

# MONTURES ET VÉHICULES TERRESTRES

**G**énéralement, les aventuriers parcourent de grandes distances à la seule force de leurs mollets. Cependant, ils leur arrivent souvent de se procurer des montures efficaces, et pourquoi pas un chariot ou une charrette pour transporter vivres, équipements et butins.

Ce sont ces deux éléments que nous explorerons dans cette aide de jeu. Outre l'ajout de règles et statistiques concernant montures et véhicules terrestres, ce supplément va explorer les opportunités narratives qu'ils peuvent engendrer, comme une attaque de bandits sur le chemin, une roue de carriole qui se brise dans un nid de poule, ou qui s'enlise dans la boue.

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

### DÉPLACEMENTS

#### MONTURES

Il existe toutes sortes de montures, du molosse à l'éléphant, et les tailles peuvent grandement varier. Sentez-vous libre de créer les vôtres, même les plus exotiques.

#### NOUVELLE MONTURE

Lorsque vous commencez un voyage avec une nouvelle monture, vous devez réaliser un test de Sagesse (Dressage) pour vous assurer que celle-ci vous obéisse correctement. Le DD peut varier en fonction de sa docilité naturelle, de son apprivoisement ou de facteurs extérieurs comme le terrain, la météo, etc. Vous devez réaliser un nouveau jet de Dressage après un repos long, diminué de 1 si le précédent jet était réussi. Vous n'avez plus besoin d'effectuer ce jet une fois le DD égal à votre score de Sagesse, mais vous devez le réussir au moins une fois.

Critère	DD du test de Sagesse (Dressage)
Monture sauvage	14
Monture dressée	12
Créature monstrueuse (taille G ou moins)	+1
Créature monstrueuse (taille TG ou plus)	+2
Monture en groupe	-1 si dressée +1 si sauvage
Climat mauvais	+1

Si vous utilisez une règle de réussite critique (20 naturel, résultat supérieur d'au moins 10 au DD, etc.), vous pouvez appliquer ce résultat au test de Sagesse (Dressage) suivant, ou bien ajouter un événement positif durant le trajet : durée de voyage raccourcie, une heure de marche forcée sans épuisement, rencontre avec un PNJ détenant des informations ou des objets intéressants, etc.



De même pour les échecs critiques, si votre table utilise ce genre de règles, vous pouvez en affecter le test de Sagesse (Dressage) suivant ou générer un événement négatif durant le trajet : selle mal fixée qui entraîne une chute (1d6 dégâts contondants), détour plus ou moins important, attaque de bandits de grands chemins, etc.

#### SELLERIE

Toute monture peut-être montée à cru, mais il est plus pratique de posséder une selle adéquate. Cette dernière peut vous apporter des bénéfices lors de vos déplacements ou lors d'un combat monté :

Selle	Bonus
Selle d'équitation ou selle de bât	-
Selle militaire ou selle de voltige	-1 au DD pour ne pas tomber
Selle sanglée	Possibilité de prendre un repos court en étant sur la monture

#### VÉHICULES TERRESTRES

Tout comme les montures, il existe une grande variété de véhicules terrestres dans nos univers fantastiques préférés, mais la plupart repose sur l'emploi d'animaux chargés de tracter le véhicule.

#### NOUVEAU VÉHICULE

Lorsque vous commencez un voyage avec un nouveau véhicule terrestre, vous devez réaliser un test de Dextérité pour vous assurer d'en avoir la correcte maîtrise. Le DD peut varier en fonction de son gabarit, des animaux en charge de le tracter, de la cargaison ou de facteurs extérieurs comme le terrain, la météo, etc.

Vous devez réaliser un nouveau test de Dextérité après un repos long si le précédent n'a pas réussi, en diminuant le DD de 1 à chaque nouvelle tentative. Le véhicule est considéré maîtrisé au premier test réussi. Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise au test si vous avez la maîtrise des véhicules terrestres.

Critère	DD du test de Dextérité
Chevaux ou apparentés	12
Bovins ou apparentés	11
Créature monstrueuse (taille G ou moins)	14
Créature monstrueuse (taille TG ou plus)	16
Présence d'un guide	Avantage au jet
Climat mauvais ou terrain accidenté	+1
Surcharge	+2

Si vous utilisez une règle de réussite critique (20 naturel, résultat supérieur d'au moins 10 au DD, etc.), vous pouvez appliquer ce résultat en ajoutant un événement positif durant le trajet : durée de voyage raccourcie, une heure de marche forcée sans épuisement, rencontre avec un PNJ détenant des informations ou des objets intéressants, etc.

De même pour les échecs critiques, si votre table utilise ce genre de règles, vous pouvez en affecter le test de Dextérité suivant ou générer un événement négatif durant le trajet : essieu brisé, détour plus ou moins important, attaque de bandits de grands chemins, etc.

### VITESSE DE DÉPLACEMENT

Nombre d'animaux	Vitesse approximative
1 animal	x1
Vent ou courant fort arrière	0,25 fois la vitesse de l'animal
2 animaux	0,5 fois la vitesse de l'animal
4 animaux	1 fois la vitesse de l'animal
6 animaux (C)	1,25 fois la vitesse de l'animal
8 animaux (C)	1,5 fois la vitesse de l'animal

(C) : option réservée aux calèches et traîneaux

## COMBAT

Que serait un voyage sans une interruption par un combat inopiné ? Parfois difficiles à éviter, moteurs d'intrigue, la place des combats dans la gestion d'une monture ou d'un véhicule terrestre mérite d'être étudiée.

### MONTURES

Pour les règles du combat monté, vous pouvez vous référer à la page 198 du *Player's Handbook*.

Dans le cas d'une nouvelle monture, lors de son premier combat, vous pouvez effectuer un nouveau test de Sagesse (Dressage) DD13 avant d'entamer n'importe quelle action. Le DD peut augmenter ou diminuer en fonction des circonstances, sur le même principe que pour les déplacements (voir précédemment).

### BARDES

Vous pouvez protéger votre monture en lui faisant porter une barde. La barde est une armure conçue pour protéger la tête, le cou, le poitrail et le corps d'un animal. Il en existe de toutes sortes et elles peuvent accorder un bonus à la CA de l'animal. Par contre une barde ralentit l'animal qui la porte.

Barde	Bonus à la CA de la monture	Réduction de vitesse
Barde en cuir	+1	-1,5m / -1km/h
Barde en métal	+2	-3m / -2km/h
Barde renforcée	+3	-6m / -4km/h

### VÉHICULES TERRESTRES

Lorsque vous conduisez un véhicule terrestre et que vous êtes attaqué, vous pouvez effectuer un test de Sagesse (Dressage) DD13 pour essayer de calmer ou rassurer les animaux. Vous pouvez augmenter ou diminuer ce DD en fonction des circonstances (capacité spéciale, sort, dangerosité des créatures attaquant, etc.)

Si les animaux paniquent, vous devez réitérer le test de Sagesse (Dressage) chaque tour à moins de quitter le véhicule.



# PROFILS ET CARACTÉRISTIQUES

## MONTURES

### CALÈCHE

*Véhicule terrestre*

Classe d'armure 14  
Points de structure 40

Charge (cargaison / personne) 300 kg / 8 personnes  
Immunités aux dégâts poison, psychique  
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé,  
empoisonné, étourdi, inconscient, paralysé,  
terrorisé  
Vulnérabilités aux dégâts feu

**Prix.** 100 po

**Entretien.** 25 po / an

### CARRIOLE

*Véhicule terrestre*

Classe d'armure 11  
Points de structure 25

Charge (cargaison / personne) 50 kg / 4 personnes  
Immunités aux dégâts poison, psychique  
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé,  
empoisonné, étourdi, inconscient, paralysé,  
terrorisé  
Vulnérabilités aux dégâts feu

**Prix.** 250 po

**Entretien.** 25 po / an

### CHARIOT

*Véhicule terrestre*

Classe d'armure 13  
Points de structure 35

Charge (cargaison / personne) 200 kg / 6 personnes  
Immunités aux dégâts poison, psychique  
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé,  
empoisonné, étourdi, inconscient, paralysé,  
terrorisé  
Vulnérabilités aux dégâts feu

**Prix.** 35 po

**Entretien.** 15 po / an

### CHARRETTE

*Véhicule terrestre*

Classe d'armure 12  
Points de structure 30

Charge (cargaison / personne) 100 kg / 6 personnes  
Immunités aux dégâts poison, psychique  
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé,  
empoisonné, étourdi, inconscient, paralysé,  
terrorisé  
Vulnérabilités aux dégâts feu

**Prix.** 15 po

**Entretien.** 5 po / an

### TRAÎNEAU

*Véhicule terrestre*

Classe d'armure 14  
Points de structure 40

Charge (cargaison / personne) 200 kg / 6 personnes  
Immunités aux dégâts poison, psychique  
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé,  
empoisonné, étourdi, inconscient, paralysé,  
terrorisé  
Vulnérabilités aux dégâts feu

**Prix.** 20 po

**Entretien.** 5 po / an

### REMERCIEMENTS ET CRÉDITS

Merci au scribe Nicolas pour l'idée originale et le travail sur les règles et les profils et à Benoît, Gaspard, Guillaume C., Guillaume E., Sébastien G. et Simon pour leur relecture. Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Benoit T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Lucas P., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., PostConceptLab, Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D.. Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#). Illustrations de [Nikita Kapitonov](#) et [Nezarief](#). Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*. Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.