

Altro Mondo

ADDENDA BESTIARUM



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 a pour objectif de faciliter l'utilisation des créatures incluses dans les deux premiers ouvrages de la gamme Altro Mondo. Aussi, elles sont présentées du point de vue technique afin de préciser leur description. Quelques conseils d'usages et options de jeu viennent compléter cela afin de les faire évoluer. Enfin, vous trouverez un index classant les créatures par niveau de dangerosité.



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 en 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...

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 caractéristiques pour distinguer un meneur d'un ancien, d'un jeune ou autre, mais il est aussi possible d'appliquer un modificateur en fonction du cas. Aussi, voici quelques bases pratiques pour suivre cette méthode :

- Créature globalement plus faible que la moyenne : -3 à ses tests.
- Créature globalement plus forte que la moyenne : +3 à ses tests.
- Créature parmi les plus puissantes de son espèce : +7 à ses tests.
- Créature blessée : appliquez un ou deux niveaux de blessures



Terreuse

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 voire 2 pips 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 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, d'une peau épaisse qui peut faire une meilleure armure ou d'un poison qui peut être extrait.



Keldris

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 la majorité des créatures présentes dans les deux premiers 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).

Faibles menaces

Drosera (B) – *livre de base*, page 62

Rétrogrades (B) – *Chronica 1*, page 36

Menaces sérieuses

Altros (AM) – *Chronica 1*, page 20

Batraxine (AM) – *livre de base*, page 226

Calcidien (AM) – *livre de base*, page 228

Camélion (AM) – *livre de base*, page 230

Cuiracier (AM) – *livre de base*, page 228

Lampetra (B) – *livre de base*, page 63

Planeur embusqué (AM) – *Chronica 1*, page 31

Singe à crête (AM) – *livre de base*, page 229

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 62

Keldris (B) – *livre de base*, page 75

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*, page 232

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

Un petit aperçu du duettiste, une créature qui fera son apparition dans la Chronica 2 : l'Ère des Conquérants

