

## - Les Jeux du Cirque -



### Les Combats de Gladiateurs

La plupart des gladiateurs sont des prisonniers ou des esclaves, au service d'écoles ou d'administrations, ils mènent la majorité des combats d'arène.

Occasionnellement des aventuriers, des nobles en mal de sensations fortes ou des politiciens au sang chaud participent aux jeux par plaisir ou caprice... parfois impérial, qui envoie un opposant ou un irrespectueux sur les sables des arènes, afin qu'il prouve sa valeur !

Les gladiateurs sont donc, pour grande partie des esclaves utilisés uniquement dans ce but, comme c'est souvent le cas dans les provinces Sudder ou en Dacyrie. Mais beaucoup sont issus des guerriers des tribus vaincues, tarklanders, ewyrddes ou osthryntiens dans l'Empire ou encore d'autres sont d'anciens soldats impériaux pour le paiement de leurs dettes ou d'autres crimes...

Certains esclaves sont affranchis pour leurs hauts faits d'armes mais la plupart continuent leur carrière dans l'arène. En effet l'ivresse et la plénitude que procurent ces combats est incomparable et si l'on y ajoute une dimension mystique et religieuse on comprend aisément pourquoi il est si dur de se retirer de ce mode de vie !

En effet les combats de gladiateurs sont également l'occasion d'honorer les dieux et de prouver sa valeur. Les dieux peuvent repérer l'un d'eux et le combler de leurs bienfaits, jusqu'à ce qu'ils changent d'avis...

Les gladiateurs sont équipés par leurs maîtres de nombreuses armes et armures différentes. Mais, pour les jeux l'esthétique

et le visuel prime sur l'efficacité et certaines parties vitales peuvent être laissées à nu.

Certains combats peuvent être organisés pour tester des nouvelles tactiques de bataille si le besoin s'en fait sentir.

### Les Arènes

L'Arène de la Mort, est un thème récurrent dans la littérature et le JdR...

Leur simple évocation éveille de nombreux sentiments parfois contradictoires mais terriblement attirants. Si la plupart du temps l'accès aux arènes est gratuit, c'est bien évidemment par volonté politique, car l'organisation de jeux contribue à pacifier et à contrôler la plèbe ! Les plus argentés peuvent aussi miser sur leurs favoris auprès de bookmakers et tous peuvent passer des journées entières aux jeux. En effet les jeux débutent le matin à l'aube pour ne finir qu'au coucher du soleil.

Pour la plus grande part les jeux sont des spectacles de combats entre gladiateurs ou des manifestations où les gladiateurs massacrent allègrement prisonniers, esclaves et créatures sauvages.

Les jeux, à l'origine, servaient à commémorer la mort d'une personnalité importante, en attirant le regard des dieux sur la vaillance et la bravoure de ses vassaux. Puis progressivement l'organisation des jeux du cirque s'est étendue à tout événement important de la vie des dirigeants des grandes nations.

Les jeux sont habituellement organisés par les dirigeants des nations ou le clergé mais de riches particuliers, nobles ou marchands pour la plupart, comptent au nombre des mécènes et organisateurs de jeux.

Les jeux commencent habituellement par une parade de gladiateurs, suivie si c'est opportun de manifestations religieuses ou magiques. Et seulement ensuite peuvent commencer les combats.

C'est ainsi que tout peut être imaginé pour les jeux, les seules limites seront l'argent, la sécurité des cités organisatrices et des foules ainsi que les conditions matérielles de mise en œuvre des spectacles...

Traditionnellement les arènes sont construites selon une forme ovale avec de larges arcades à chaque extrémité permettant aux processions de pénétrer dans le cirque. Des niveaux de galeries entremêlées circulent parmi les arches et piliers qui soutiennent des gradins accueillant de quelques dizaines à plus de 50 000 spectateurs !

La structure d'une arène est un véritable labyrinthe de galeries et d'escaliers où il est extrêmement difficile de se repérer. Cette structure n'est pas due au hasard, mais elle est calculée car elle à l'avantage de permettre aux milices et soldats de gagner du temps pour parer à toute rébellion de gladiateur ou fuite d'animaux dangereux...

#### **Les types de combats**

Si la majorité des combats oppose essentiellement les gladiateurs individuellement, deux par deux, une dizaine de combats peuvent se dérouler en même temps. Mais lorsque deux gladiateurs ont fini leur combat, le vainqueur ne peut choisir un autre adversaire. Par contre s'ils sont par équipe les combats durent jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les membres d'une même équipe debout !

La personnalité préside aux jeux du cirque à le pouvoir de vie et de mort sur les combattants et tous ceux qui foulent le sable du cirque. Mais ce pouvoir est très largement partagé avec la foule, qui donne largement son avis, la plupart du temps il sera suivi des personnalités...

#### **Mises à mort**

Le cirque est le lieu où l'on dispose du sort des prisonniers de guerres ou de droit commun et des esclaves. Ils sont généralement complètement désarmés et introduits sur le sable pour affronter créatures affamées ou gladiateurs sanguinaires... La foule raffole de ce genre de spectacles !

#### **Humanoïdes contre animaux**

Parfois le choix artistique, conduit les organisateurs à équiper plus ou moins correctement ceux qui vont affronter animaux sauvages et créatures sanguinaires afin de procurer du suspense et d'augmenter l'intérêt du combat...

#### **Animaux contre animaux**

De nombreuses créatures peuvent être spécialement dressées pour ce type de combats. On affectionne particulièrement les combats opposant une créature de grande taille à une meute d'animaux plus petits.

#### **Spectacles d'apparat et militaires**

Ces combats tiennent lieu de représentations dramatiques, pour majorité de nature religieuse et historique.

Ce genre de spectacles peut servir de prétexte à de véritables massacres au cours desquels les puissants peuvent se débarrasser d'opposants ou de gêneurs, le tout dans une ambiance orgiaque...

#### **Combats entre gladiateurs**

Ces spectacles restent la principale attraction des arènes. Il s'agit de combattants entraînés, libres ou esclaves, qui peuvent s'affronter jusqu'à la mort pour le plus grand plaisir des foules !

#### **Différentes sortes de gladiateurs**

S'il existe différentes sortes de gladiateur, nous le devons au raffinement et au perfectionnisme melnibonéen qui a permis la gestation des Jeux du Cirque et à lentement muri cet art politique et culturel.

Les gladiateurs sont les grands favoris des foules, même s'il s'agit d'esclaves. Ainsi leur statut est généralement enviable, car ils peuvent récolter prestige et richesse. Ils attirent à eux les femmes de la noblesse qui se disputent leurs faveurs et les troubadours et bardes qui chantent leurs louanges. Après quelques années de succès s'ils parviennent à prendre leur retraite, ils finissent par fonder leur propre école ou par se faire embaucher afin d'enseigner leur art... D'autres encore terminent leur carrière comme gardes du corps ou mercenaires.

#### **Andabath**

Ce sont les seuls combattants montés, à cheval ou autre. Ils portent pour signe distinctif un heaume fermé contribuant à leur donner une aura de mystère. Leur équipement comprend le heaume, un haubert de cuir, une lance ou épée, une épée, courte généralement et un bouclier lormyrien. Tous les centaures, si une école ou une arène ont la chance d'en posséder un, seront versés dans cette branche de gladiateurs.

#### **Dymach**

Cette forme de combat met en scène des gladiateurs légers employant deux épées ou armes. Leur équipement comprend donc un haubert de cuir clouté et deux épées, dont une courte ou deux armes autres.

Les ilmiorais, elfes et orcs sont particulièrement performants dans cette forme de combat. Les hobbits sont également très appréciés comme dymach.

#### **Essedar**

Ces gladiateurs sont inspirés des guerriers kaers, kymirs, ewyrddes ou tarimis. Leur équipement comprend un casque, un épée, lance ou pique, un glaive et un bouclier kaer ou sudder. Ils sont parfois entraînés à l'utilisation de chars de guerre où ils excellent. Les elfes sont très populaires en essedars.

#### **Hoplon**

Leur équipement est basé sur celui des armées dacyriennes ou anzhalatims. L'hoplon utilise un casque, une cuirasse de plaque, une targe, une falcata ou hache de bataille, un kukri et une autre arme, généralement une lance. Les nains font d'excellents hoplons.

#### **Lakar**

Ces gladiateurs utilisent dagues, fouets, lasso et bolas pour neutraliser leurs adversaires. Ils portent en plus un haubert sans manche de cuir clouté. Les lakars interviennent surtout comme divertissement ou lorsque le spectacle exige plus d'action que de sang... Orcs et hobbits sont parfaits pour endosser ce rôle.

#### **Mirmidon**

Ces gladiateurs sont aisément reconnaissables à leur heaume fermé et travaillé représentant un animal. Leur allure très esthétique en fait des gladiateurs appréciés mais aussi raillés pour leur narcissisme... Ils sont armés d'une épée, masse, hache ou fléau et d'une targe. Combattants torse nu, des jambières de cuir bouilli complètent magnifiquement leur tenue. Les elfes assument le rôle de mirmidon à merveille tout comme les hobbits et les ogres.

#### Rétiar

Ces combattants utilisent une arme d'hast à une main et un lasso ou un fouet. Ils portent un casque et une armure de cuir clouté sur les bras et la poitrine. Cette forme de combat est tout bonnement géniale car garante d'un engagement spectaculaire et esthétique.

#### Samne

Ces gladiateurs sont censés représenter les armées locales. Ils sont donc équipés en conséquence, avec généralement un traitement plus léger de l'armement. Là encore les nains tirent leur épingle du jeu.



#### Sécutar

Ils portent l'armure la plus étrange, car seuls les jambes ou l'abdomen, la tête et le bras tenant l'arme sont recouverts de mailles ou de plaques. Pour le reste ils portent un bouclier tarklander et une arme à une main, hors arme d'hast. Les nains, les ogres et les orcs uruz font de très bons sécutar.

#### Barbare

Ces gladiateurs sont dotés d'armes et d'armures légères censés rappeler les peuplades barbares, novgorites, osthryntiens, tarklanders ou même monges et kamshars.

Ils utilisent des hauberts de fourrure, matelassé ou de cuir, parfois un bonnet de fourrure ou une cagoule de cuir, une targe et un glaive, sabre, plommée, fléau d'arme, pic de guerre

ou hache de bataille. Voire un arc en plus si le spectacle le nécessite et que les risques pour le public sont parfaitement calculés et mesurés.

Elfes, orcs et hobbits plaisent beaucoup en barbares.

#### Monstres & Arène

Les monstres de JRJRF sont utilisés dans les spectacles et les combats d'arène, exactement comme le furent les lions, ours ou autre dans l'antique empire romain.

L'Empire melnibonéen possédait d'énormes réserves de chasse, à l'échelle d'un pays. Ainsi parfois était organisés des marathons du cirque, où la première phase consistait à lâcher quelques gladiateurs dans une réserve de chasse afin qu'ils capturent et ramènent dans les arènes d'Imrryr les plus spectaculaires spécimens de telle ou telle espèce animale ou monstrueuse. Pendant l'apogée de l'empire de Melniboné, la chasse pouvait être suivie par le gratin de la noblesse impériale par voie des airs ou par magie divinatoire !

La seconde phase, plus classique, consistait à faire combattre gladiateurs et monstres sur les sables des arènes pour le plus grand plaisir des foules...

C'est cette seconde phase qui à été conservée, beaucoup plus simple à mettre en œuvre et surtout profitable à tous...

De nombreuses créatures sont utilisées, parmi celles ayant les faveurs du public on peut citer :

- les élémentaires, lors de combats entre ou contre des magiciens
- les squelettes et zombies
- les griffons
- les vouivres
- les manticores
- les trolls
- les cyclopes
- les minotaures
- les scorpions géants
- les classiques ours, lions, loups et éléphants

Par contre de nombreuses créatures ne seront jamais utilisées, du fait de leur dangerosité pour le public se massant dans les gradins ou du fait de l'inconsistance du spectacle qu'elles pourraient offrir...

Il en est ainsi pour des êtres comme les goules, pour qui leur cri les exclues automatiquement car une foule paniquée ne fait pas un bon public. Ou encore les vampires, qui outre leur dangerosité pour les propriétaires d'écoles de gladiateurs, sont de faible utilité en plein jour dans une arène...

Il en va de même pour la plupart des animaux volants, qui peuvent s'en prendre aisément au public ou plus simplement fuir et dont le coût de sécurisation dépasse ce qui est admissible !

Les combattants à distance sont également rarement employés car ils font là encore courir des risques trop important au public, même si elles sont parfaitement dressées et peu enclines à attaquer à l'aveuglette, chaque tir manqué met en danger les spectateurs...

Enfin les créatures sécrétant des gaz empoisonnés sont complètement bannies des arènes. Si apparemment la foule n'est pas en danger, encore qu'un coup de vent puisse vite virer au drame... l'inconvénient majeur réside dans les résidus

de gaz toxiques qui pourraient souiller l'arène et tuer sans préavis les gladiateurs des combats suivants, gâchant ainsi le plaisir de la foule !

### Arène & Magie

Pour les combats d'arène, l'organisation des jeux met en scène de façon originale l'utilisation de la magie.

Le but est de plaire aux foules et d'assurer le spectacle. L'invocation demeure une bonne part de l'amusement tiré de la magie. Mais elle peut également être utilisée pour modifier les capacités des gladiateurs, avec des sorts de *berserk*, *fanatisme*, *entrave*, *lenteur* ou encore *frayeur*...

Mais la magie peut être utilisée pure, pour elle-même. Elle donne alors lieu à de formidables spectacles son et lumière, où le visuel et les ressentis sont prodigieux et à couper le souffle ! Généralement les gladiateurs n'ont pas le droit d'utiliser la magie et ses sortilèges, ceci entraînant automatiquement la défaite, car l'accent est avant tout mis sur les prouesses physiques et les jets de sang, qui sont eux bien visibles et très appréciés.

Toutefois certains gladiateurs sont autorisés à combattre avec des armes ou armures magiques, ce qui offre un spectacle apprécié des foules.

### Les Courses d'Attelages

Les attelages véhicules-chevaux ou autre animaux sont utilisés pour le transport de personnes et de marchandises et peuvent également être employés comme machines de guerre redoutables. Les chars avaient un rôle important dans l'histoire de l'humanité, que ce soit dans la civilisation romaine, grecque, celte, égyptienne, mésopotamienne ou encore chinoise. Très vite le peuple s'est passionné pour les attelages et leur utilisation civile notamment pour les courses de char. On retiendra que les courses de char ont été élevées au rang d'art dans la Rome antique et que les auriges ou "cochers" étaient de véritables célébrités comme nos acteurs de cinéma et chanteurs populaires !

C'est pourquoi ces règles sont destinées à simuler à minima ce genre de courses et permettent d'intégrer l'utilisation d'attelages dans les campagnes pour JRJRF, offrant par la même occasion de nouvelles formes de combat originales...

### Conduire un Attelage

La composition véhicule-chevaux est considérée comme un ensemble unique nommé attelage. La compétence Équitation est nécessaire à sa conduite. Toutefois elle sera modulée d'un facteur de difficulté, à la discrétion du MJ, qui sera la plupart du temps et dans la majorité des cas Difficile (-30%).

Le cocher principal doit posséder cette compétence ou faire un jet sous POUx1 à chaque manœuvre la plus simple soit elle. Le MJ exigera des jets avec facteur de difficulté lorsqu'un personnage souhaitera faire une manœuvre particulièrement délicate ou tout ce qu'il y a de plus simple.

Conduire un attelage dans des conditions de course ou de guerre exige l'utilisation de ses deux mains, sinon le cocher se verra rajouter un malus Délicat à toutes ses compétences

utilisant les mains. De plus accélérations et décélérations seront limitées à +5/-6 m/Rd au lieu de +10/-12.

Lorsque l'on tente d'attaquer à partir d'un attelage en mouvement ses Compétences d'armes ne pourront jamais être supérieures à la valeur de l'instant de la compétence Équitation du cocher, généralement -30%.

### Table des Modificateurs à la Conduite d'Attelages

Modificateur	Situation
% d'ATT et PAR des combattants ne peut pas être supérieur au % Équitation du cocher	Combat embarqué
Équitation -30%	Conduire Carrosse – Roulotte – Charriot
Équitation -15% compétences d'Armes -15%	Conduire Tombereau – Charrette – Char L'attaquant se trouve sur un animal ou un véhicule en mouvement
compétences d'Armes -15%	La cible se déplace vers le véhicule ou s'en éloigne lors d'une attaque avec arme de jet
compétences d'Armes -30% compétences d'Armes -30%	La cible se déplace sur le côté lors d'une attaque avec arme de jet La cible est partiellement cachée par un autre véhicule ou un objet similaire lors de l'attaque

### Les Bêtes de Somme

Tout animal domestique ou dressé est susceptible de pouvoir tracter un attelage. Dans les règles présentées ici, on utilise le mot cheval pour désigner la force motrice d'un attelage mais cela peut tout aussi bien être des bœufs, chiens, chameaux, autruches, béhémoths, sangliers géants ou autre animaux et monstres... Il faudra alors moduler les équivalences de créatures en fonction de sa FOR et TAI rapporté à celles d'un cheval.

Les bêtes de somme sont issues d'élevages sélectifs visant à faire ressortir les traits désirés. Pour le cheval de course par exemple, c'est sa vitesse et son endurance qui sont visés. Ces avantages sont pérennes dans le temps si on prend soins de ses animaux. C'est-à-dire qu'il leur faut des grains de qualité, un entraînement régulier, de bonnes phases de repos, ne pas les utiliser comme animaux domestiques et leur faire porter des charges bien en deçà de leur capacités. Si ces précautions ne sont pas respectées pendant 2 jours, il faudra alors réentraîner l'animal au rythme d'une semaine par tranche de 2 jours de manquement de soins.

Un dresseur peut développer certains attributs d'un animal par l'entraînement. Comme par exemple la vitesse de déplacement, les compétences ou la capacité de bât. Le

dresser doit connaître l'animal qu'il souhaite dresser ou le dressage sera plus compliqué.

L'entraînement est le même que pour les humanoïdes avec néanmoins un jet de compétence supplémentaire. Voir le Livre du Monde, Système de Jeu, Progression d'un Personnage. Le dressage devra réussir un jet sous la moitié de sa compétence Connaissance des Espèces Vivantes à la fin de la période de dressage pour déterminer si le dressage a été couronné de succès...

S'il s'agit d'un animal inconnu ou mal connu du dressage le jet sous Connaissance subira un malus Surhumain (-100%).



### Gestion des Chevaux

L'utilisation des bêtes de somme requiert de faire sien l'adage "Qui veut aller loin, ménage sa monture"...

En effet afin de simuler la fatigue, la rapidité avec laquelle arrivent les blessures et l'obligation de prendre soin de ses chevaux, la prise en compte des PdV des animaux semble la plus pertinente.

Le tableau ci-dessous détaille les conditions dans lesquelles les chevaux peuvent perdre des PdV. Ces conditions sont cumulatives et peuvent conduire le cheval à la mort.

### Tableau du Coût des Efforts de l'Attelage

Perte de PdV	Effort
-1	Par heure de bât, de monte ou d'attelage, jusqu'à 8h de travail
-2	Par heure de bât, monté ou attelé entre 8 et 10h de travail
-3	Par heure de bât, monté ou attelé au delà de 10h de travail
-1	Toutes les 2 heures de transport de charge lourde
-2	Par heure de transport de charge pénible
-1	Accélération +8 à +10 m/Rd
0	Allure Pas
x2	Allure Trot
x4	Allure Galop

Les PdV perdus de cette manière, s'ils peuvent tuer un cheval, ne sont pas de même nature que ceux perdus de manière plus

classique par blessure ou maladie. En effet les animaux sont capables de les récupérer très rapidement, en l'espace d'une dizaine d'heures de repos et de bons soins.

Après chaque journée de voyage ou de labeur, le cheval pourra récupérer 1D4+6 PdV s'il se repose librement c'est-à-dire débâté ou débarrassé de son matériel d'attelage. De plus il devra avoir du grain et du foin de qualité et en quantité, 4 à 5 Kg pour cette seule période de repos. Le cheval devra également recevoir des soins de base comme le brossage, le curetage des sabots ou encore l'auscultation de l'animal en vue de prévenir et guérir maladies parasitaires, petites plaies et autres contusions...

Le manquement à l'une de ces recommandations réduit la récupération à 1D4+3 voire à 1D4 si le manquement est plus grave... Ne respecter aucune de ces recommandations ne permet pas au cheval de récupérer ainsi il se maintient dans son état de fatigue.

Déterminer l'état de fatigue dans lequel se trouve un cheval est assez facile et ne nécessitera qu'un jet réussi sous Connaissance des Espèces Vivantes ou sous Équitation.



### Transport Animal

C'est l'utilisation de bêtes de somme par les humanoïdes pour le transport, les travaux agricoles (labour, récolte...), les travaux industriels (moulin, noria, treuil...), la guerre ou le loisir et ses courses hippiques.

Pour les besoins du jeu, on découpe en trois niveaux la capacité de traction ou de bât d'une charge par un animal.

**Niveau 1** : indique une masse jusqu'à laquelle l'animal n'est pas gêné dans ses déplacements et ne se fatigue pas beaucoup plus que s'il était libre de ses mouvements. Ce palier pour la force de traction est compris entre 0 et 20 % du poids de l'animal. Pour le bât, il est égal à FOR + TAI de l'animal.

**Niveau 2** : il donne un palier de **charge lourde** et pour la force de traction est compris entre 20 et 40% de la masse de la bête de somme. Pour le bât, il est égal à 25% du poids de l'animal. Ce niveau de charge réduit la VD des animaux et attelages d'un quart (-25%).

**Niveau 3** : qui indique un palier de **charge pénible** mais transportable, au-delà l'animal s'arrête et il sera impossible de le faire avancer... Il représente pour la force de traction entre 40 et 55% du poids de l'animal. Pour le bât, il est égal à 30-33% du poids de l'animal. Ce niveau de charge réduit la VD des animaux et attelages de moitié (-50%).

Il est à noter que chaque véhicule hippomobile n'impose pas la totalité sa propre masse à la capacité de traction d'une bête de somme, mais seulement une partie. En effet leur conception et leurs roulements d'essieux permettent cette prouesse. En règle générale on ne comptera que la moitié de leur poids dans le calcul du niveau de charge tractable des animaux.

Le tableau ci-dessous donne les maximums de chaque niveau de charge pour différents animaux. Il ne concerne que des animaux dressés et entraînés au transport.

**Table des Chargements Transportables**

Animal	Traction	Bât
Ane	Niv. 1 : 55 kg	68 kg
	Niv. 2 : 110 kg	82 kg
	Niv. 3 : 151 kg	96 kg
Cheval de trait	Niv. 1 : 200 kg	74 kg
	Niv. 2 : 400 kg	250 kg
	Niv. 3 : 550 kg	330 kg
Cheval de monte	Niv. 1 : 110 kg	61 kg
	Niv. 2 : 220 kg	138 kg
	Niv. 3 : 303 kg	165 kg
Cheval de Guerre	Niv. 1 : 140 kg	66 kg
	Niv. 2 : 280 kg	175 kg
	Niv. 3 : 385 kg	210 kg
Poney*	Niv. 1 : 54 kg	44 kg
	Niv. 2 : 86 kg	75 kg
	Niv. 3 : 149 kg	89 kg
Poney de Guerre*	Niv. 1 : 55 kg	50 kg
	Niv. 2 : 99 kg	98 kg
	Niv. 3 : 176 kg	127 kg
Bœuf	Niv. 1 : 260 kg	82 kg
	Niv. 2 : 520 kg	197 kg
	Niv. 3 : 715 kg	328 kg
Yak	Niv. 1 : 320 kg	88 kg
	Niv. 2 : 640 kg	240 kg
	Niv. 3 : 880 kg	400 kg
Chameau	Niv. 1 : 180 kg	70 kg
	Niv. 2 : 360 kg	225 kg
	Niv. 3 : 495 kg	300 kg
Dromadaire ou Sanglier géant	Niv. 1 : 140 kg	66-68 kg
	Niv. 2 : 280 kg	175 kg
	Niv. 3 : 385 kg	233 kg
Chien*	Niv. 1 : 12 kg	7 kg
	Niv. 2 : 23 kg	14 kg
	Niv. 3 : 45 kg	18 kg
Wärg*	Niv. 1 : 50 kg	50 kg
	Niv. 2 : 113 kg	113 kg
	Niv. 3 : 200 kg	200 kg
Ours brun	Niv. 1 : 51 kg	50 kg
	Niv. 2 : 100 kg	63 kg
	Niv. 3 : 138 kg	84 kg
Ours blanc	Niv. 1 : 110 kg	63 kg
	Niv. 2 : 220 kg	125 kg
	Niv. 3 : 303 kg	183 kg

Béhémoth	Niv. 1 : 900 kg	116 kg
	Niv. 2 : 1 800 kg	638 kg
	Niv. 3 : 2 475 kg	1 062 kg
Bakötk	Niv. 1 : 360 kg	92 kg
	Niv. 2 : 720 kg	270 kg
	Niv. 3 : 990 kg	450 kg
Éléphant	Niv. 1 : 1 300 kg	122 kg
	Niv. 2 : 2 600 kg	975 kg
	Niv. 3 : 3 575 kg	1 625 kg
Mammoth	Niv. 1 : 1 500 kg	126 kg
	Niv. 2 : 3 000 kg	1 125 kg
	Niv. 3 : 4 125 kg	1 875 kg
Oliphant	Niv. 1 : 4 100 kg	148 kg
	Niv. 2 : 8 200 kg	3 075 kg
	Niv. 3 : 11 275 kg	5 125 kg
Rhinocéros laineux	Niv. 1 : 500 kg	102 kg
	Niv. 2 : 1 000 kg	375 kg
	Niv. 3 : 1 375 kg	625 kg

\* Calculs modifiés des poids transportables

#### Les Véhicules Attelés

Il existe plusieurs types de véhicules hippomobiles mais tous ont en commun leur usage, qui est concentré sur le transport de marchandises ou de personnes. Il arrive également quelques fois qu'on les utilise pour la guerre. Leur conception et construction tient compte de plusieurs paramètres comme la capacité de chargement, la vitesse ou la solidité.

Ainsi on peut renforcer un char pour lui procurer une meilleure résistance mais cela augmente son poids et donc diminue sa capacité à la vitesse. On peut aussi transformer son attelage en engin de guerre redoutable avec des pieux sur le châssis et autres pointes et lames de roues mais là encore c'est la vitesse qui va diminuer. Ou on peut également privilégier la capacité de l'attelage à la vitesse mais on devra gagner du poids et donc diminuer son aptitude à endurer des chocs et dommages.

Bref, le meilleur attelage sera celui qui est le plus en phase avec la stratégie adoptée selon l'usage envisagé...

#### Points d'Armure (PdA)

Si des dommages sont infligés à l'attelage ils sont évalués séparément pour les chevaux, les roues ou le châssis du véhicule.

Les chevaux sont traités de manière classique et ils peuvent être protégés à l'aide d'un caparaçon au choix de son propriétaire.

Les roues sont à traiter comme des objets inanimés ; cf. Le Livre du Monde, Système de Jeu, le Monde. Chacune des roues ont une masse de 3 kg par PdA, ce poids inclus la moitié de l'essieu. Les lames et pointes de guerre que l'on peut ajouter à la roue ne sont pas comptées dans ce calcul, il faudra compter 5 kg pour une pointe simple infligeant 2D6+2 pts de dégâts à 10 kg pour un armement de guerre, type pointe-lame, infligent 3D6+4 pts de dégâts. Une roue sans équipement inflige 1D6 pts de dégâts. Il est à noter que les roues devront impérativement posséder au moins 3 PdA sous peine de casser rapidement. En effet chaque heure de voyage inflige à

chacune des roues des points de dégâts à cause des tensions sur les essieux mais aussi des secousses et heurts dû à la route et autres chemins... Ainsi voyager sur la Route Pontine fait endurer aux attelages 1D3 pts de dégâts par heure, sur des routes relativement entretenues 1D3+1 et sur les chemins plus ou moins utilisés et défoncés 1D3+2... Ces dommages seront doublés ou plus si la charge est supérieure au poids transportable de l'attelage.

Le châssis d'un véhicule hippomobile de part sa complexité est à traiter différemment d'un simple objet inanimé. Il se rapproche d'un combat classique, car il possède des PdA mais aussi des PdS, sorte de PdV... Le poids du véhicule attelé dépend de ses PdA, en effet plus un véhicule est lourd plus sa capacité à absorber les dommages est élevée, ainsi on peut fixer qu'il possèdera une masse de 50 kg par PdA. Dans le cas d'une transformation guerrière des pieux, infligeant 1D10+2 pts de dégâts, peuvent être fixés au châssis afin de le transformer en machine de combat chacun d'eux pèse 5 kg.

A chaque fois qu'un attelage subit des dommages, on leur retirera les PdA du châssis et l'excédant sera soustrait aux PdS du véhicule. Toutefois à chaque fois que des dommages réduisent les PdS, 1 PdA sera également soustrait au châssis. Comme les roues, les châssis doivent impérativement posséder au moins 3 PdA sous peine de dislocation rapide. Comme cela est décrit plus haut, chaque heure de voyage inflige à chacune des roues mais aussi au châssis des points de dégâts à cause des contraintes pesant sur la structure mais également des chaos des routes et autres chemins... Comme pour les roues une charge dépassant le poids transportable de l'attelage multiplie les dommages subis par le châssis, voir MJ.

Un châssis sans plus aucun PdS menace de ruine et est à traiter comme un objet inanimé, c'est-à-dire que les dommages excédant les PdA sont directement retirés à ces derniers, une fois les PdS et PdA réduits à 0 le véhicule attelé est complètement détruit et devient un amas de bouts de bois...

#### Points de Structure (PdS)

Pour schématiser, les PdS sont aux véhicules hippomobiles ce que les PdV sont aux créatures vivantes. Concrètement, une perte de PdS indique l'affaiblissement des parties essentielles du châssis d'un attelage. Et s'il ne possède plus aucun PdS, il devient incontrôlable, menaçant de complètement se disloquer !

C'est pourquoi **dès qu'un châssis atteint 15 PdS**, il fait souffrir à son cocher un malus Ardu (-75%) en Équitation, **à 7 PdS** le malus sera surhumain (-100%) et **à 0 PdS**, c'est un Malus Impossible (-170%) qui est infligé en Équitation, jusqu'à ce que le véhicule tombe en ruine ou soit réparé.

Les PdS dépendent étroitement des PdA, en effet selon le type de véhicule, ils seront égaux à 2 ou 3 fois ces derniers.

#### Vitesse de Déplacement (VD)

La VD d'un attelage dépend étroitement des bêtes de somme utilisées, de leur nombre, du type de véhicule hippomobile adopté et de son chargement. Elle est détaillée en trois points : Pas – Trot – Galop, et est exprimée en mètres par round (m/Rd).

Le principe de calcul pour obtenir la VD Trot – Galop d'un attelage est le suivant : VD cheval – PdA châssis. La VD Pas est calculée en fonction du véhicule utilisé.

Les roues influent également sur la VD Trot – Galop d'un attelage, pour cela elles sont classées selon leurs PdA, car ils reflètent leurs poids et donc leur inertie.

Voici les différents types de roues :

**Roue de Course**, à bâtons très légère, ajourée et travaillée, elle a 6 PdA, soit 18 kg, et augmente la VD Trot – Galop de 4 m/Rd

**Roue Légère**, ajourée et élégante avec ses bâtons, elle possède 9 PdA, soit 27 kg, avec VD Trot – Galop +2

**Roue Classique**, pleine ou ajourée à bâtons massifs, elle a 12 PdA, soit 36 kg, et ne modifie pas la VD Trot – Galop

**Roue Renforcée**, pleine et de bois massif, elle possède 15 PdA, soit 45 kg, et fait perdre à la VD Trot – Galop -3 m/Rd

**Roue de Guerre**, pleine, de bois massif renforcé de barres de fer, elle a 20 PdA, soit 60 kg, mais réduit la VD Trot – Galop de -5.

Tableau de Comparaison des Vitesses

Mètres par Round (m/Rd)	Kilomètres par heure (km/h)
1	0,6
2	1,2
3	1,8
4	2,4
5	3
6	3,6
7	4,2
8	4,8
9	5,4
10	6
11	6,6
12	7,2
13	7,8
14	8,4
15	9
16	9,6
17	10,2
18	10,8
19	11,4
20	12
25	15
30	18
35	21
40	24
50	30
60	36
70	42
80	48
90	54
100	60

Enfin la qualité des chevaux d'un attelage peut jouer sur sa VD. Un ensemble de chevaux aillant une parfaite habitude de

travailler ensemble sur le même attelage devient plus performant, ainsi la VD Trot – Galop sera augmentée de 3 m/Rd et la VD Pas de 1. La condition toutefois est que l'ensemble ait été dressé pendant un mois pour cela.

Dans le même esprit le cocher d'un attelage peut essayer de déterminer, une seule fois par mois et sur un jet critique sous Connaissance des Espèces Vivantes, la place idéale de chaque cheval au sein de l'attelage afin d'optimiser leur rendement physique et augmenter de 2 m/Rd la VD Trot – Galop, le Pas n'est pas concerné par une nouvelle disposition de l'attelage.

### Différentes Sortes de Véhicules

Carrosse, Roulotte, Charriot, Char, Charrette, Tombereau, voilà à peu près le paysage hippomobile de *Lysgarda*. Excepté bien sur les chaises portées, palanquins et autre traîneaux...

#### Le Tombereau

C'est la rusticité incarnée. Ce véhicule à deux roues et ridelles est issu du monde paysan et il est principalement destiné au transport de matériaux en vrac. C'est l'attelage typique des campagnes avec ses bœufs et son énorme charge de foin ! Il a la particularité de pouvoir vider son chargement en faisant basculer son châssis vers l'arrière. Du fait de sa simplicité son poids sera inférieur aux normes et on comptera 20 kg par PdA. Mais le poids transportable sera lui de 80 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 12

PdS : 24 (PdA x2)

PdA Roues Classiques, gauche et droite : 12

VD : 2 bœufs et cocher 8 – 18 m/Rd

Prix : 100 DA

Poids : 240 kg + 72 kg de roues soit 312 kg.

Charge sur l'animal comptée (60%) : 187 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 960 kg

Le tombereau est attelé à 1 ou 2 chevaux, voire plus selon la charge. Il ne permet pas d'atteindre la VD Galop de part sa rusticité et son encombrement.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 20, le coût sera de 25 DA par PdA gagné.

#### La Charrette

Bien que rustique, ce véhicule à deux roues est bien conçu et permet d'entreprendre de longs trajets. Dérivée du tombereau, elle est principalement destinée au transport de marchandises ou de personnes. Du fait de sa relative simplicité son poids sera inférieur aux normes et on comptera 35 kg par PdA. Par contre le poids transportable sera lui de 60 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 10

PdS : 25 (PdA x2,5)

PdA Roues Classiques, gauche et droite : 12

VD : 2 chevaux de monte et cocher 7 – 24 – 41 m/Rd

Prix : 400 DA

Poids : 350 kg + 72 kg de roues soit 422 kg.

Charge sur l'animal comptée : 211 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 600 kg

La charrette est généralement attelée à 1 ou 2 chevaux ou plus selon la charge.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 20, le coût sera de 50 DA par PdA gagné.

#### Le Char de Guerre

Ce véhicule à deux roues dérive de la charrette pour un usage purement militaire. Il est le fruit des réflexions des meilleurs sages et des essais de nombreux stratèges émérites, il en résulte un attelage bien conçu et robuste, les roues arborent fièrement une pointe et le châssis porte un pieu de chaque côté. Son seuil de chargement abaissé très près du sol et la puissance de son châssis lui confèrent une allure typique et martiale inspirant la crainte à ses ennemis. En effet. Les parois du char sont généralement ciselées de formes géométriques voir de motifs mythologiques pour les plus prestigieux et montent jusqu'à la poitrine d'un humain standard, protégeant jusqu'à 4 humains à la manière d'un rempart. Les quatre côtés sont renforcés, un panneau fermant l'accès arrière. A la place d'un passager, un scorpion peut être installé à bord sur un pied orientable... Son poids est légèrement inférieur aux normes et on comptera 40 kg par PdA, mais le poids transportable sera de 50 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 20

PdS : 60 (PdA x3)

PdA Roues Renforcées à pointes, gauche et droite : 15

VD : 4 chevaux de guerre et cocher 7 – 27 – 45 m/Rd. Ses roues réduisent la VD de 3 m/Rd.

Prix : 225 EO

Poids : 800 kg + 100 kg de roues soit 900 kg.

Charge sur l'animal comptée (40%) : 360 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 1 000 kg

Ce char est généralement attelé à 4 chevaux ou plus selon la charge et l'usage.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 25, le coût sera de 30 EO par PdA gagné.

#### Le Charriot

Rustique mais robuste et bien conçu ce véhicule à quatre roues est destiné au transport de marchandises ou de personnes sur son plateau à ridelles. Le cocher profite d'un banc-coffre à l'avant du plancher. Du fait de sa relative simplicité son poids sera inférieur aux normes et on comptera 35 kg par PdA, le poids transportable sera lui de 80 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 15

PdS : 38 (PdA x2,5)

PdA 4 Roues Classiques: 12

VD : 2 chevaux de trait et cocher 9 – 24 – 40 m/Rd

Prix : 750 DA

Poids : 525 kg + 144 kg de roues soit 669 kg.

Charge sur l'animal comptée : 335 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 1 200 kg

La charrette est généralement attelée à 2 chevaux ou plus selon la charge.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 20, le coût sera de 50 DA par PdA gagné.

### Le Charriot de Guerre

Il dérive du charriot et de la roulotte pour un usage purement militaire ou de transport de fonds. Il est le fruit du travail des ingénieurs nains, il en résulte un puissant engin de guerre recouvert de plaques de fer, apportant ainsi 15 PdA supplémentaires contre les attaques dirigées sur l'attelage. De son châssis émane sa robustesse et sa puissance, lui conférant un aspect martial propre à inspirer la crainte. En effet les roues arborent chacune une pointe-lame et le châssis porte trois pieux de chaque côté et un autre à l'avant des chevaux. La caisse de la roulotte est finement sculptée de motifs géométriques et mythologiques et peut accueillir jusqu'à 8 humains. Des meurtrières ont été aménagées dans chacune des parois blindées du charriot. Un scorpion peut être installé à bord sur une tourelle blindée (20 PdA) orientable pour un rajout de 75 kg et la modique somme de 100 EO... Son poids est dans les normes et on comptera 50 kg par PdA, le poids transportable sera lui de 50 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 25 + 15 contre les attaques extérieures

PdS : 75 (PdA x3)

PdA 4 Roues de guerre à pointes et lames : 20

VD : 6 sangliers géants et cocher 5 – 15 – 35 m/Rd. Ses roues réduisent la VD de 5 m/Rd.

Prix : 500 EO

Poids : 1 250 kg + 280 kg de roues soit 1 530 kg.

Charge sur l'animal comptée (40%) : 612 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 1 250 kg

Ce charriot est généralement attelé à 6 chevaux ou plus selon la charge et l'usage.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 30, le coût sera de 50 EO par PdA gagné.

### La Roulotte

Elle se démarque des véhicules précédant par un niveau de confort très satisfaisant en offrant un habitacle de bois ou de toile. La roulotte est robuste et permet d'entreprendre de longs trajets en quasi autonomie. En effet ce véhicule à quatre roues permet d'abriter ses occupants des intempéries et peut même servir de logement, certaines tribus nomades l'utilisent comme tel d'ailleurs. C'est l'outil de travail par excellence des marchands et négociants ambulants. Son poids est dans les normes et on comptera 50 kg par PdA, le poids transportable sera lui de 80 kg par PdA.

• Caractéristiques :

PdA : 15

PdS : 38 (PdA x2,5)

PdA 4 Roues Classiques: 12

VD : 2 chevaux de trait et cocher 7 – 18 – 30 m/Rd

Prix : 1 250 DA

Poids : 750 kg + 144 kg de roues soit 894 kg.

Charge sur l'animal comptée : 447 kg

Poids Transportable (châssis standard) : 1 200 kg

La roulotte est généralement attelée à 2 chevaux ou plus selon la charge.

Il est possible d'améliorer ses PdA jusqu'à 20, le coût sera de 50 DA par PdA gagné.



### Le Carrosse

C'est la dernière évolution et le plus récent des véhicules hippomobiles destiné au transport de passagers. Ce véhicule à quatre roues permet d'abriter ses occupants des intempéries et offre un niveau de confort très satisfaisant, permettant d'entreprendre de très longs trajets. Le carrosse est particulièrement utilisé le long de la route pontine au Septante et il est décliné en trois versions. Son poids est dans les normes et on comptera 50 kg par PdA, le poids transportable sera lui de 70 kg par PdA, voire 90 kg pour la version Long Courier.

• Caractéristiques "Standard" :

PdA : 16

PdS : 40 (PdA x2,5)

PdA 4 Roues Classiques: 12

VD : 2 chevaux de trait et cocher 7 – 18 – 30 m/Rd

Prix : 200 EO

Poids : 800 kg + 144 kg de roues soit 944 kg.

Charge sur l'animal comptée : 472 kg

Poids Transportable : 1 120 kg

Il est attelé avec 2 chevaux à 8 chevaux selon l'usage.

• Caractéristiques "Coche" :

PdA : 12

PdS : 30 (PdA x2,5)

PdA 4 Roues Légères : 9

VD : 2 chevaux de monte et cocher 7 – 26 – 43 m/Rd

Prix : 175 EO

Poids : 600 kg + 108 kg de roues soit 708 kg.

Charge sur l'animal comptée : 354 kg

Poids Transportable : 840 kg

Il est attelé avec 2 chevaux à 8 chevaux selon l'usage.

• Caractéristiques "Long Courier" :

PdA : 20

PdS : 60 (PdA x3)

PdA 4 Roues Renforcées : 15

VD : 4 chevaux de trait et cocher 6 – 21 – 37 m/Rd. Ses roues réduisent la VD de 3 m/Rd.

Prix : 250 EO

Poids : 1 000 kg + 180 kg de roues soit 1 180 kg.

Charge sur l'animal comptée (40%) : 472 kg

Poids Transportable : 1 800 kg

Il est attelé avec 2 chevaux à 8 chevaux selon l'usage.

### Mouvement et Déplacement

A chaque round un cocher d'attelage peut **accélérer de +10 m/Rd au maximum** ou **décélérer de -10 m/Rd au maximum** puis ensuite manœuvrer. Il peut également entreprendre une autre action s'il conduit l'attelage à une main, mais il subira des pénalités comme expliqué au paragraphe Conduire un Attelage. La table ci-après donne quelques exemples de contrôle des mouvements d'un attelage, où un jet sous Équitation devra être effectué par le joueur.

### Table de Contrôle des Attelages

Contrôle	Jet sous Équitation	Effet
Départ de course	Réussite	Aucun
	Échec	Faux-départ, un second faux-départ entraîne l'élimination
Vitesse Accélération ou décélération	Échec	Vitesse voulue inf. ou sup. de 5m/Rd
	Réussite limite	Vitesse voulue inf. ou sup. de 3m/Rd
	Réussite	Vitesse voulue inf. ou sup. de 1m/Rd
	Réussite Critique	Vitesse voulue
Virage (Trot – Galop)	Réussite Critique	A la corde, gain de 1D12 m
	Réussite	Bon virage
	Réussite limite	Se déporte d'1 mètre
	Échec	Se déporte de 5 mètres
	Maladresse	Se déporte de 15 mètres

Dans une course ou sur les chemins l'attelage de tête à l'intérieur du virage se présentant commence son déplacement puis ensuite le déplacement se fera dans l'ordre de la corde à l'extérieur du virage et de l'avant vers l'arrière.

Hors virages, un attelage qui veut réaliser un déplacement latéral devra se déplacer d'1 m vers l'avant par mètre effectué de côté. Dans ce cadre, pour qu'un attelage puisse couper la route à un autre véhicule, il devra nettement se trouver devant durant au moins 1 round préparatoire.

Sur un chemin ou passage partiellement obstrué, pour qu'un attelage puisse passer sans dommages, il devra trouver une ouverture entièrement dégagée, sur 2,50 à 3 m de large environ. Au cas où l'obstacle soit inévitable les tableaux ci-dessous règlent les vitesses de sécurités et les accidents engendrés.

### Table des Obstacles

Vitesse de sécurité du franchissement	Obstacle
30 m/Rd	Petite souche d'arbre
10 m/Rd	Grosse souche d'arbre
40 m/Rd	Chemin légèrement défoncé
25 m/Rd	Chemin défoncé
20 m/Rd	Dos d'âne ou cassis
10 m/Rd	Ruisseau, grosse rigole
10 à 30 m/Rd	Branche, grosse à petite
0 m/Rd	Tronc d'arbre
10 à 40 m/Rd	Virage, serré à large
35 m/Rd	Roue
5 à 15 m/Rd	Attelage brisé
30 m/Rd	Corps de TAI 12 (humain)
5 m/Rd	Corps de TAI 34 (cheval)

### Table des Effets des Accidents et Obstacles

D100	Vitesse – vitesse de sécurité	Effet des obstacles
01-10	3 ou moins	Aucun effet
11-40	4 - 10	Le cocher est violemment secoué et perd le contrôle de l'attelage pendant 1D6 rounds. Jet sous Équilibre pour éviter de passer par-dessus bord.
41-60	11 - 12	Une roue endure 2D6+6 points de dégâts
61-75	13 - 14	Deux roues endurent 2D6+6 points de dégâts
76-85	15 - 16	1D3 chevaux trébuchent et tombent, trainés au sol ...
86-95	17 - 20	Deux des roues et l'attelage endurent 3D6+6 points de dégâts
96-98	21 - 24	L'attelage bascule endurent 3D6+12 points de dégâts et 1D4 chevaux trébuchent et tombent, trainés au sol...
99-00	25 et plus	L'attelage endure 4D6+30 points de dégâts lorsqu'il se renverse avec fracas, tous les chevaux tombent et sont trainés au sol, les passagers sont éjectés...

Le contrôle d'un attelage en mêlée peut mener à ralentir suffisamment ses chevaux pour ne pas risquer un accident alors qu'un adversaire les fouette pour les faire accélérer. De cette manière un cocher peut faire accélérer un attelage de +8 m/Rd, dans le même temps l'autre cocher peut décider de ralentir son attelage pour conserver son allure. Chacun décide séparément de la vitesse qu'il veut donner et c'est la différence entre les deux qui donnera l'accélération réelle.

Un attelage sans cocher et incontrôlé suivra le chemin le plus facile et ralentira de 5 m/Rd. Les chevaux auront tendance à avancer droit et à se déporter vers l'extérieur dans les virages, de plus ils éviteront tout danger se présentant.

### Attelage et Combats

En cas de bataille, les cochers et passager d'attelage ne seront pas engagés comme dans une mêlée à pieds dans ces combats à vive allure. Ils sont séparés par une plus grande distance, en mouvement, les véhicules ont des parois ou bancs et les attelages ne sont pas assez vastes pour permettre des feintes ou esquives ou de pouvoir attaquer sa cible chaque round.

Les armes de taille et contondantes sont capable d'infliger des dommages à un véhicule d'attelage comme dans n'importe quel combat. A contrario les armes d'estoc n'infligeront que le minimum des dégâts possibles.

Il est possible d'éperonner un attelage adverse si les deux véhicules sont de côté durant un round avant l'attaque. L'attaquant devra réussir un jet sous Équitation, avec tous les modificateurs s'appliquant, pour pouvoir faire endurer à chacune des roues entrant en contact 1D6 points de dégâts. Si des roues sont équipées de pointes elles feront subir aux autres 2D6+2 pts de dégâts voire 3D6+4 avec des pointes-lames. Si des pieux sont installés sur l'attelage, chacun occasionnera 1D10+2 pts de dégâts au véhicule adverse mais il en subira la moitié lui aussi.

Pour localiser les dommages que peut éventuellement subir l'attelage, on utilise 1D8, 1D10 ou 1D12 selon la pertinence et la situation.

### Table de Localisation sur Attelage

1D8 à 1D12	Localisation
1-2	Chevaux (cheval et zone touchée déterminés aléatoirement)
3-7	Véhicule
8	Roue avant (côté exposé)
9	Roue arrière (côté exposé)
10	Roue ou véhicule, au choix du MJ
11-12	Cocher ou passager exposé (l'individu et la zone touchée déterminés aléatoirement)

L'attaque d'un attelage est dévastatrice et redoutable, malgré sa difficulté à manœuvrer et à se déployer, si on le compare à la cavalerie classique. Toutefois afin de charger un ennemi, tous les chevaux de l'attelage doivent être dressés et préparés à cela.

La charge d'un attelage est considérée comme une Attaque de zone par balayage, frappant tous les ennemis se trouvant sur son chemin à demi dégâts. Cf. le Livre du Monde, Combat, Règles Spéciales.

Les dommages infligés par l'attelage sont de 1D8 + BD (bonus de dégâts), ou ceux du ou des pieux et pointes ou lames installés sur le véhicule + BD. Le BD de l'attelage dépend étroitement des animaux utilisés, bien sûr, mais aussi de sa vitesse. Prenons l'exemple d'un char de guerre à 4 chevaux. Le BD de chevaux de guerre s'élève à 3D6 généralement, Voir Le Bestiaire.

- Si la vitesse de l'attelage est inférieure ou égale à 14 m/Rd le BD d'un seul cheval sera compté, quel que soit le nombre de bêtes de somme utilisées, soit usuellement 3D6.
- Si la vitesse de l'attelage est comprise entre 15 et 40 m/Rd le BD de l'ensemble des chevaux sera compté, soit 4 chevaux pour un char de guerre ce qui donne 12D6.
- Si la vitesse de l'attelage est supérieure à 40 m/Rd le BD sera multiplié par 1,5, soit dans l'exemple ci-dessus 18D6.

Avec un BD aussi important les cibles subissent toujours les effets d'un recul. Cf. le Livre du Monde, Combat, Résultat d'un Combat.

La seule façon de se défendre face à un attelage engagé en mêlée est de se jeter au sol suffisamment loin pour que le cocher ne puisse manœuvrer et modifier sa trajectoire d'attaque. Un jet réussi sous Sauter, auquel le MJ pourra appliquer les modificateurs adéquats, permettra d'arriver à éviter la charge de l'attelage. Toutefois un saut pas assez loin laissera tout loisir au cocher de modifier sa trajectoire pour "cueillir" sa cible...

Une autre méthode plus compliquée mais imparable est d'attendre que l'attelage ne se situe plus qu'à 3 m pour tenter une culbute en se jetant rapidement sur le côté. Aucun cocher ne pourra réagir assez vite pour contrer ce type d'esquive. Un jet réussi sous Culbute, accompagné des modificateurs nécessaires, permettra d'accomplir cette prouesse.

Enfin il est possible de contrer une charge d'attelage avec un groupe compact de lanciers parés à effectuer ce type de défense. La seule difficulté sera de trouver un groupe d'une telle volonté et prêts à se sacrifier pour cela... En effet si l'impact contre les armes d'ast tuera sans aucun doute les chevaux et détruira probablement l'attelage, mais il ne sera pas arrêté pour autant et continuera sa course grâce à son élan, infligeant les effets d'une charge au groupe de lanciers dans son ensemble...

### Dommages, passagers et attelage

Si un des chevaux de tête de l'attelage est tué ou réduit à l'incapacité, le véhicule ralentit immédiatement de 12 m/Rd jusqu'à l'arrêt et le cocher doit réussir un jet sous Équitation Complexe (-50%) pour éviter le basculement de l'attelage dans son ensemble. S'il bascule il endurera 3D6+12 points de dégâts et 1D4 chevaux trébucheront et seront trainés au sol.

Si l'un des chevaux de la deuxième ou de la troisième paire est tué, l'attelage est ralenti de la moitié de sa vitesse, jusqu'à ce que le corps soit détaché. Si les deux chevaux de la deuxième paire sont tués, l'attelage stoppe dans le même cas de figure que pour un cheval de tête tué.

Une roue qui atteint 0 PdA se brise en un amas de débris. Les passagers et cochers se trouvant sur l'attelage ou à l'air libre devront réussir un jet Difficile sous Équilibre (-30%) ou se voir éjectés du véhicule lors de la casse de la roue. Une personne éjectée peut être simplement projetée au loin, 1D4 mètres par tranche de 10 m/Rd et endurer les dommages dus aux chutes. Voir le Livre du Monde, Système de Jeu, Le Monde. Ou si le passager ou le cocher n'a pas de chance n'a pas de chance, c'est-à-dire s'il rate un jet sous POUx4, il sera

trainé au sol. Le MJ peut très bien décider que la personne sera traînée au sol, sans jet de sauvegarde, si la situation ou la logique l'exigent. Par contre un cocher risquera également de passer sous l'attelage et de se faire écraser. La probabilité que cela arrive sera effective sur un échec à un jet de sauvegarde sous POUx3.

Tout chargement mal ou pas amarré tombera également de l'attelage et s'éparpillera sur le chemin.

Le véhicule endurera pour sa part 2D6+6 points de dégâts à chaque round et la roue opposée 1D6+2...

Si le cocher ne stoppe pas l'attelage le coût en PdV pour les chevaux sera triplé.

L'éjection de l'attelage arrivera également en cas d'accident ou de renversement du véhicule.

Être traîné au sol, peut arriver à un passager ou un cocher qui se serait pris les pieds dans des rênes ou autre câbles d'arrimage d'un attelage et qui chute du véhicule en mouvement.

Un jet réussi sous POUx2 permettra à un aventurier de se rendre compte qu'il va être traîné au sol juste avant de tomber. Il pourra alors avec un jet sous Passe-passe Délicat (-15%) réussi, ou à défaut un jet sous DEXx1, couper le lien, encore faudra-t-il qu'il possède un couteau ou arme courte de taille...

Une personne traînée au sol par un attelage subit 3D6 points de dégâts par rounds, dans une localisation aléatoire. Les dégâts seront doublés si l'attelage se déplace à une vitesse supérieure à 35 m/Rd.

Les dommages seront d'abord infligés à l'armure de la localisation touchée jusqu'à son anéantissement puis à la personne elle-même.

Un cheval traîné au sol subira les mêmes dommages.

Un écrasement, c'est-à-dire le fait de se faire rouler sur le corps par un attelage, fait subir à la victime 1D6+6 points de dégâts, les armures n'offriront aucune protection face à ce

type de dommages. Si les chevaux passent également sur le corps de la victime elle subira en plus un piétinement.

En cas d'accident, tous les occupants à l'intérieur d'une cabine de roulotte, carrosse ou autre subissent 1D8 points de Dégâts, pour lesquels les armures n'offriront aucune protection. Les Dommages subis lors d'accidents détruisant complètement le véhicule comme chute dans un ravin ou un grave excès de vitesse face à un obstacle sont laissés à la discrétion du MJ.

### Réparation d'un Attelage

Toutes les réparations peuvent être effectuées avec divers matériaux ou par magie.

Les réparations manuelles nécessitent du matériel, bois, clous, barres de fer, sangles de cuir, etc... et des hommes.

Chaque PdA réparé coûtera de 20 à 75 DA selon le véhicule, le nombre de personnes travaillant à sa remise en état et la gravité des dégâts.

Les réparations pourront être réalisées par un artisan seul ou avec son équipe d'apprentis. Il suffira de réussir un jet sous Artisanat Bois pour y parvenir.

Il faudra une journée de travail soit 10 à 12 heures pour réparer un PdA. En équipe le temps sera réduit d'un quart.

Chaque PdS restauré coûtera 5 à 15 DA là aussi cela dépend du véhicule, du nombre de personnes travaillant à sa remise en état et de la gravité des dégâts.

Comme pour les PdA, les réparations pourront être réalisées par un artisan seul ou avec son équipe d'apprentis. Il suffira de réussir un jet sous Artisanat Bois pour cela.

Il faudra une demi-journée de travail soit 6 heures pour réparer un PdS. En équipe le temps sera réduit d'un tiers.

