

MONTURES FANGHIENNES

Supplément officiel pour le JDR Naheulbeuk, par POC

Ce supplément sur les montures vise à apporter un peu de profondeur lors de l'utilisation des chevaux et d'autres animaux à monter en cours de partie. Si vous voulez garder un jeu très simple (mais moins logique), il vaut mieux ne pas l'utiliser ! Toutefois, gardez en tête que ce supplément fait accéder les héros de plus haut niveau à des animaux fabuleux qu'ils pourront utiliser à la fois comme familier et monture. Vous en aurez peut-être besoin plus tard.

ORGANISATION DU JEU

Il est recommandé pour le joueur et le MJ d'avoir sous la main la fiche complète de la monture utilisée par un héros, ceci pour éviter à chacun de poser des questions pendant le jeu. Le document est organisé pour que chaque fiche puisse être découpée et distribuée sur table ou en ligne. Et bien sûr un PNJ peut utiliser ces montures !

RESTRICTIONS D'UTILISATION

L'usage des montures est autorisé à tous ceux qui disposent de la compétence « chevaucher », laquelle peut être héritée de leur compétence, de leur métier, d'une formation ou d'un livre. Les montures avancées disposent en outre de restrictions variées concernant soit la taille du cavalier, soit son origine, soit son talent. Les ogres par exemple ont souvent du mal à trouver une monture capable de les porter, aussi ils voyagent généralement en chariot.

RÈGLES SPÉCIFIQUES DE COMBAT

S'il est connu que l'usage d'une monture donne un avantage certain en combat, il est souvent lié à la monture et à ses capacités. Le principe de *charge* est ici prépondérant, autant que l'entraînement de la monture. Le cavalier souffre aussi de quelques handicaps logiques...

Voici quelques règles simples à appliquer :

- **attaques** : quand la monture dispose de capacités d'attaque, vous pouvez compter une attaque de la monture par assaut, celle-ci pouvant être dirigée sur l'opposant du cavalier ou sur un autre opposant proche
- **dégâts** : lorsqu'un ennemi frappe un combattant monté, il a toujours une chance de toucher la monture au lieu du héros : lancez 1D6 sur une attaque réussie, sur un résultat de 5 et 6 c'est la monture qui sera touchée
- **monture blessée** : si la monture perd plus de 50% de ses PV, vous pouvez considérer qu'elle peut paniquer. Tentez donc une épreuve de COURAGE pour savoir si elle continue de répondre au cavalier
- **esquive** : le cavalier ne peut esquiver les attaques, il doit forcément les parer — la monture ne peut esquiver
- **armes courtes** : un combattant monté ne peut pas utiliser n'importe quelle arme — les dagues en particulier sont trop courtes pour toucher les ennemis au sol
- **déplacement** : le héros se déplace à la vitesse de sa monture, mais en contrepartie il aura souvent du mal à faire demi-tour et perdra du temps sur un mouvement complexe

AMBIDEXTRIE

On ne peut pas utiliser cette compétence sur une monture, car l'une des mains est toujours requise pour s'accrocher à la selle ou à la monture. De plus, on ne peut frapper que sur le côté, et non de face.

CHARGE

Si le héros se trouve sur une monture capable de charger, il peut annoncer une charge sur un ennemi. Dans ce cas, on comptera — selon la monture utilisée — l'attaque du héros ou celle de sa monture, avec dégâts +1D6 en cas de réussite. La charge montée doit se faire sur une distance d'au moins dix mètres et peut être esquivée. Pour annoncer une charge, le joueur doit simplement dire « je charge », il n'y a pas d'épreuve en plus que celle de l'ATTAQUE, sauf exception.

PERTE DE CONTRÔLE

Si la monture panique et décide de quitter le combat ou de se débarrasser du cavalier (en cas de stress ou blessure), le MJ devra réagir à l'aide d'épreuves variées : AD (pour éviter la chute et rester en selle), FO (pour contraindre la bête), CHA (pour influencer l'animal). La difficulté des épreuves dépendra de la monture.

BOUCLIER

Il est possible d'utiliser un bouclier sur monture, la main qui porte le bouclier servant également à se stabiliser. Les mouvements étant alors réduits, le score de protection ne sera compté que sur un côté du cavalier, et on pourra oublier le bonus de PARADE.

ARMES DE JET

Les armes de jet peuvent être utilisées à dos de monture, mais généralement avec un malus au choix du MJ (à cause du mouvement et de la position). Attention aux armes à poudre, qui ont de grandes chances de causer la panique de la monture !

ENTRETIEN

Les montures ne sont pas des objets... Il faut donc les nourrir et les entretenir quotidiennement, utilisez pour cela le contenu des notes si vous avez un doute. Une monture maltraitée peut vouloir se venger.

VITESSE ET VOYAGE

Cela peut sembler logique mais... Un groupe voyage toujours à la vitesse de sa monture la moins rapide. Vous pouvez également augmenter la vitesse d'un groupe avec un système de « marche forcée » avec un bonus de vitesse de 10 à 30%, mais toutes les montures perdront quelques PV.

En combat, vous tiendrez compte de la vitesse de la monture pour les déplacements du héros s'il se trouve dessus. La vitesse « lancée » indique que la monture est déjà en mouvement depuis au moins dix mètres et qu'elle a pris de l'élan.

HÉROS DE PETITE TAILLE

Considérez que les semi-hommes et les gobelins peuvent toujours monter derrière quelqu'un sur n'importe quelle selle, toutefois ils ne sont pas assez grands pour diriger eux-même certaines montures. Les nains, de leur côté, n'aiment pas la plupart des animaux. Ils monteront donc assez rarement, sur quoi que ce soit.

SPÉCIAL : LES GNÔMES

Les gnômes des forêts du nord peuvent chevaucher n'importe quel animal, grâce à leur empathie naturelle, leur agilité et leur légèreté. Toutefois ils ne pourront jamais attaquer depuis une monture avec autre chose qu'une sarbacane — à cause de leur taille — et ne pourront diriger que partiellement la monture. Ils n'utiliseront donc pas les attaques ou pouvoirs spéciaux des montures, sauf cas particulier indiqué sur la fiche.

TABLE DES MATIÈRES

CHEVAUX et ÂNES

Mule, âne un peu usé	Page 3
Mule, âne en bonne santé	Page 3
Cheval de base	Page 3
Cheval rapide	Page 3
Cheval rapide et robuste	Page 3
Poney forestier	Page 3

Cheval de bataille moyen	Page 4
Destrier puissant et fringant	Page 4
Cheval mort-vivant	Page 4
Destrier démoniaque (épique)	Page 4

ANIMAUX DIVERS

Bouc, chèvre	Page 5
Coyote	Page 5
Sanglier noir	Page 5
Sanglier gagrouk	Page 5

Panthère	Page 6
Aurochs	Page 6
Morsbleg à poils longs (épique)	Page 6
Tigre d'Ammonka (épique)	Page 6

MONTURES ÉPIQUES ET FANTASTIQUES

Rat géant	Page 7
Horreur osseuse	Page 7
Licorne (épique)	Page 7
Brebiphant (épique)	Page 7

Chapon fanghien (épique, volant)	Page 8
Hippogriffe (épique, volant)	Page 8
Griffon (épique, volant)	Page 8
Manticore (épique, volant)	Page 8

DRACONIFORMES

Dragon des cimes (épique, volant)	Page 9
Jeune dragon noir (épique, volant)	Page 9
Dragon des cavernes (épique)	Page 9
Dragon doré (épique, volant)	Page 9

MULE, ÂNE UN PEU USÉ

Une monture peu prestigieuse, mais bon, ça repose.

◆ **Utilisable par** : tous, sauf ogre

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 20 / COU : 7 / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-2

◆ Vitesse de voyage : 7 km/heure, environ 35 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture, pas de charge

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 40 P.O. (+10 PO pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

MULE, ÂNE EN BONNE SANTÉ

Une monture fringante mais basique, enfin c'est pas cher.

◆ **Utilisable par** : tous, sauf ogre

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 25 / COU : 8 / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-1

◆ Vitesse de voyage : 9 km/heure, environ 40 km/jour

◆ Vitesse tactique : 8 m/assaut, lancé 12 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque, pas de charge.

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 80 P.O. (+10 PO pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

CHEVAL DE BASE

Pour voyager plus vite sans se fatiguer, à bas niveau.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et goblin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 28 / COU : 8 / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 100 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

CHEVAL RAPIDE

La monture la plus populaire pour les héros débutants.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et goblin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 30 / COU : 8 / RM : 7

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 60 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 18 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 200 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

CHEVAL RAPIDE ET ROBUSTE

Une monture pour les guerriers pressés !

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, orque et goblin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 35 / COU : 9 / RM : 7

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 65 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 18 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 400 P.O. (+20 à 40 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : commun partout

PONEY FORESTIER

Bien connu des peuples des bois, à la crinière soyeuse, tout ça.

◆ **Utilisable par** : elfes sylvains, haut-elfes, demi-elfes

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 35 / COU : 10 / RM : 12

◆ Cavalier : CHA+1 COU+1 (CHA+2 après coiffure)

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Pas de possibilités d'attaque de monture

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Stable** : pas de malus AD au tir à l'arc ou arbalète

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau, brossage et coiffure

◆ **Prix indicatif** : 400 P.O. (+60 à 100 P.O. pour la selle)

◆ **Indice de rareté** : chez les elfes uniquement

CHEVAL DE BATAILLE MOYEN

Monture entraînée pour le champ de bataille, puissante et robuste.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, semi-homme et goblin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 40 / COU : 11 / PR : 3 (carapace léger en cuir) / RM : 10

◆ Cavalier : CHA+1 AT+1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Piétinement** (ennemi face) : AT : 8 / dégâts : 2D contondants

◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 10 / dégâts : 2D+2 contondants

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

◆ **+Spécial** : sur une attaque de monture critique, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 1000 P.O. avec selle et harnachement

◆ **Indice de rareté** : bonnes écuries, partout en Terre de Fangh

DESTRIER PUISSANT ET FRINGANT

Monture entraînée pour le champ de bataille, puissante et robuste.

◆ **Utilisable par** : tous sauf ogre, semi-homme et goblin

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 50 / COU : 12 / PR : 4 (carapace épais en cuir) / RM : 10

◆ Cavalier : CHA+2 COU+1 AT+1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Piétinement** (ennemi face) : AT : 9 / dégâts : 2D+2 contondants

◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 11 / dégâts : 2D+4 contondants

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

◆ **+Spécial** : sur toutes les attaques de monture réussies, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque de piétinement ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 2000 P.O. avec selle et harnachement

◆ **Indice de rareté** : bonnes écuries, partout en Terre de Fangh

CHEVAL MORT-VIVANT

Un monture lente, mais qui peut coller la frousse à n'importe qui !

◆ **Utilisable par** : nécromancien niveau 6 et plus, après réussite d'une animation des morts sur un cheval décédé (ou squelette de cheval)

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 25 / COU : 20 / PR : 2 (nerfs inexistant) / RM : 10

◆ Cavalier : CHA+1 AT+1

◆ **SPÉCIAL** : cause la panique en milieu urbain

◆ Vitesse de voyage : 7 km/heure, environ 35 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Piétinement** (ennemi face) : AT : 6 / dégâts : 1D+2 contondants

◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 8 / dégâts : 1D+4 contondants

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

◆ **+Spécial** : sur une attaque de monture critique, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque du cavalier

◆ **Entretien** : aucun, le cheval est mort ! Il ne sera utilisable que pendant la durée du sort « animation des morts » cependant

DESTRIER DÉMONIAQUE

Monture ÉPIQUE, interdite en ville.

Un cheval maudit, aux yeux rouges et dents aiguisées, possède par le chaos. Très dangereux ! Plus fort que tous les autres chevaux.

◆ **Utilisable par** : tous sauf elfe, semi-homme et goblin, de plus il demande une valeur COU minimale de 13 pour être monté

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 60 / COU : 20 / PR : 4 (carapace épais en cuir) / RM : 13

◆ Cavalier : CHA+1 COU+2 AT+1

◆ **SPÉCIAL** : cause la panique en milieu urbain

◆ Vitesse de voyage : 15 km/heure, environ 70 km/jour

◆ Vitesse tactique : 10 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Piétinement** (ennemi face) : AT : 10 / dégâts : 2D+4 contondants

◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 12 / dégâts : 2D+8 contondants

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

◆ **+Spécial** : sur toutes les attaques de monture réussies, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque de piétinement ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : viande découpée, sang... ce cheval est maudit !

◆ **Prix indicatif** : 4000 P.O. avec selle et harnachement

◆ **Indice de rareté** : rare et interdit à la vente (marché noir)

BOUC, CHÈVRE

Une monture inattendue, peut-être... Mais c'est mieux que rien. En tout cas elle permet à ceux qui ont de petites jambes de se déplacer à une vitesse acceptable.

◆ **Utilisable par** : gnôme, semi-homme, goblin avec AD 11 ou plus

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 10 / COU : 7 / PR : 1 / RM : 4

◆ Cavalier : CHA-2

◆ Vitesse de voyage : 6 km/heure, environ 30 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque possible (accessible au gnôme également) :

◆ **Coup de tête** : AT : 12 / dégâts : 1D contondants

Cette attaque peut être esquivée seulement.

◆ **+Spécial** : sur une attaque de monture critique, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque de monture

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 15 P.O., sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun partout

COYOTE

Une monture assez rapide qui sent mauvais, mais bon... Elle peut mordre l'ennemi sur demande ! Agile, peut suivre le héros partout.

◆ **Utilisable par** : gnôme uniquement

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 8 / COU : 6 / PR : 1 (dur à cuire) / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque possible (accessible au gnôme également) :

◆ **Morsure** : AT : 10 / dégâts : 1D tranchants

Cette attaque peut être esquivée ou parée.

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, le coyote reste accroché à sa victime et celle-ci encaisse 1D de dégâts par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant le coyote ou sur épreuve FO)

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : viande, cadavres, restes, rebuts variés, eau

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun partout

SANGLIER NOIR

Monture préférée des gobelins, assez difficile à maîtriser. Interdit en milieu urbain.

◆ **Utilisable par** : gnôme, goblin, semi-homme avec AD 11 ou plus

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 25 / COU : 12 / PR : 2 (peau épaisse) / RM : 6

◆ Cavalier : AT+1

◆ Vitesse de voyage : 6 km/heure, environ 30 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque possible (accessible au gnôme également) :

◆ **Coup de tête+morsure** : AT : 10 / dégâts : 1D+3 contondants

Cette attaque peut être esquivée seulement.

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, le sanglier reste accroché à sa victime et celle-ci encaisse 3 BL directs par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant le sanglier ou sur épreuve FO)

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : viande, cadavres, restes, rebuts variés, eau

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun partout

SANGLIER GAGROUK

Monture de guerre avec selle, un sanglier issu de croisements hideux : plus grand, plus fort et plus méchant. Typique des peaux-vertes et souvent utilisé par les mercenaires ou bandits. Cette monture est interdite en milieu urbain et vendue sur le marché noir.

◆ **Utilisable par** : tous sauf elfe, demi-elfe, haut-elfe, ogre

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 40 / COU : 16 / PR : 4 (peau et protections cuir) / RM : 10

◆ Cavalier : AT/PRD+1 COU+1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Coup de tête+morsure** : AT : 12 / dégâts : 1D+6 contondants

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, le sanglier reste accroché à sa victime et celle-ci encaisse 4 BL directs par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant le sanglier ou sur épreuve FO)

◆ **Renversement** : AT : 10 / dégâts : 1D+2 contondants

◆ **+Spécial** : attaque de renversement réussie, la cible est au sol pour 3 assauts (sauf épreuve FO réussie) — sur attaque critique : commotion, cible au sol pour 6 assauts (sauf grande taille)

Ces deux attaques peuvent être esquivées uniquement.

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : viande, cadavres, restes, rebuts variés, eau

◆ **Prix indicatif** : 1500 P.O. (avec selle et armure cuir)

◆ **Indice de rareté** : assez rare, sur le marché noir uniquement

PANTHÈRE

Monture très rapide, capable de se déplacer avec beaucoup d'agilité mais qui ne prendra que les cavaliers légers. Peut grimper aux arbres. Très susceptible, elle prendra la fuite en cas de blessure grave.

◆ **Utilisable par** : gnôme, semi-homme avec AD 11 ou plus

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 20 / COU : 13 / PR : 1 (pelage) / RM : 8

◆ Cavalier : AT+1 CHA+1

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 50 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Morsure** : AT : 10 / dégâts : 1D+4 tranchants

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, la panthère reste accrochée à sa victime et celle-ci encaisse 4 BL directs par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant l'animal ou sur épreuve FO)

◆ **Griffes** : AT : 14 / dégâts : 1D+2 tranchants

◆ **+Spécial** : griffure critique, dégâts doublés

Ces deux attaques peuvent être parées ou esquivées.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche, eau

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun dans les plaines et dans le sud du pays

AUROCHS

Gros taureau sauvage, puissant et robuste. Peu fidèle et difficile à contrôler, il lâchera généralement son cavalier en atteignant 25% de son énergie vitale. Interdit en ville.

◆ **Utilisable par** : tout héros avec AD 11 ou plus

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 40 / COU : 20 / PR : 2 (peau épaisse) / RM : 8

◆ Cavalier : COU+1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 8 m/assaut, lancé 12 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Coup de tête** : AT : 11 / dégâts : 1D+6 contondants

◆ **+Spécial** : coup de tête critique, dégâts +1D6

◆ **Renversement** : AT : 8 / dégâts : 1D+2 contondants

◆ **+Spécial** : attaque de renversement réussie, la cible est au sol pour 3 assauts (sauf épreuve FO réussie) — sur attaque critique : commotion, cible au sol pour 6 assauts (sauf grande taille)

Ces deux attaques peuvent être esquivées uniquement.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun dans les plaines, partout dans le pays

MORSHLEG À POIL LONG

Monture ÉPIQUE, interdite en ville.

Animal énorme et cornu (3,40 m et 2 tonnes), très sauvage et susceptible. Peu fidèle et TRÈS difficile à contrôler. Plutôt lent.

◆ **Utilisable par** : tout héros avec AD 12 ou plus

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 75 / COU : 20 / PR : 3 (peau très épaisse) / RM : 12

◆ Cavalier : COU+3, CHA-3 (odeur), attaque impossible au c.a.c.

◆ Vitesse de voyage : 7 km/heure, environ 35 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Coup de tête renversant** : AT : 6 / dégâts : 2D+4 contondants

◆ **+Spécial** : attaque réussie, la cible est au sol pour 3 assauts — sur attaque critique : piétinement, 3D+5 PI, cible au sol pour 10 assauts. Cette attaque peut être esquivée uniquement.

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : commun dans les terres sauvages, rare ailleurs

TIGRE D'AMMOUKA

Monture ÉPIQUE, interdite en ville.

Un fauve de belle taille, capturé petit et entraîné comme monture.

Rapide et dangereux pour tout le monde. Généralement militaire.

Il peut être aussi lâché sur le champ de bataille et répondra aux instructions de son maître (attaque, poursuit, couché...).

◆ **Utilisable par** : héros avec COU 14 et AD 12 minimum

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 45 / COU : 15 / PR : 3 (peau épaisse, pelage) / RM : 14

◆ Cavalier : CHA+2, AT+1

◆ Vitesse de voyage : 12 km/heure, environ 50 km/jour

◆ Vitesse tactique : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

◆ **Morsure** : AT : 8 / dégâts : 3D+2 contondants

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, le tigre reste accrochée à sa victime et celle-ci encaisse 6 BL directs par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant l'animal ou sur épreuve FO)

◆ **Griffes** : AT : 14 / dégâts : 2D+2 tranchants

◆ **+Spécial** : griffure critique, dégâts doublés

Ces deux attaques peuvent être parées ou esquivées.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche, en grosse quantité

◆ **Prix indicatif** : 6000 P.O. avec selle et harnachement

◆ **Indice de rareté** : rare, villes portuaires du sud-est ou base militaire

RAT GÉANT

Monture agile et conarde, assez rapide et qui a tendance à rebuter le croquant. Entraînée par les gobelins et les orques dans les cavernes puantes. Ce rat peut mordre l'ennemi sur demande ! Interdit en ville.

◆ **Utilisable par** : gnôme et goblin uniquement

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 10 / COU : 8 / PR : 1 (dur à cuire) / RM : 6

◆ Cavalier : CHA-2

◆ Vitesse de voyage : 8 km/heure, environ 30 km/jour

◆ Vitesse tactique : 8 m/assaut, lancé 12 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque possible (accessible au gnôme également) :

◆ **Morsure** : AT : 9 / dégâts : 1D+1 tranchants

Cette attaque peut être esquivée ou parée.

◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, le rat reste accroché à sa victime et celle-ci encaisse 1D de dégâts par assaut jusqu'à ce qu'elle arrive à se libérer (en tuant le rat ou sur épreuve FO)

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : viande, cadavres, restes, rebuts variés, eau

◆ **Prix indicatif** : 300 P.O. avec selle bricolée

◆ **Indice de rareté** : rare, marché noir ou tanière de peaux-vertes

HORREUR OSSEUSE

Un monture lente, mais qui peut coller la frousse à n'importe qui ! Il est illusoire de penser traverser une agglomération avec ça...

◆ **Utilisable par** : nécromancien niveau 7 et plus, après réussite d'un rituel adapté (à l'aide de squelettes variés)

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 35 / COU : 20 / PR : 2 +immunité aux flèches et carreaux

◆ Cavalier : CHA-2

◆ **+Spécial** : cause la panique en milieu urbain, résistance accrue aux armes tranchantes -4 PI, sensible aux dégâts contondants +4 PI

◆ Vitesse de voyage : 7 km/heure, environ 35 km/jour

◆ Vitesse tactique : 6 m/assaut, lancé 10 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Piétinement** : AT : 8 / dégâts : 1D+6 contondants

Cette attaque peut être esquivée seulement.

◆ **+Spécial** : sur une attaque de monture critique, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Griffes** : AT : 10 / dégâts : 1D+4 tranchants

◆ **+Spécial** : attaque de griffes critique, dégâts +1D6

Cette attaque peut être esquivée ou parée.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : aucun, ce monstre est mort !

LICORNE

Monture ÉPIQUE.

Ce cheval cornu, bien que parfaitement mignon, est assez redoutable sur le terrain... En effet, il possède une attaque supplémentaire et il est totalement immunisé à la magie ! Provoque les quolibets des nains.

◆ **Utilisable par** : elfe sylvain, haut-elfe, demi-elfe, humain

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 30 / COU : 20 / PR : 1 (pelage soyeux) / immunité magie

◆ Cavalier : CHA+2 AT+1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 9 m/assaut, lancé 14 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Embrochement** (ennemi face) : AT : 8 / dégâts : 2D+4 tranchants

Cette attaque peut être parée ou esquivée.

◆ **Piétinement** (ennemi face) : AT : 10 / dégâts : 2D contondants

◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 10 / dégâts : 2D+2 contondants

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

◆ **+Spécial** : sur une attaque de monture critique, la cible peut être mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 4000 P.O. avec selle

◆ **Indice de rareté** : rare, chez les elfes uniquement

BREBIPHANT

Monture ÉPIQUE, interdite en ville.

Race étrange de mouton géant du Nord, nauséabond et aussi stupide que ses congénères de petite taille. Souvent élevé par les orques pour servir de monture sur le champ de bataille.

◆ **Utilisable par** : orque, goblin, demi-orque, barbare, ogre

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

◆ EV : 45 / COU : 14 / PR : 3 (laine épaisse) / RM : 12

◆ Cavalier : CHA-2 AT-1

◆ Vitesse de voyage : 10 km/heure, environ 45 km/jour

◆ Vitesse tactique : 8 m/assaut, lancé 12 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Coup de tête** : AT : 8 / dégâts : 2D+2 contondants

◆ **+Spécial** : coup de tête critique, dégâts +1D6

◆ **Renversement** : AT : 11 / dégâts : 1D+2 contondants

◆ **+Spécial** : attaque de renversement réussie, la cible est au sol pour 3 assauts (sauf épreuve FO réussie) — sur attaque critique : commotion, cible au sol pour 6 assauts (sauf grande taille)

Ces deux attaques peuvent être esquivées uniquement.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : foin ou végétation, eau

◆ **Prix indicatif** : 2000 P.O. avec selle et harnachement

◆ **Indice de rareté** : rare, chez les peaux-vertes ou au marché noir

CHAPON FANGHIEN

Monture ÉPIQUE et VOLANTE.

Race étrange et rare de poulet géant qui vole. Seules les femelles sont utilisées, les mâles stupide errant généralement dans la nature. On peut élever ces femelles comme des montures. Affectueux, peureux.

◆ **Utilisable par** : héros avec CHA supérieur à 13

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

- ◆ EV : 35 / COU : 10 / PR : 2 (plumes épaisses) / RM : 14
- ◆ **+Spécial** : Blessé à 50% le chapon ne peut plus voler
- ◆ **Cavalier** : CHA+2 AT-3 (arme : lance longue uniquement)
- ◆ Vitesse de voyage : 100 km/heure en vol, jusqu'à 500 km/jour
- ◆ Vitesse tactique (au sol) : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

- ◆ **Picorage** : AT : 10 / dégâts : 1D+4 tranchants
- ◆ **+Spécial** : picorage critique : un œil crevé (voir blessures graves)

Cette attaque peut être parée ou esquivée.

- ◆ **Renversement** : AT : 10 / dégâts : 2 BL directs
- ◆ **+Spécial** : attaque de renversement réussie, la cible est au sol pour 3 assauts (sauf épreuve FO réussie) — sur attaque critique : commotion, cible au sol pour 6 assauts (sauf grande taille)

Cette attaque peut être esquivée uniquement.

- ◆ **Charge possible** : attaque de monture ou du cavalier, au choix

◆ **Entretien** : graines variées, pain, rebuts végétaux

◆ **Prix indicatif** : 5000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : très rare

HIPPOGRIFFE

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

Résultat d'expériences magiques, un hybride de cheval et de rapace de grande taille. Intelligent et impressionnant ! Généralement militaire.

◆ **Utilisable par** : héros avec COU et CHA supérieurs à 13

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

- ◆ EV : 50 / COU : 15 / PR : 3 (carapace en cuir) / RM : 15
- ◆ **Cavalier** : CHA+2 COU+1 AT-3 (arme : lance longue uniquement)
- ◆ Vitesse de voyage : 120 km/heure en vol, jusqu'à 600 km/jour
- ◆ Vitesse tactique (au sol) : 15 m/assaut, lancé 25 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

- ◆ **Attaque de bec** (ennemi face) : AT : 12 / dégâts : 1D+5 tranchants
- ◆ **+Spécial** : attaque de bec critique, +1D6
- ◆ **Ruade** (ennemi arrière) : AT : 10 / dégâts : 2D+2 contondants
- ◆ **+Spécial** : mise au sol pour 3 assauts (sauf grande taille)

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

- ◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche, en grosse quantité

◆ **Prix indicatif** : 7000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : rare, base militaire ou marché noir

GRIFFON

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

Résultat d'expériences magiques, un hybride de faucon et de rapace de grande taille. Intelligent et impressionnant ! Généralement militaire.

◆ **Utilisable par** : héros avec COU et CHA supérieurs à 14

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

- ◆ EV : 85 / COU : 17 / PR : 4 (carapace en cuir) / RM : 17
- ◆ **Cavalier** : CHA+3 COU+1 AT-3 (arme : lance longue uniquement)
- ◆ Vitesse de voyage : 120 km/heure en vol, jusqu'à 600 km/jour
- ◆ Vitesse tactique (au sol) : 15 m/assaut, lancé 25 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Deux attaques par assaut :

- ◆ **Attaque de bec** : AT : 12 / dégâts : 1D+8 tranchants
 - ◆ **+Spécial** : attaque de bec critique, +1D6
 - ◆ **Griffes** : AT : 12 / dégâts : 2D+4 tranchants
 - ◆ **+Spécial** : sur critique : décapitation ! (sauf grande taille)
- Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.
- ◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche, en grosse quantité

◆ **Prix indicatif** : 12000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : rare, base militaire ou marché noir

MANTICORE

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

Résultat d'expériences magiques, un hybride de lion, de rapace et de scorpion géant. Intelligent et terrifiant ! Généralement militaire.

◆ **Utilisable par** : héros avec COU et CHA supérieurs à 15

◆◆◆Caractéristiques générales◆◆◆

- ◆ EV : 100 / COU : 20 / PR : 4 (peau épaisse) / RM : 18
- ◆ **Cavalier** : CHA+4 COU+1 AT-3 (arme : lance longue uniquement)
- ◆ Vitesse de voyage : 120 km/heure en vol, jusqu'à 600 km/jour
- ◆ Vitesse tactique (au sol) : 15 m/assaut, lancé 25 m/assaut

◆◆◆Statistiques de combat◆◆◆

Deux attaques par assaut, au choix parmi les suivantes :

- ◆ **Morsure** (ennemi face) : AT : 12 / dégâts : 3D+4 contondants
- ◆ **+Spécial** : si la morsure est critique, la cible est broyée et décède (sauf grande taille ou créature magique)
- ◆ **Griffes** (ennemi face) : AT : 14 / dégâts : 3D+4 tranchants
- ◆ **+Spécial** : griffure critique, dégâts doublés

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement.

- ◆ **Dard** (ennemi latéral) : AT : 10 / dégâts : 2D+2 tranchants
- ◆ **+Spécial** : poison de la manticore : AT/PRD/FO/AD-3, et 2 PV perdus par assaut jusqu'à guérison par antidote naturel
- ◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche, en grosse quantité

◆ **Prix indicatif** : 20000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : très rare, base militaire ou marché noir

DRAGON DES CIMES

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

C'est un assez petit dragon que celui-ci, on le trouve en forêt. Il crache de petites boules de feu intense et n'est pas commode !

◆ **Utilisable par** : gnôme uniquement

◆ ◆ ◆ Caractéristiques générales ◆ ◆ ◆

◆ EV : 35 / COU : 18 / PR : 5 (écailles) / RM : 12

◆ **+Spécial** : Blessé à 50% ce dragon ne peut plus voler

◆ **Cavalier** : CHA+2, COU+2, attaque impossible

◆ **Vitesse de voyage** : 100 km/heure en vol, jusqu'à 500 km/jour

◆ **Vitesse tactique (au sol)** : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

Une attaque au choix parmi les suivantes :

◆ **Morsure** : AT : 12 / dégâts : 1D+6 tranchants

◆ **+Spécial** : morsure critique, +1D6

Cette attaque peut être parée ou esquivée.

◆ **Souffle de feu** : AT : 14 / dégâts : 1D+2

◆ **+Spécial** : le feu intense cause des dégâts importants aux armures non enchantées et non métalliques : -1 PR par souffle, ou -3 PV si la protection est réduite à zéro — un bouclier peut aider !

Cette attaque peut être esquivée uniquement.

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande fraîche

◆ **Prix indicatif** : gratuit, à apprivoiser en milieu naturel, sans selle

◆ **Indice de rareté** : assez rare, en forêt partout dans le pays

JEUNE DRAGON NOIR

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

Entraîné par des spécialiste chevronnés, ce jeune dragon est un des seuls qu'il soit possible d'apprivoiser. Généralement militaire.

◆ **Utilisable par** : héros avec COU supérieur à 14

◆ ◆ ◆ Caractéristiques générales ◆ ◆ ◆

◆ EV : 85 / COU : 17 / PR : 7 (écailles) / RM : 15

◆ **Cavalier** : CHA+3 COU+3, attaque impossible

◆ **Vitesse de voyage** : 120 km/heure en vol, jusqu'à 600 km/jour

◆ **Vitesse tactique (au sol)** : 15 m/assaut, lancé 25 m/assaut

◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

Deux attaques par assaut :

◆ **Souffle de feu** (ennemi face) : AT : 12 / dégâts : 3D+2

◆ **+Spécial** : ce feu liquide cause des dégâts importants aux armures non enchantées et non métalliques : -2 PR par souffle, ou -6 PV si la protection est réduite à zéro — un bouclier peut aider !

◆ **Queue** (ennemi latéral) : AT : 14 / dégâts : 2D+6 contondants

◆ **+Spécial** : mise au sol de la cible, critique +1D6

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement (malus -3).

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande vivante sur pied

◆ **Prix indicatif** : 20000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : très rare, base militaire ou marché noir

DRAGON DES CAVERNES

Monture ÉPIQUE, interdite en ville.

Ce gros dragon exclusivement terrestre est intelligent et capable de parler. Ceci vous permet de négocier avec lui le droit de le monter... Mais il faudra trouver de quoi le motiver ! Et il peut changer d'avis...

◆ **Utilisable par** : héros avec COU et CHA supérieurs à 14

◆ ◆ ◆ Caractéristiques générales ◆ ◆ ◆

◆ EV : 80 / COU : 20 / PR : 6 (écailles) / RM : 15

◆ **Cavalier** : CHA+3 COU+3 AT-3 (arme : lance longue uniquement)

◆ **Vitesse de voyage** : 8 km/heure, jamais plus de 16 km/jour

◆ **Vitesse tactique** : 12 m/assaut, lancé 20 m/assaut

◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

Deux attaques par assaut :

◆ **Souffle de feu** (ennemi face) : AT : 12 / dégâts : 2D+4

◆ **+Spécial** : ce feu liquide cause des dégâts importants aux armures non enchantées et non métalliques : -2 PR par souffle, ou -6 PV si la protection est réduite à zéro — un bouclier peut aider !

◆ **Queue** (ennemi latéral) : AT : 12 / dégâts : 2D+4 contondants

◆ **+Spécial** : mise au sol de la cible, critique +1D6

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement (malus -3).

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande vivante sur pied

◆ **Prix indicatif** : jamais en vente

◆ **Indice de rareté** : très rare, dans certaines cavernes assez larges

DRAGON DORÉ

Monture ÉPIQUE et VOLANTE, interdite en ville.

Entraîné par des spécialiste chevronnés, ce dragon est l'un des plus terribles. Il est intelligent et il parle. Généralement militaire.

◆ **Utilisable par** : héros avec COU et CHA supérieurs à 16

◆ ◆ ◆ Caractéristiques générales ◆ ◆ ◆

◆ EV : 180 / COU : 20 / PR : 12 (écailles) / RM : 18

◆ **Cavalier** : CHA+4 COU+4, attaque impossible

◆ **Vitesse de voyage** : 160 km/heure en vol, jusqu'à 800 km/jour

◆ **Vitesse tactique (au sol)** : 20 m/assaut, lancé 35 m/assaut

◆ ◆ ◆ Statistiques de combat ◆ ◆ ◆

Deux attaques par assaut :

◆ **Cône de feu glacé** (ennemi face) : AT : 12 / dégâts : 4D+5

◆ **+Spécial** : ce feu étrange détruira toute armure non enchantée et non métallique au premier coup — au deuxième coup et plus, ajouter des dégâts additionnels de 2D6 — un bouclier peut aider !

◆ **Queue** (ennemi latéral) : AT : 14 / dégâts : 2D+6 contondants

◆ **+Spécial** : mise au sol de la cible, critique +1D6

Ces deux attaques peuvent être esquivées seulement (malus -4).

◆ **Charge possible** : attaque de monture uniquement

◆ **Entretien** : viande vivante sur pied

◆ **Prix indicatif** : 50000 P.O. avec selle spéciale

◆ **Indice de rareté** : extrêmement rare à la vente
