

Les animaux de monte (cheval, loup géant et dragon)

(Source : Casus Belli n° 82/Petit Capharnaüm n°15, texte : Pierre ROSENTHAL, illustration : Rolland BARTHELEMY)

Nous voici de retour après la parution de Simulacres nouveau et du jeu SangDragon, respectivement numéros 10 et 11 des hors-série de Casus Belli. Pour l'instant, nous attendons de savoir si le jeu vous a plu pour planifier de nouvelles parutions. D'ici là, Le petit capharnaüm répondra à vos questions et attentes. N'hésitez donc pas à nous écrire.



Les animaux de monte

Un de nos lecteurs nous a fait remarquer que le bestiaire péchait au moins par une énorme omission : celle du cheval, animal commun s'il en est. Plutôt que de vous donner uniquement ses caractéristiques, nous avons choisi de vous présenter également d'autres animaux qui peuvent servir de monture. De plus, nous vous fournissons leurs caractéristiques pour gérer les poursuites (d'après les règles détaillées dans SimulacreS, p.44-45), ainsi que quelques précisions.

Cheval

Test de Combat :6. **Test de perception** :7. **Points de vie** :5. **Points de souffle** :6. **Points d'Énergie** : 1 à 2. **Puissance t**: 0 à 1. **Rapidité y**: 0 à 2.

Armure : 0/0/0 (0/0/1 pour les chevaux de trait). **Dégâts** : [C]PV et [F]PS (ruade) ou [A]PV et [E]PS (piétinement). **Test de course** : 6 à 11. **Test de saut** : 7 à 11. **Déplacement** : 3(1)[E].

Il existe de nombreuses espèces de chevaux. Les plus rapides auront un Test de course et le maximum en Rapidité y. Les chevaux de trait auront plutôt de la Puissance t. Un cheval normal a un seul point d'Énergie, une Puissance t de 0, une Rapidité y de 1, un Test de course de 10 et un Test de saut de 9.

Loup géant

Test de Combat :9. **Test de perception** :9. **Points de vie** :5. **Points de souffle** :6. **Points d'Énergie** : 1. **Puissance t**: 1. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [D]PV. **Test de course** : 8 à 9. **Déplacement** : 2(1)[C].

Les loups géants font 1.40m au garrot et sont souvent montés par des orques. Ils ne sont pas spécialement rapides mais leur endurance est grande et ils sont plus agiles dans les sous-bois que les chevaux. Leur élevage est facile mais il est difficile de les dresser, ils sont notamment désobéissants quand, en plein combat, ils sentent l'odeur du sang.

Aigle géant

Test de Combat :9. **Test de perception** :10. **Points de vie** :5. **Points de souffle** :4. **Points d'Énergie** : 2. **Puissance t**: 1. **Rapidité y** : 1. **Armure** : 0/0/0. **Dégâts** : [C]PV. **Test de vol** : 10. **Déplacement** : 3(3)[G].

Les aigles géants font environ 7 mètres d'envergure. Ils sont rarement dressés, mais quand c'est le cas c'est par de petits humanoïdes montagnards (équivalents aux kobolds). Le déplacement en vol est ramené approximativement à un déplacement terrestre « à vol d'oiseau ».

Dragon d'Harad

(voir SangDragon p.49)

Test de vol : 11. **Déplacement** : 7(5)[H].

Ce sont les seuls dragons pouvant être montés par des humains (et encore, seuls les chevaliers d'Harad peuvent le faire).

Dragon volant adulte

(voir SangDragon p.49 ou SimulacreS p.71).

Test de vol : 12. **Déplacement** : 8(4)[I].

Résumé des règles de déplacement

Définition du déplacement

On définit le déplacement par un intitulé de la forme T(M)[V].

T est la taille de l'objet ou de la créature qui se déplace. Elle varie entre 1 (taille minimale choisie pour un même type de poursuivant) à 8 (taille maximale).

M est la maniabilité. En fait c'est la taille en dessous de laquelle on ne peut plus se déplacer. Ainsi un dragon de taille 8 et de maniabilité 6 ne peut pas voler dans des cavernes plus petites que la taille 6.

[V] est la vitesse. Elle se calcule sur la table normale des « dégâts » de SimulacreS, Et son résultat se lit en nombre de cases de déplacement.

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule (ou l'animal) n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain sur lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut pas circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.

Exemple : Un cheval est défini par 3(1)[E]. S'il se déplace sur une route (taille 6), on fait un Test de course normal (de 10). Si le Test réussit, on lit dans une colonne [E], après avoir rajouté 2d6 (comme avec les armes) pour savoir combien de « cases » le cheval a progressé par rapport à son adversaire. En fait, si le Test échoue, cela ne veut pas dire que le cheval ne bouge pas, cela signifie juste qu'il se déplace à une vitesse similaire à celle de son adversaire. Si le cheval empruntait un sous-bois (taille 2, sa vitesse passerait à [E] moins 1 colonne, soit [D].

Règles complémentaires

Les différents types de terrain

Suivant la nature du terrain où se déroule la poursuite, un facteur de maniabilité est donné. Il va de 1 (forêt dense) à 10 (désert plat de pierre dure). Le petit schéma ci-contre vous fournira les valeurs les plus courantes. S'il s'agit de poursuite en vol, la maniabilité dépend de la taille de la zone où l'on vole : de 1 (taille d'un aigle) à 10 (ciel ouvert). Des conditions météo défavorables peuvent également diminuer la maniabilité (par exemple, une tempête peut être considérée comme empêchant de voler les créatures de maniabilité inférieure à 6).

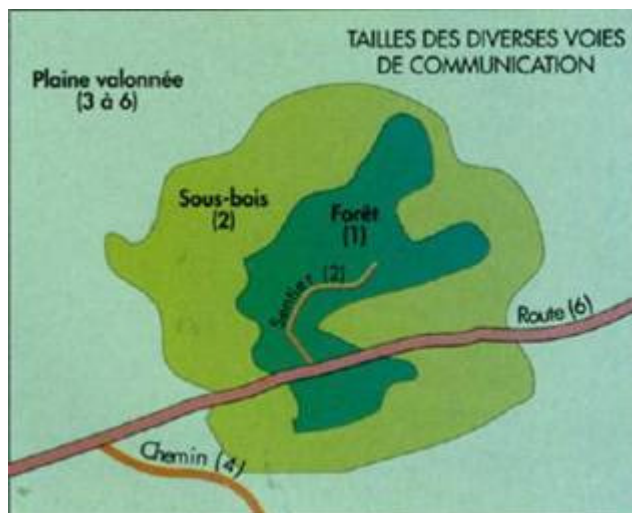
Animal monté

Lorsqu'il s'agit d'une poursuite entre animaux seuls, chacun fait son Test de course, avec la possibilité d'utiliser ses points d'Energie. Par contre, si l'animal est monté, le Test se fait avec sa valeur mais en ajoutant le score d'Equitation de cavalier. Les points d'Energie sont alors toujours ceux de l'animal, mais le cavalier ne peut les faire utiliser à sa monture que s'il a un score de +1 ou supérieur au talent d'Equitation.

Autres « véhicules »

A titre de comparaison, on pourra utiliser les valeurs de déplacement suivantes (pour les poursuites bien sûr) :

- **Un homme** : 1(1)[B]. Test de course : Corps a+ Action S+ Humain v+ Athlétisme.
- **Un char de course** (deux ou quatre chevaux) : 4(3)[E]. Test de course : 9. Le fait d'avoir deux ou quatre chevaux ne modifie pas la vitesse mais l'endurance de l'attelage.



Travaux pratiques

Enomias l'elfe monte un cheval de course « (1)[E] avec une valeur de course de 10. Enomias a +1 en Equitation (donc une valeur de Test total de 11). Au détour d'un grand chemin, il aperçoit au loin (distance 12) un orque monté sur un loup géant, à quelque distance d'un bois (distance 2). A sa vue, l'orque s'enfuit et Enomias décide de le poursuivre. Le loup a un déplacement de 2(1)[C], une valeur de course de 9, et l'orque a +1 en Chevaucher un loup (valeur de Test totale de 10).

Passe d'arme 1

Enomias obtient 6 au jet de dés, c'est donc une réussite de 5, plus 2d6 (il fait 8) : la distance parcourue est de 3 cases (colonne[E]). L'orque fait 6, réussit de 4, plus 2d6 (7) : la distance parcourue est de 1 case (colonne[C]). La distance entre les deux poursuivants a donc diminué de 2 (elle passe à 10) et l'orque n'est plus qu'à une case du bois.

Passe d'arme 2

Enomias obtient 9, réussite de 2, plus

2d6 (5), soit une distance de 2 cases. L'orque prend peur et décide de faire bondir son loup (il le force à dépenser 1pt de Puissance $\mathfrak{t}$), ce qui lui ajoute 1 au Test. Il fait bien car le jet de dés donne 10, réussite de 1, plus 2d6 (8) : déplacement de 1 case, le loup et l'orque sont à l'orée du bois. La distance entre les deux poursuivants est passée à 9.

Passe d'arme 3 et suivantes

Le meneur de jeu peut décider que l'elfe ne s'est pas suffisamment rapproché de l'orque pour la suivre dans les sous-bois. Il peut aussi décider que la poursuite continue. Auquel cas le loup n'est pas gêné par les sous-bois (il a une taille de 2

seulement). Mais si Enomias s'y engage, son cheval n'aura plus qu'une vitesse de [D], le malus d'une colonne étant dû au fait que sa taille est de 3, et que les sous-

bois ont une taille de 2. Si les poursuivants s'enfoncent dans la forêt (taille 1), le loup ne se déplacera plus que de [B] et le cheval de [C]. Bref, tous les cas de figure montrent que l'orque a

toutes ses chances de se faire rattraper. Sa seule chance est de rentrer suffisamment vite dans les bois, ou la visibilité est moins grande, et de tendre une embuscade à l'elfe (ou tenter de se cacher).

Des objets magiques

Licol d'obéissance

Une fois passé au cou d'un cheval, l'animal obéit et court avec son cavalier comme si celui-ci avait un talent d'Equitation à 0. il existe le même genre de harnais pour les loups géants et les aigles, mais pas pour les dragons.

Bague de course

Le porteur de la bague dépense 1EP et peut courir pendant une heure avec le facteur de déplacement 1(1)[D].

Potion de vol

Celui qui boit la potion vole pendant une heure avec le facteur vol 1(1)[C].

Récapitulatif	Dplct.	Test	MR + 2d6	Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
Homme	1 (1) [B]	—	3		0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Loup géant	2 (1) [C]	8 à 9	4 5 6		0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	—
Cheval	3 (1) [E]	9 à 11	7 8 9		0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	
Attelage	4 (3) [E]	9	10 11		1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5	=
Jaguar	1 (1) [G]	13	12 13 14		1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	+
Aigle géant	3 (3) [G]	10	15 16 17 18		1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8	
Dragon d'Harad	7 (5) [H]	11	19 20 21 22		2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10	
Dragon adulte	8 (4) [I]	12	23 24 25 26		3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12	
par 4 en plus					+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6	