peuvent avoir un potentiel diminué de 3 et à contrario le potentiel des Bestia nocte peuvent être augmenté de 3. Vous pouvez aussi décider de faire varier la difficulté de l'extraction en fonction de la nature de l'être à l'origine de l'énergie de la Larme.