



## *Chapitre 8*

### *Le bestiaire*

*« Où donc avons-nous fait fausse route ? »  
Melle, Complainte des Corbeaux, 823*

# Table des matières

Table des matières.....	2
Le bestiaire.....	3
Fiche de créature.....	4
Styles de combat.....	6
Taille des créatures.....	7
Créatures de grande taille.....	7
Types de créature.....	8
Index des créatures.....	10
Les créatures.....	11

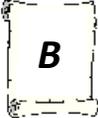
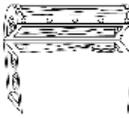
## Le bestiaire

Le bestiaire est une compilation des créatures les plus communes sur Promiterra, il est utilisé comme guide pour faciliter les combats. Pour le bien de la partie, le maître de jeu peut décider de changer des caractéristiques ou de créer une nouvelle version complètement différente de la créature, le bestiaire est uniquement un facilitant.

Les créatures du bestiaire sont regroupées par types. Le type de créature représente sa famille d'appartenance et indique les bonus, malus et habiletés appartenant à toutes les créatures de ce type, consultez les différents type dans la section sur les types de créature.

Lorsqu'un joueur ou un groupe de joueurs arrive à vaincre la même créature du bestiaire lors de 2 affrontements différents, le maître de jeu va leur remettre la fiche de cette créature. La fiche est expliquée en détail dans les prochaines sections.

Voici une fiche de créature vide avec une lettre dans chacune des sections, consultez la page suivante pour le détail de ces sections par lettre.

<b>A</b>									
  			Physique	Mental	Réaction	Initiative	Mouvem.	Moral	Défi
<b>B</b>			<b>C</b>			<b>D</b>		<b>E</b>	
Style de combat :			Dégâts / Armure	0 %	25 %	50 %	75 %		
<b>F</b>			Coup normal	<b>G</b>					
Dégâts	Portée	Maladr.	Critique						
Face	Flanc	Dos	Valeur						
Triple critique									
Taille	Armure		<b>H</b>	Perçant	Tranchant	Contond.	Feu	Sortilège	Valeur
<b>I</b>			<b>J</b>						

## Fiche de créature

### A – Entête

À la gauche, vous avez le nom de la créature, à la droite vous avez son type. Le type donne des avantages et désavantages à toutes les créatures ayant ce type, voyez la section sur les types de créatures pour plus de détails.

### B – Points de vie, points de magie et trésor

Cette section affiche le nombre de points de vie et le nombre de points de magie maximum de la créature. Le trésor indique la valeur totale des objets de valeur et des pièces d'or en sa possession. Le trésor est converti directement en pièces d'or mais les armes, armures et autres objets dans la description doivent être vendus normalement par un jet de marchandage. Le trésor est souvent exprimé selon un dé, le maître de jeu va lancer un jet pour déterminer la valeur exacte du trésor.

### C – Physique, Mental, Réaction

Les statistiques de base de la créature si un test est requis. Il est possible qu'une créature ait zéro dans une statistique, ce qui signifie qu'elle est immunisée contre toute attaque reliée à cette statistique. Par exemple, une créature ayant zéro de mental ne peut pas être charmée.

### D – Initiative, Mouvement

L'initiative représente le nombre de secondes écoulées entre chaque tour pour la créature. Le mouvement est le nombre de cases qu'elle peut franchir lors de son déplacement.

### E – Moral

Le moral indique la probabilité que la créature s'enfuit si la situation tourne mal. Un jet de moral se fait avec un D10, si le résultat est supérieur au moral de la créature, elle s'enfuit. Le maître de jeu va décider quand faire un jet de moral, souvent ce sera lorsque le nombre de créatures chute de façon draconienne ou que le chef des créatures est grandement affaibli. Le moral peut-être lancé individuellement ou en groupe s'il y a plusieurs créatures.

### E – Défi

Le défi est une valeur calculée selon plusieurs facteurs dont les points de vie, les dégâts, le facteur de critique, l'initiative et les chances de toucher. Le défi est un nombre que le maître de jeu peut utiliser pour connaître la force relative des créatures afin de préparer la bataille. Plus le groupe progresse, plus le défi peut être grand. Pour plusieurs créatures, additionnez le défi de chacune d'entre elle pour connaître le défi total de la bataille.

### F – Style de combat

Cette section indique le style de combat habituel de la créature ainsi qu'un résumé de ses actions et de ses talents qui sont détaillés en profondeur dans la description. Le style de combat est expliqué en détail dans la section sur les styles de combat.

**F – Dégât, Portée, Maladresse et Critique**

Les facteurs de dégât et de critique sont les bases de la créature, ils sont utilisés pour calculer les dés de dégâts de la section G. La portée est le nombre de case que l'attaque peut traverser pour atteindre l'ennemi, une portée de 2 signifie que la créature peut attaquer à 2 cases de rayon. La maladresse est le résultat que la créature doit obtenir sur le D10 de maladresse si elle a obtenu un 1 pour toucher auparavant. Par exemple, une créature ayant un facteur de maladresse de 7 doit obtenir 7 ou plus sur le D10 pour ne pas faire de maladresse lorsqu'elle obtient un 1 lors de son jet pour toucher.

**F – Face, Flanc, Dos, Valeur**

Face, flanc et dos sont les facteurs pour toucher avec un D10 pour la créature selon l'orientation de sa cible. Valeur est la valeur en pièces d'or des armes de la créature, si ces armes sont contenues dans la liste des objets standards, elles peuvent être utilisées par le groupe de joueurs normalement. Si elles ne sont pas dans la liste des armes standards, elles peuvent être vendues normalement par un jet de marchandage.

**G – Dégâts / Armure**

Ce tableau de 4 colonnes par 4 lignes affiche le dé de dégât à lancer selon le facteur de protection de la cible et la force du critique effectué. Par exemple, pour un dégât standard contre une armure de 50%, vous pouvez lancer le dé dans la troisième colonne, première ligne. Pour un double critique contre une armure de 25%, vous pouvez lancer le dé dans la deuxième colonne, troisième ligne.

**H – Taille, Armure, Facteurs de protection, Valeur**

La taille est la dimension de la créature et le nombre de cases qu'elle occupe, voyez la section sur la taille des créatures pour plus de détails. L'armure est le nom de l'armure de la cible. Si cette armure existe dans la liste des armures standards, elle peut être utilisée par les joueurs. Si elle n'existe pas dans la liste standard, elle peut être vendue normalement par un jet de marchandage à la valeur indiquée. Certaines armures naturelles doivent être extraites par un jet de thanatologie pour être vendues par la suite, consultez la description (section J) pour connaître le jet.

**I – Compétences**

Cette section affiche toutes les compétences de la créature comme la course ou la natation. D'autres compétences peuvent s'ajouter à la discrétion du maître de jeu.

**J – Description**

La description explique en détail le comportement de la créature et ses différentes actions. Sur certaines créatures, il est possible d'extraire des objets utilitaires ou de valeurs en effectuant un jet de thanatologie. Pour un objet utilitaire comme un poison, le jet doit être réussi sinon l'objet n'est pas récupéré et aucune autre tentative ne peut être faite. Pour un objet ayant une valeur comme de l'ivoire ou des fourrures, il est récupéré à pleine valeur si le jet est réussi et à la moitié de sa valeur s'il est raté. Les objets récupérés ainsi doivent être vendus normalement par un jet de marchandage.

## Styles de combat

Voici les différents styles de combat utilisés par les créatures. Bien sûr un style de combat est seulement une tendance, il est possible que dans certaines situations la créature ne respecte pas son style de combat habituel. Aucune créature n'est suicidaire, donc les créatures n'auront pas tendance à donner des attaques d'opportunité à moins que la situation soit propice. Voici les styles de combat possibles :

### **Charge**

La charge est un style de combat primaire. À distance, la créature va charger sur la cible la plus proche au hasard. Au corps-à-corps, elle va attaquer la cible qui lui a fait le plus de dégât dans les tours précédents.

### **Surnombre**

Le combat en surnombre est plus éclairé. Les créatures qui combattent en surnombre agissent en groupe et vont tenter de faire tomber leurs ennemis un à fois en attaquant à plusieurs sur une même cible. Ces créatures vont tenter de gagner des bonus pour toucher en surnombre si possible.

### **Pacifique**

Les créatures pacifiques ne cherchent pas la bataille. Elles ne vont pas attaquer à moins d'être menacées et peuvent arrêter de se battre si elles ne sont plus en danger. Forcées au combat, les créatures pacifiques vont combattre en style surnombre si elles sont plusieurs ou en charge si elles sont seules.

### **Sans relâche**

Le style sans relâche est le plus meurtrier. La créature sans relâche choisit la cible la plus proche au hasard et n'arrêtera pas d'attaquer celle-ci tant qu'elle n'est pas définitivement morte ou que la cible est hors de portée.

### **Intelligent**

Les créatures intelligentes sont les plus versatiles et souvent les plus dangereuses. La créature intelligente va agir comme un joueur, elle va tenter de tuer les guérisseurs et les magiciens en premier, elle va attaquer de préférence les cibles qui ont moins d'armures contre son type de dégât et va profiter des faiblesses de ses ennemis.

## Taille des créatures

La taille est le nombre de cases occupées par la créature. La taille est exprimée sur trois formats différents : « Nombre », « Nombre – Nombre – ... » et « Nombre x Nombre ».

### Format « Nombre »

0 signifie que la créature est si petite qu'elle peut occuper la même case qu'une autre cible ou que plusieurs créatures de taille 0 peuvent combattre à partir de la même case. 1 signifie que la créature occupe 1 seule case comme les humains. 2 ou plus signifie que la créature est en longueur, comme une monture, elle occupe donc une case de largeur et un nombre de cases en longueur égal au nombre spécifié. 3 signifie donc que la créature est de 3 cases de long par 1 case de large.

### Format « Nombre – Nombre – ... »

Si plusieurs nombres sont séparés par des tirets, ça signifie que la créature occupe plusieurs cases en longueur et en largeur. Le premier chiffre avant le tiret est la longueur de la première largeur, le deuxième chiffre après le tiret est la longueur de la deuxième largeur, etc. Donc une créature identifiée comme « 1-2 » occupe un triangle de 3 cases, 1 de longueur pour la première largeur, 2 de longueur pour la deuxième largeur. Une créature identifiée comme « 2-3-2 » occupe un cercle de 7 cases, une case centrale et toutes les cases alentour dans un rayon d'une case.

### Format « Nombre x Nombre »

Les créatures d'une taille démesurée sont identifiées avec deux nombres séparés par un « x ». « 10 x 10 » signifie que la créature occupe 10 cases par 10 cases. « 8 x 24 » signifie que la créature occupe 8 cases par 24 cases.

## Créatures de grande taille

Les créatures qui occupent 3 cases ou plus sont immunisées contre tout effet critique effectué par les joueurs.

Les créatures qui occupent 7 cases ou plus ont un si gros impact face aux joueurs qu'ils effectuent quand même la moitié des dégâts si le joueur bloque avec un bouclier. Donc si la créature infligeait 10 points de dégât et que le joueur bloque avec son bouclier, le joueur subit quand même 5 points de dégâts. Si un coup critique est bloqué par le bouclier d'un joueur, le dégât critique est divisé en deux et aucun effet critique n'est effectué.

## Types de créature

Il existe des dizaines de types de créature. Ce sont des familles d'appartenance ou des catégories. Appartenir à un type de créature donne des bonus, des malus ou des habiletés à toutes les créatures de ce type. Si le type n'est pas inclus dans cette section, ca signifie qu'il n'y a pas de modification spéciale à apporter. Voici les types de créature qui ont des propriétés spéciales à considérer en combat :

### Aérien

Les créatures du type aérien peuvent se déplacer dans les airs comme sur terre. Le maître de jeu doit donc un combat en trois dimensions et prendre note de la hauteur de chacune des créatures. Ces créatures ont toutes des ailes et peuvent utiliser la gravité pour accélérer leur mouvement. En plongeon vers le sol, ces créatures doublent leur mouvement. Sur le sol, elles se déplacent normalement sauf si elles ne peuvent utiliser leurs ailes pour une raison ou pour une autre, dans ce cas elles divisent leur mouvement en deux.

### Animal

Les animaux qui occupent deux cases ou plus ont toutes le talent suivant :

**Renverser :** À chaque fois que vous touchez une cible qui occupe 1 seule case, cette cible doit réussir un test physique ou tomber sur le sol, renversée par vous. De plus, vous avancez sur la case de la cible pour embarquer par-dessus celle-ci. À son tour, la cible peut utiliser son action pour faire une compétition de lutte avec vous; si la cible gagne, elle reprend sa position debout et vous revenez sur votre case d'origine si possible ou une autre case adjacente si elle est occupée. Les alliés de la cible peuvent utiliser une action pour aider la cible renversée à se relever; lors de l'initiative de la cible, additionnez le jet de lutte de la cible à celui des alliés qui l'aident. Aucun de ces déplacements ne déclenche des attaques d'opportunité. Une seule cible peut être renversée à la fois.

### Aquatique

Les créatures aquatiques respirent uniquement sous l'eau. Elles peuvent combattre en dehors de l'eau pour un maximum de 5 minutes. Après 5 minutes, ces créatures vont faire tout ce qui est en leur moyen pour retourner dans l'eau. Après 10 minutes en dehors de l'eau, la créature meurt automatiquement.

### Démoniaque

Les créatures démoniaques subissent 10% de leur maximum de point de vie en dégât s'ils sont présents au début de leur tour dans un lieu saint comme une église. Les créatures démoniaques ne peuvent jamais être guéries; lorsqu'elles tombent à zéro point de vie ou moins, elles retournent dans leur lieu d'origine sans laisser de cadavre. Les créatures démoniaques sont considérées comme étant maléfiques pour les actions et talents qui affectent les cibles maléfiques.

### **Gigantesque**

Les créatures de types gigantesque ont des silhouettes humaines de très grande taille et combattent debout. À chaque fois qu'une cible occupant 1 seule case bloque une créature gigantesque avec son bouclier, lancez un D10. Sur un 7 ou plus, le bouclier est brisé.

Lorsqu'elles meurent, les créatures gigantesques s'effondrent dans une direction aléatoire déterminée par un D6 sur la grille hexagonale. La créature effondrée occupe le double de ses cases actuelles en longueur, par exemple, une créature qui occupe 2-3-2 va occuper 4-6-4 cases. Toutes les cibles occupant les nouvelles cases touchées doivent lancer un test de réaction ou être coincées sous la carcasse de la créature, ce qui équivaut à un dégât standard qui est toujours calculé sans armure.

### **Magique**

Les créatures magiques sont immunisées contre tous les effets négatifs comme le poison, la rage, les charmes et la confusion. Elles émanent de la magie pour ceux qui peuvent détecter la magie. Elles sont automatiquement détruites sans laisser de cadavre lorsqu'elles tombent à zéro de point de vie ou moins. Les créatures magiques peuvent voir les cibles invisibles normalement. Les créatures magiques sont considérées comme étant non vivantes et magiques pour les actions et talents qui affectent les cibles non vivantes ou magiques.

### **Mort-Vivant**

Les morts-vivants sont immunisés contre tous les effets négatifs comme le poison, la rage, les charmes et la confusion sauf si spécifié dans l'action. Les morts-vivants ne peuvent pas être guéris normalement sauf par certains sortilèges conçus spécifiquement pour eux. De plus, ils sont immunisés contre les coups critiques et les effets critiques. Les morts-vivants peuvent également voir les cibles invisibles normalement. Les morts-vivants sont considérées comme étant non vivants, magiques et maléfiques pour les actions et talents qui affectent les cibles non vivantes, magiques ou maléfiques.

### **Souterrain**

Les créatures du type souterrain sont toutes considérées comme ayant une vision nocturne. Elles n'ont pas de problème à se déplacer ou à combattre dans le noir le plus total.

## **Actions et talents par catégorie**

Certaines actions et talents fonctionnent uniquement contre certaines catégories de créatures. Ces catégories sont : vivant / non vivant, maléfique / non maléfique et magique / non magique. Par défaut, une cible est toujours considérée vivante, non maléfique et non magique sauf si son type le spécifie autrement. Par exemple, les morts-vivants sont considérés comme étant non vivants, maléfiques et magiques pour toutes les actions et talents qui sont spécifiques à ces catégories.