

# PROPHÉZINE

LES ENFANTS DE MORYAGORN

## Les montures de kor

### Crédits

#### Auteurs

Ben  
Flip  
MoonWolf

#### Mise en page

Bubu  
Flip

#### Illustrateurs

Angus Mc Callum (L'expédition - page 9)  
Karyla et Flip (Les robes - page 3)  
Pao (Escapade - page 16)  
Thierry MASSON (Éléments de mise en page)

#### Relecture

Helenea Luwina  
Jhyreen  
Panda



« Kor est vaste et dangereux. » Un homme de la caste des voyageurs n'avait cessé de me le répéter. Cependant, ma connaissance des voyages et le moyen de les préparer convenablement étaient bien loin d'être suffisantes. Nous faisons routes dans les montagnes des brumes pour une étude archéologique. Ce voyage harassant n'en terminait plus. Nous avons choisi des chevaux de la région les jugeant capables d'accomplir des prodiges. Toutefois, au vingt-quatrième jour du cycle blanc, le vent, le froid, la neige et les roches avaient eu raison de leurs sabots. Nous nous retrouvâmes bloqués dans une vallée, prisonniers d'un puissant couloir venteux, ne pouvant qu'attendre le retour d'Imir, notre meilleur cavalier. Heureusement pour nous, je ne m'étais pas trompé sur les capacités de ce jeune homme de 16 années. Il revint avec une dizaine de montagnards et leurs montures, bien plus massives et poilues que nos chevaux.... Je ne connaissais pas leur nom et pourtant ce furent ces animaux qui nous sauvèrent : les Eyroks.

Comme cité dans le texte précédent, il existe de nombreuses montures chevalines capables de prouesses, mais dans nombre de lieux et de cas, les chevaux ne servent plus. Kor est un continent gigantesque offrant des paysages aussi magnifiques que meurtriers. Chaque lieu possède ses autochtones et donc les montures particulières de ces derniers. Vous trouverez dans la suite de cette aide de jeu la description et les spécificités de différentes montures puisées dans la gamme Prophecy, que vous pourrez utiliser pour enrichir les voyages dans Kor et ainsi donner un peu plus de vie à vos aventures.

Les informations présentées sont en grande partie l'oeuvre des auteurs de ce document et ne correspondent peut être pas tout à fait à la version officielle disponible dans le livre de base et les différents suppléments de la gamme. Libre à vous de prendre ce que vous voulez et de l'enrichir à votre convenance.

## Les équidés

### Généralités sur les chevaux

**Lieu de vie :** Tout Kor

**Gamme officielle :** Livre de base 2<sup>o</sup>Ed p.270, Orphelins de Szyl p.62, Enfants de Heyra p.35, De Chair et d'Écailles p.6, Foudres de Kroryn p.19

Tout le monde sait à quoi ressemble un cheval. Toutefois il existe des détails de plus ou moins grande importance. Des détails qui permettraient de rendre plus utile la compétence équitation. En effet, il est courant de laisser des PJ, sans la moindre notion d'équitation, voyager à cheval alors que finalement tout n'est peut-être pas si simple. Cet article a donc le but de fournir de nombreux

renseignements sur cette discipline qui demande souvent des années pour la connaître dans son ensemble.

### Les robes

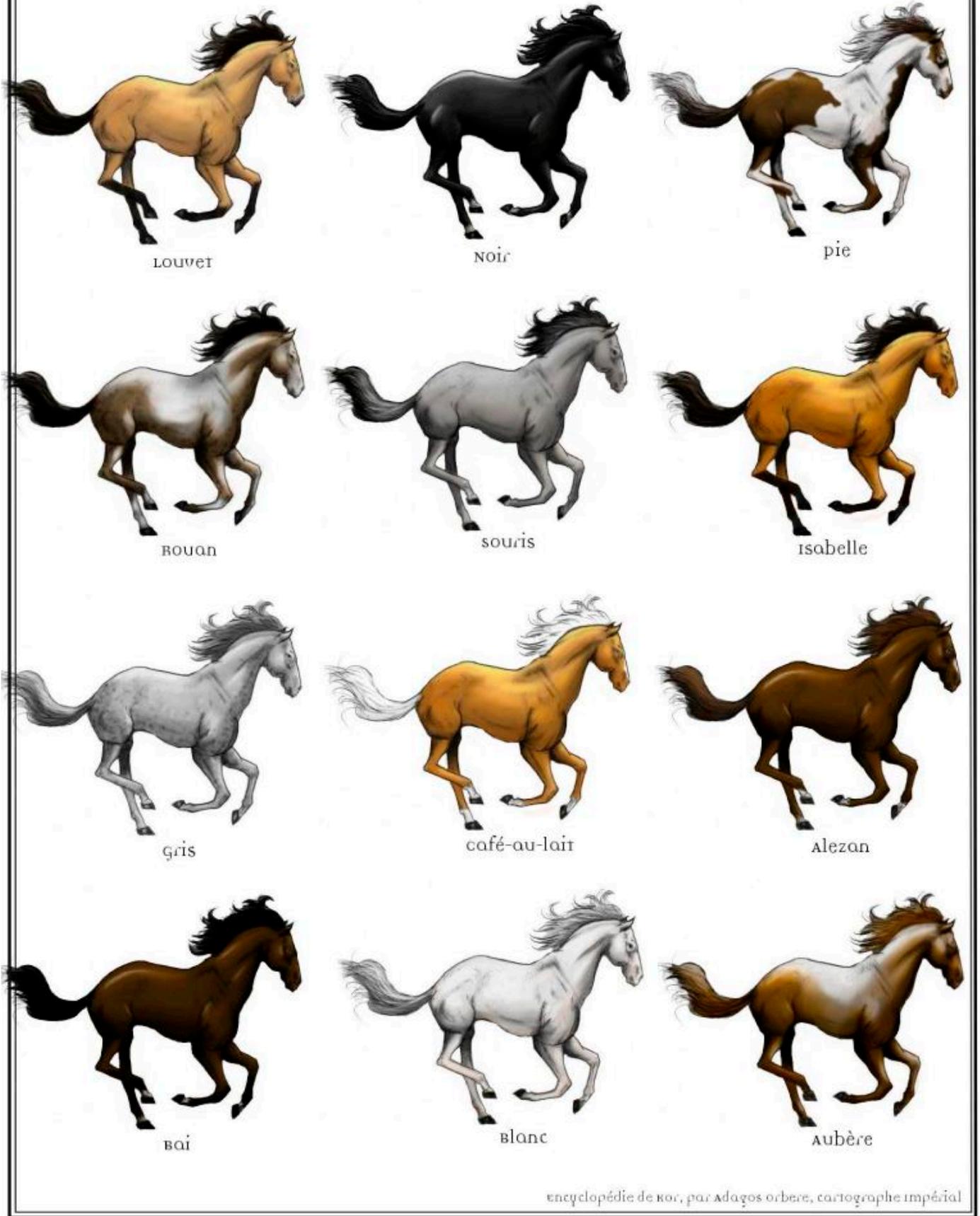
La robe d'un cheval est le nom de la couleur de son pelage et de ses crins (crinière et queue). Voici la liste exhaustive des robes existantes, même s'il existe quelques variantes et quelques combinaisons particulières, ces particularités ne sont pas considérées comme des « robes » à part entière :

- **Blanc** : très rare, seul les chevaux albinos sont considérés comme blanc, les autres sont gris, même si leur pelage semble blanc. Pour qu'un cheval soit réellement considéré comme blanc, il faut que sa peau soit rose.
- **Alezan** : pelage et crins marron.
- **Noir** : La plupart de ces chevaux proviennent d'une race où tous les individus sont de cette robe, mais il existe de nombreuses exceptions, chez les chevalins notamment.
- **Café au lait** : pelage et crins marron clair
- **Gris** : mélange de noir et de blanc
- **Aubère** : mélange de blanc et d'alezan
- **Louvet** : mélange de noir et d'alezan
- **Rouan** : très rare, mélange de blanc, de noir et d'alezan
- **Bai** : pelage alezan et crins noirs
- **Isabelle** : pelage café au lait et crin noirs
- **Souris** : pelage gris et crins noirs
- **Pie** : pelage constitué de plaques de couleur alezan ou noir et de blanc.

### Les tailles

On les appelle poney quand ils font moins de 1m48 au garrot et cheval au delà. La dénomination double poney est un abus de langage qui n'est jamais utilisé dans les milieux équestres. Lorsque quelqu'un parle de double poney, on sait immédiatement qu'il n'y connaît pas grand-chose, ce qui peut être très pratique pour un vendeur peu scrupuleux. Les chevalins sont quant à eux encore plus petit que les poneys car ils mesurent moins de 1 mètre au

## différentes robes pour le cheval



garrot. Certains sont d'ailleurs trop petit pour être monté.

### Le caractère d'un cheval

Chaque cheval a son propre caractère. Aucun

ne réagit exactement comme on lui demande et au moment où on lui demande, mais on peut généraliser leurs caractères en plusieurs types :

- **Placide** : ce type de cheval est très calme, il aime manger tranquillement et ne pas trop se

presser. Il est en général très fatigant de les faire galoper, car il faut les talonner constamment pour maintenir le rythme. Ces chevaux ont aussi tendance à se précipiter sur l'herbe, même si leur cavalier essaie désespérément de tirer sur les rênes. Pour voyager tranquillement sur ce type de monture, un jet de Physique + Equitation difficulté 5 suffit. Par contre, toute manœuvre demandant un certain effort verra sa difficulté augmenter de 5.

- **Chaud** : ceux-là ont tendance à trotter sans arrêt, ce qui peut être très stressant pour le cavalier. Certains sont même capables de continuer cela jusqu'à tomber de fatigue. Par contre, ils sont très réactifs, et la moindre pression des jambes conduira à un départ au galop. Il faut un cavalier expérimenté pour ce genre de monture, et un jet de Physique + Equitation difficulté 15 est nécessaire pour voyager sans encombre.

- **Sur l'œil** : on dit des chevaux peureux qu'ils sont « sur l'œil » du fait de leur air toujours stressé et sur le qui vive. Ces montures sont souvent craintives et ne supportent pas de rester loin de leur compagnon. De plus, le moindre bruit suspect, ou une forme mouvante, les affole et le cavalier devra alors composer avec un cheval qui s'emballe (c'est à dire qui part au galop tout droit sans pouvoir être arrêté) ou qui, tout du moins, fait un écart (c'est à dire s'écarte brusquement de quelques mètres au risque de faire tomber le cavalier). Dans ce cas là (fréquent au demeurant) un jet de Coordination + Equitation difficulté 15 est nécessaire pour rester en selle. Evidemment, vu leur entraînement, les destriers de guerre ne sont jamais sur l'œil.

- **Agressif** : Ces chevaux se comportent méchamment, sachant comment faire mal. Ils bottent et mordent (surtout) tout ce qui passe à leur portée. Certain ne seront agressif qu'envers les humains et resteront de marbre avec les animaux. Un jet de Empathie + Equitation difficulté 15 est nécessaire pour l'entretien d'une tel monture, sinon, le cavalier se fait blesser.

## Entretien

### Entretien au quotidien d'une monture

Chaque jour, avant d'être montée, une monture doit être brossée. Il faut avant tout enlever la boue pouvant se trouver sur son corps, surtout au niveau des endroits où sont posés la selle et le filet de bride, sinon, les frottements entre la selle et la peau provoqueraient des blessures qui empêcheraient d'utiliser le moindre équipement. Ensuite on enlève en générale la poussière, bien que ce ne soit pas indispensable.

D'un point de vue nourriture, un cheval a besoin d'une certaine ration par jour quotidienne, que ce soit grâce à quelques litres d'orge (qui devra être imbibé d'eau), d'avoine, de maïs (très nourrissant), ou grâce à du fourrage. Un cheval peut ne manger que de l'herbe, à condition qu'il y passe une dizaine d'heures par jour. Mais en cas d'effort physique, il aura besoin d'un complément en grain pour lui fournir l'énergie nécessaire.

Pour l'eau, une monture demande une vingtaine de litres, et parfois une cinquantaine en été. Par conséquent, il est indispensable de trouver au moins un point d'eau par jour, voir plus, car transporter une telle quantité d'eau n'est pas évident.

Il faut enfin graisser au moins une fois par augure (voire même par semaine) les sabots d'un cheval de façon à ce que la corne ne se dessèche pas. Dans le cas contraire, des fissures peuvent apparaître, rendant le cheval inutilisable pendant plusieurs jours ou semaines. Dans les cas les plus graves, le sabot peut être tellement abîmé que le cheval deviendra handicapé et impossible à monter pour le reste de sa vie.

La ferrure aussi est importante, car elle empêche les sabots de s'user trop vite. Seul un maréchal ferrant est capable de faire cette opération, la taille de la corne du sabot étant très difficile à évaluer et demandant une manipulation très précise. Il faut changer les fers d'un cheval tous les 40 à 60 jours.

Il est à noter que les informations très techniques données ici ne pourraient être fournies au joueur qu'à un certain niveau en équitation. Pour les autres, toutes les tracasseries résultant d'un manque de soin pourront servir de source d'inspiration pour faire vivre la partie.

Voici une liste d'incidents possibles pouvant survenir au cours d'un voyage:

- **Blessure grave** : En passant par un terrain inadapté, un des chevaux s'est gravement blessé en se cassant la patte, ce qui va le rendre inutilisable. D'autres circonstances peuvent mener à une telle conclusion, par exemple deux chevaux qui se battent ou le fait de monter de nuit sans visibilité.

- **Blessure gênante** : à force d'être mal brossé un des chevaux à une blessure au passage de sangle ou au garrot. Du coup, il devient impossible de monter celui-ci avec une selle, le temps de laisser guérir la plaie. Il va donc falloir faire quelques jours de voyage à cru (+5 à la difficulté des jets quotidiens d'équitation, + 10 pour des manœuvres complexes comme sauter un obstacle, ne pas tomber lors d'un écart, etc.).

- **Problème d'attache** : lors du campement du soir, l'une des montures a mal été attachée. Deux cas sont alors possibles. Soit l'un des chevaux va se faire une prise de longe, c'est à

dire s'emmêler la longe attachée trop basse dans les pattes, et si ce n'est pas rapidement remarqué, la monture peut se faire une grave blessure au niveau des membres. Sinon, le cheval peut aussi tirer au renard, et le lieu d'attache ayant mal été prévu, la longe ne va pas se casser. En effet, il faut toujours attacher un cheval soit à un ficelle qui cassera dans de tels cas, soit à une branche souple pour que celle-ci plie le temps qu'il se calme. Dans le cas présent, si les personnages ne calment pas rapidement le cheval, celui-ci peut se briser la nuque.

- **Problème de nutrition** : Le cheval n'a pas reçu suffisamment de nourriture durant une bonne période, ce qui va se traduire par un manque de force. Si les conditions de voyage ne sont pas trop dures, l'animal traînera juste un peu la patte, sinon, il risque de tomber de fatigue, voir même de mourir si les conditions sont particulièrement éprouvantes.

### Maladie et blessures graves

Les chevaux sont des animaux à la fois très résistants et très sensibles. Résistants car certains venins comme celui de la vipère ne leur font rien, et sensibles car la grippe leur est mortelle.

Les chevaux sont rarement malades, mais c'est souvent très grave s'ils ne sont pas soignés rapidement. En fait, un cheval tombe malade s'il fait face à un climat plus froid que celui dont il a l'habitude. En effet, un animal sans cesse dehors n'aura que peu de chance de prendre froid, mais par contre, un autre habitué à dormir en box et se trouvant soudainement à passer la nuit sous la pluie aura de grandes chances d'attraper une grippe.

Dans une telle situation, faites faire au cheval un jet de Physique + Résistance difficulté 25, en cas d'échec celui-ci tombe malade. Il faudra un jet de Mental + Equitation difficulté 20 ou Mental + Médecine (animaux) difficulté 15 pour le soigner.

Il existe aussi des virus, qui peuvent se transmettre de diverses façons (air, contact, etc.) ; dans ce cas là, seul le repos peut le guérir, dans un milieu chaud et protégé de préférence.

Une autre maladie commune est la gale des boues. Il s'agit d'une espèce d'infection sous le pelage du cheval qui fait tomber les poils par plaque. Inoffensive, cette maladie peut toutefois empêcher le cheval d'être monté si la partie mise à nu par la gale se trouve à un endroit où frottent les harnachements. Cette infection, comme son nom l'indique, peut être attrapée par un cheval passant son temps dans la boue et étant mal entretenu.

La pire chose qui puisse arriver à un cheval est de se casser la patte. Dans ce cas, il est impossible, ou presque, de soigner l'animal et il

ne reste plus qu'à l'abattre. Seul les prodiges sont capables de soigner de telles blessures, mais même pour eux, cela est difficile (Manuel + Médecine (animal) difficulté 25 ou toute autre magie de guérison).

### Le matériel

Les deux éléments les plus communs pour monter à cheval sont la selle et le filet. La selle permet d'avoir une bonne assise sur sa monture, mais aussi de la rendre (celle-ci : ça faisait trop lourd) plus confortable. La monte à cru est en effet assez peu confortable, surtout si le cheval est fin. Mais tout cela ne rend pas la selle indispensable, et nombreux sont ceux qui monte encore à cru, ou juste avec une peau de bête posée.

Quant au filet, il s'agit probablement de l'équipement le plus utile. Harnachement de cuir permettant essentiellement de soutenir le mors dans la bouche du cheval, il assure ainsi une meilleure manœuvrabilité et écoute du cheval. A noter qu'il existe des dizaines de mors différents certains plus doux ou plus dur que d'autres. Il existe même les hackamores, qui sont des embouchures sans mors agissant uniquement sur l'os du nez, mais qui ne sont pas forcément plus doux pour le cheval.

Il existe ensuite de nombreux autres choses pour les équidés : des harnachements particuliers, comme le gogue (pour les chevaux fougues) ou la martingale (pour éviter les coups de tête), des protections pour les membres, la croupière et le collier de chasse pour maintenir la selle en place. Toutes ces choses sont faites de cuir, et peuvent donc être fabriquées par un tanneur. Sauf pour les selles, qui demandent un artisanat particulier : bourrelier.

### Les différentes races de chevaux

Depuis qu'il est élevé par l'homme, le cheval s'est diversifié en de nombreuses races, s'adaptant au climat ou sélectionnées par les éleveurs :

- On dit que la race originelle serait le **destrier karien**, animal rare et ô combien réputé. Ainsi, cette race est restée la plus pure mais aussi la plus parfaite, car la main de l'homme n'a pas entaché l'oeuvre d'Heyra.

- Le **cheval commun**, sans race réellement déterminée, est appelé cheval de selle, ou poney de selle (s'il fait moins de 1m48 au garrot). Rarement très musclés, ces chevaux sont généralement assez dociles et très résistants. Par contre, ils sont de piètres sauteurs et paniquent à l'odeur du sang ou à la vue du feu. On peut les trouver à travers tout

Kor.

- Le **pur-sang zûl** est un animal fin, rapide est nerveux. Race originaire du désert du même nom, ils ont une endurance sans faille et, à force d'habitude, acceptent l'odeur du sang. Par contre, ils sont assez sensibles aux maladies et le moindre coup de froid est dangereux pour eux.

- Le **chevalin** est issu de siècle de sélection, pour adapter au mieux les chevaux aux villes. Petit, ils sont calmes et obéissants, mais ils gardent toujours une petite part d'effronterie et d'astuce. Ainsi, chaque chevalin a un caractère unique, amusant et attachant, mais qui pose toujours de petits tracas.

- En Pomyrie, la race la plus répandue est le **pur-sang pomyrien**. Plus grands et un peu plus larges que les purs-sangs Zûls, ils sont facilement reconnaissables à leur chanfrein (« museau ») busqué. Cette race n'est certainement pas la plus résistante, mais ils font de merveilleux animaux de loisir pour les nobles grâce à leur prestance et ce, malgré un caractère souvent difficile.

- Le **trait solyrien** est le cheval préféré des paysans. Puissant et docile, il tire chariots et charrues comme personne. Certains, dans les villes, l'utilisent aussi pour tirer de lourdes calèches qui font des circuits pour déplacer jusqu'à une quinzaine de personnes simultanément.

Il existe des dizaines d'autres races constellant Kor, comme les **poneys de Galyrs** ou les **selles Jasporiens**. Chacune est méticuleusement contrôlée par une communauté d'éleveurs, dont l'objectif majeur est de créer l'animal parfait.

## Les montures reptiliennes

Dans leur période d'intense création de forme de vie, les Grands Dragons ont donné naissance à de nombreuses créatures. Beaucoup ont été liées à l'élément que contrôlait le Grand Dragon en mal d'innovation. On a alors vu apparaître des abeilles minérales, des ptomaphogias et autres vouivres dont les formes diffèrent grandement de leurs créateurs.

Mais cette période créatrice a également donné naissance à de nombreux animaux dont l'allure reptilienne rappelait vaguement celle des grands ailés. Dragon de Lôm, lézards mange-pierre ou des profondeurs, nyrâdes, salamandrines, saurydes, serpents, tarks, tortues et mastodontes, voroks, zaals, ainsi que toutes les créatures couvertes d'écailles que personne n'a encore rencontré au cœur de la Forêt-Mère ou qui ont disparu au cours des siècles, foulaient alors à leur tour le corps de

l'être primordial.

L'homme n'est apparu que bien plus tard. Sa faible résistance physique, son intelligence et son profond désir de parcourir le monde l'ont amené à chercher à utiliser les autres créatures comme moyen de transport. Certaines trop petites pour être utilisées à de telles tâches ont été apprivoisées à d'autres fins. Le tark est l'une d'entre elles et remplace avantageusement le chien dans de nombreuses régions de Kor.

La partie qui suivante présente les créatures reptiliennes les plus souvent utilisées comme monture, mais la liste n'est pas exhaustive, et il se peut par exemple que certaines communautés primitives très reculées en chevauchent d'autres.

### Dragon de Lôm

**Lieu de vie** : Toutes zones tempérées, proche de points d'eau

**Gamme officielle** : Livre de base 2<sup>o</sup>Ed p.274

### Description

Ce musculeux varan dont certains spécimens mesurent plus de 2 mètres pour un poids avoisinant les 3 tonnes n'est que rarement utilisé comme monture. Ce n'est pas que l'animal ne soit pas intéressant à être utilisé de la sorte, mais il est surtout très difficile à dresser. Posséder une telle monture est donc soit le signe d'une grande richesse, soit celui d'un indéniable talent de dresseur. Les mercenaires sont généralement très friands de ce type de monture, car ses caractéristiques physiques, alliées aux 2 cornes qui entourent ses mâchoires (une au dessus et l'autre au dessous) en font un redoutable adversaire, surtout lors d'une charge.

Sa peau épaisse, relativement rugueuse et son allure massive lui donne un faux air d'hippopotame ou de rhinocéros, d'autant plus qu'il a une façon de vivre similaire et qu'il est lui aussi herbivore.

On le rencontre généralement à proximité d'un point d'eau ou d'une vaste prairie où il vit seul. Il considère d'ailleurs cet endroit comme son territoire et verra d'un très mauvais œil qu'un autre animal, ou même qu'un homme audacieux ou inconscient, y pénètre. Le paisible pachyderme se transformera alors en un puissant projectile qui tentera d'embrocher ou de piétiner l'inopportun adversaire.

Il passe ses journées à brouter de l'herbe ou à se prélasser dans une flaque boueuse, ce qui lui sert à réguler la température de son corps et à hydrater son épiderme naturellement très sec.

L'utiliser comme monture apportera donc quelques contraintes, car il faudra lui laisser

plusieurs heures par jour pour se nourrir dans une prairie bien grasse et veiller à ce qu'il soit régulièrement hydraté.

Il peut se contenter de fourrage pour quelques jours, mais ne l'appréciant pas particulièrement, il aura alors tendance à devenir plus nerveux, ce qui nécessitera un jet d'équitation avec une difficulté augmentée de 2 tous les jours passés dans de telles conditions. Une fois sa prairie retrouvée, il ne faudra que 2 jours pour qu'il « oublie » ce fâcheux épisode.

Comme il possède une démarche lourde et plutôt lente, il ne pourra pas parcourir de grandes distances chaque jour. Ajouté à cela la contrainte évoquée ci-dessus, on en déduira sans peines que cet animal aura du mal à remplacer le cheval aux yeux des personnes devant parcourir de grandes distances en peu de temps (messagers, éclaireurs...). Il pourra par contre plus facilement s'intégrer dans une caravane marchande, déjà ralentie par ses chariots et forcée de s'arrêter tous les soirs et de monter un camp (ce qui laissera du temps au dragon de Lôm pour trouver sa nourriture).

C'est pour cela qu'il sera possible, sans toutefois être très fréquent, de rencontrer de telles créatures utilisées comme monture par un riche marchand au sein de sa caravane, autant pour étaler sa richesse aux yeux des autres que pour la qualité du voyage (le dragon de Lôm a une démarche peu chaloupée et régulière qui ne fatigue pas excessivement son cavalier).

En milieu naturel il est possible de rencontrer des dragons de Lôm dans toutes les zones tempérées de Kor. Toutefois, étant donné le besoin d'eau important de l'animal, il y aura forcément un lac, une rivière ou au moins un marécage à proximité, si ce n'est au centre même de son habitat. Les zones désertiques ou les montagnes enneigées sont par contre des zones où ils ne peuvent vivre sans l'aide de l'homme (Et même avec son aide, les séjours devront être très courts).

## Avantages et désavantages

Habitué aux zones tempérées, le dragon de Lôm n'a aucune difficulté à vivre dans les lieux habituellement occupés par l'homme (ce qui pose d'ailleurs quelques problèmes de cohabitation dans certaines régions).

Un froid sec aura tendance à dessécher sa peau, ce qui peut lui être fatal à long terme (gerçures pouvant devenir des nids à infection...).

De même la chaleur étouffante d'un désert ne lui laissera guère plus de chances de survie (déshydratation accélérée provoquant une blessure par jour si le cavalier a les moyens de le doucher, deux dans le cas contraire).

L'humidité ne lui posera par contre pas de problèmes particuliers, si ce n'est des parasites

pouvant se nicher dans les replis de sa peau et risquant de provoquer des infections. Un bon brossage régulier permettra d'éviter ce genre de problèmes.

Le dragon de Lôm se déplace en moyenne à la vitesse d'un homme. Il peut toutefois pousser de courtes pointes de vitesse (quelques dizaines, voir centaines de mètres pour un animal dans la pleine force de l'âge) lors de charges. Le spectacle d'un animal de ce gabarit lancé à pleine vitesse a de quoi donner à réfléchir au plus vaillant des aventuriers. Il se déplace alors à la vitesse d'un cheval au galop et cherchera à renverser son adversaire pour pouvoir le mordre de sa puissante mâchoire aux tours suivants.

## Acquisition et équipement

Il sera très difficile de trouver un vendeur susceptible de vendre un dragon de Lôm. L'animal étant très difficile à dompter, son commerce ne s'est jamais vraiment développé. L'heureux possesseur d'une telle monture ne sera généralement guère tenté de s'en débarrasser, tant il a eu de mal à l'acquérir. Son prix, même s'il n'y a pas de barème vraiment fixe pour ce type d'animal, sera toujours très important.

Il n'y a pas vraiment d'endroits connus où il est possible de s'en procurer. Les personnes ayant eu la chance d'en trouver chez un petit marchand local ne l'ébruiteront généralement pas, pour ne pas faire monter les prix (par l'inexorable loi de l'offre et de la demande). Comme les vendeurs eux-mêmes ne peuvent assurer un approvisionnement régulier, ils évitent aussi d'en faire une trop grande publicité.

Étant donné la rareté de ce type de monture, le matériel servant à l'équiper est encore plus rare, pour ne pas dire introuvable. Il faudra sans doute faire fabriquer des sangles et une selle adaptées au dragon de Lôm. L'exercice n'est en soi pas très difficile, mais les artisans en profitent généralement pour augmenter le prix par rapport au coût réel du produit. Personne ne leur en voudra, car le possesseur d'une telle monture n'est généralement pas dans le besoin.

Il est toutefois possible, moyennant un peu d'astuce et de travail manuel, d'adapter du matériel plus standard, comme par exemple le harnais d'un destrier karien. Une selle n'est par contre pas fondamentalement nécessaire pour chevaucher un dragon de Lôm, sa démarche lente et assurée ne provoquant que peu de secousses (par contre, sans selle, il est bien plus difficile de tenir sur sa monture en cas de charge, il faudra alors réussir un jet d'équitation de difficulté 20 pour ne pas tomber et risquer de se faire piétiner). Une simple toile ou couverture épaisse suffira donc généralement

pour éviter le contact avec la peau rugueuse et peu agréable de l'animal.

## Relations avec l'homme

Réussir à dresser un dragon de Lôm est une chose très délicate. Par contre, une fois cet exercice périlleux réalisé, la relation entre ce dernier et les hommes devient beaucoup moins problématique.

Après avoir réussi à approcher suffisamment l'animal, sans que celui-ci ne considère l'intrus comme un envahisseur sur son territoire (ce qui demandera beaucoup de temps et de bonnes jambes pour échapper à ses charges), il faudra réussir un jet de dressage de difficulté 25. En cas d'échec, toute l'opération devra être recommencée depuis le début. En cas de réussite, le dragon sera considéré comme dressé (il ne s'attaquera plus à l'homme sans y avoir été contraint par son cavalier).

Ses relations avec l'homme resteront constantes pour le restant de sa vie, tant qu'il sera convenablement traité et nourri. Amener son dragon de Lôm dans une région où le climat ne lui convient pas équivalra à ses yeux à le frapper. Il en gardera un rancœur qui ne fera que s'accroître jusqu'à une confrontation directe avec son cavalier, ou une longue période de retour à la normale. Si à la suite d'une telle confrontation, il retourne à la nature, il y reprendra sans difficulté sa place mais ne pourra plus être dressé par une autre personne (qui ratera toujours son jet de dressage et devrait donc abandonner l'affaire rapidement).

Un dragon de Lôm n'est jamais vraiment attaché à un cavalier particulier. Il peut donc changer de propriétaire (de façon légale ou non, car un tel animal représente une belle quantité de dracs qui pourrait attiser des convoitises) sans aucun problème.



### Et si...

Votre équipe de joueur se retrouve engagée par un riche marchand qui désire traverser une région réputée dangereuse et recherche donc des personnes susceptibles d'assurer la garde de sa caravane. Malheureusement, à la suite de l'attaque d'un groupe de brigands ou d'animaux sauvages, le marchand perd la vie, laissant les personnages avec son encombrante monture, un majestueux dragon de Lôm...

## Lézard géant des profondeurs

**Lieu de vie :** Grottes et gouffres

**Gamme officielle :** Orphelins de Szyl p.63

### Description

Il existe de nombreuses variétés de lézard

parcourant la surface de Kor. Leur taille varie de quelques centimètres à plusieurs mètres en longueur, pour un poids de quelques grammes à plusieurs quintaux.

Seuls les plus grands spécimens pouvant servir de monture à un humain nous intéresseront dans cet article. Les lézards géants des profondeurs font partie de cette catégorie.

Initialement utilisés comme animal de trait dans les carrières pour remonter les minerais à la surface, ces Lézards ont très vite été utilisés à d'autres tâches et représentent aujourd'hui une alternative fort avantageuse aux chevaux dans de nombreuses situations.

D'une hauteur de 1m20 au garrot pour un poids de 700kg en moyenne, il se place dans la même catégorie que le cheval. Sa très grande agilité ainsi que sa bonne vision nocturne en font toutefois la monture idéale dans les zones montagneuses et au fond des cavernes (qui sont son milieu naturel d'origine), où le cheval ne peut que très difficilement s'aventurer.

Le lézard géant des profondeurs a un régime alimentaire semi carnivore. Il pourra donc se contenter de quelques racines et fruits pour une courte période, mais devra quand même manger beaucoup de viande pour garder toute sa force. Ce régime particulier est d'ailleurs un des points négatifs à l'utilisation de ce type de monture, car on ne pourra pas se contenter lors d'un long voyage de le laisser brouter dans les environs du feu de camp. Il faudra passer plusieurs heures par jour à chasser pour se procurer les 15kg de viande qui lui sont nécessaires quotidiennement.

Il a également besoin de beaucoup de sommeil, préférant dormir lorsque la chaleur du soleil est la plus forte et voyager à la fraîcheur de la nuit, ce qui ne conviendra généralement pas à son cavalier, préférant régler son cycle de sommeil à l'inverse.

Hormis cela, le lézard géant est l'animal idéal pour de longs voyages, car il est très résistant et assez rapide (son trot est équivalent à celui d'un cheval et il peut pousser de longues pointes de vitesses proche d'un galop équestre). Sa peau n'a pas besoin d'être arrosée régulièrement, contrairement au dragon de Lôm. Le lézard géant n'apprécie d'ailleurs que moyennement les bains forcés. Il lui faut toutefois une dizaine de litres d'eau à boire chaque jour. Sa longue langue fourchue lui permettra d'aller chercher celle-ci même si elle saute simplement entre 2 rochers.

### Avantages et désavantages

Le lézard géant des profondeurs est un impressionnant grimpeur. Ses pattes munies de belles griffes acérées lui permettent de s'accrocher un peu partout. Sa puissante musculature, quand à elle, lui permet de grimper, avec un cavalier et son équipement, à

tout support suffisamment solide pour supporter son poids (falaises en granite, arbres géants de la forêt mère...). Il est d'ailleurs intéressant de noter que les selles adaptées à ce genre d'animal possèdent presque toujours un dossier sur lequel le cavalier pourra se reposer lors de telles ascensions.

Il possède également une bonne vision nocturne (son milieu naturel est complètement dépourvu de lumière) qui lui permet de se déplacer sans aucun problème pendant la nuit (chose qu'il est extrêmement risqué de faire avec un cheval si on ne veut pas que ce dernier se brise un membre en marchant dans un

l'idéal, même si 6 heures peuvent suffire sur 3 ou 4 nuits consécutives), ce qui interdira de longues marches forcées. Lors du moindre arrêt, il se roulera généralement en boule et fera une petite sieste réparatrice.

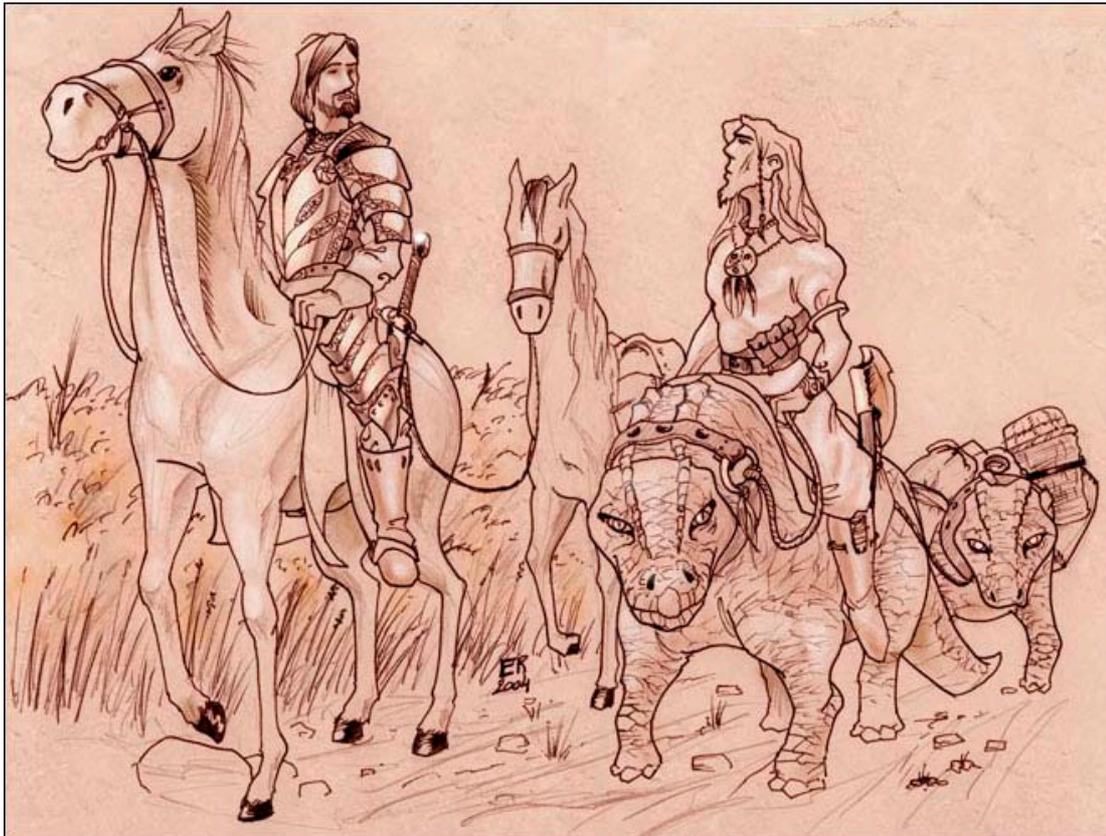
### Acquisition et équipement

Le lézard géant est une monture courante, pour ne pas dire banale, dans une grande partie de Kor. Sa reproduction est plus ou moins bien contrôlée par l'homme, ce qui lui permet de renouveler presque entièrement son cheptel sans avoir besoin d'aller capturer des animaux

sauvages au fond de cavernes peu engageantes.

Quelques personnes se sont toutefois spécialisées dans ce genre de commerce, un lézard sauvage étant généralement plus résistant et hargneux que son homologue élevé en captivité, ce qui peuvent rechercher certains clients.

On trouvera des lézards des profondeurs dans toutes les grandes villes, mais également chez de petits marchands locaux dans les régions



trou). Son cavalier aura par contre plus de mal à diriger sa monture dans la bonne direction par une nuit sans lune. Une journée très ensoleillée ne le dérangera toutefois pas une fois que son dresseur l'aura habitué à vivre à la surface.

Sa peau épaisse et relativement lisse demande peu d'entretien, si ce n'est un bon frottage une fois par semaine pour éliminer les parasites pouvant se glisser dans les quelques replis au niveau des articulations.

Le régime alimentaire du lézard géant est sans doute plus gênant pour de longs trajets dans des zones reculées ou désertiques où il n'est pas possible de trouver de relais permettant de lui procurer sa ration de viande quotidienne. Il faudra alors consacrer un peu de temps à chasser le repas. Le bon flair de l'animal facilitera toutefois grandement cette opération. Enfin, le lézard a besoin de beaucoup de sommeil (une dizaine d'heures par jour dans

montagneuses ou peu propices aux chevaux, pour un prix équivalent à celui d'un bon équidé. Les différents relais éparpillés sur les nombreuses routes commerciales de Kor auront souvent des lézards géants à proposer aux voyageurs pressés et désirant changer de monture. Les propriétaires de ces relais seront d'ailleurs souvent enclin à se débarrasser au plus vite de ces créatures coûtant assez cher à entretenir (la viande est bien plus onéreuse que le fourrage), et aura donc tendance à en proposer systématiquement, même contre des chevaux.

L'équipement standard nécessaire pour chevaucher le reptile se rapproche de celui d'un cheval. Un harnais autour de la gueule de l'animal permettra avec un jeu de sangles de le diriger et focalisera son regard sur la direction à suivre. Une solide selle de cuir possédant la particularité d'avoir un dossier permettra au cavalier de faire corps sur sa monture lorsque

cette dernière franchira des obstacles ou s'élancera dans une ascension. La particularité de la selle rend son coût supérieur de 50% par rapport à celui de son équivalent pour un cheval.

## Relations avec l'homme

Le dressage d'un lézard des profondeurs n'est en soi pas beaucoup plus difficile que celui d'un cheval, du moins si ce dernier est né en captivité.

Dresser un lézard sauvage est par contre une opération bien plus risquée, puisqu'il faut déjà aller chercher l'animal au fond de profondes cavernes où le danger guette au détour du moindre boyau. Une fois la cible trouvée, il faut l'isoler du reste de ses congénères en évitant les réactions parfois brutales de l'animal apeuré par la lumière des torches. Plusieurs personnes seront nécessaires pour l'immobiliser à l'aide de lassos. Il faudra ensuite lui mettre une muselière et le traîner à l'extérieur, où le reste du dressage pourra être réalisé. Passée la phase d'adaptation à la lumière du soleil et une fois l'autorité de l'homme établie aux yeux du lézard, le dressage se fera assez rapidement.

Un animal dressé n'est plus guère dangereux pour l'homme. Il faudra toutefois se méfier des réactions de sa monture lors de la distribution de nourriture (il est d'ailleurs souvent préférable de laisser l'animal chasser lui-même son repas, généralement un ou deux rongeurs ou un petit chevreuil, toujours sous la surveillance du cavalier évidemment) ou en cas de jeûne prolongé.

Il vaut mieux séparer les box des lézards de ceux des autres types de montures dans les étables, ou les attacher assez loin les uns des autres autour du feu de camp, car un lézard géant peut être agressif envers les autres montures s'il n'y a personne pour le surveiller.

Chevaucher un Lézard n'est pas plus compliqué qu'une autre monture, sauf lors de franchissements délicats, où l'absence de repères peut faire perdre l'équilibre (l'animal pour sa part arrivera généralement toujours à passer). Dans ces conditions, une personne non préparée fera sans doute mieux de s'harnacher correctement et de laisser faire l'instinct de l'animal.

Une économie parallèle s'est développée dans l'élevage de lézards géants, non pas pour une utilisation en tant que monture, mais plutôt pour leur peau très souple et résistante que certains artisans utilisent pour fabriquer des armures ou des selles. La viande récupérée ainsi est elle aussi conditionnée pour la consommation, mais demande beaucoup de travail pour lui enlever son aspect fibreux peu agréable. On la retrouvera donc dans des terrines ou des charcuteries mais rarement en sauce dans un ragoût.



## Et si...

Afin d'éviter un conflit sanglant entre deux petits seigneurs se disputant l'appartenance d'une mine d'or, les personnages de passage dans la région vont être sommés par l'un d'eux (contre l'abandon de charge dans une affaire de vol par exemple) d'aller dans la grande ville la plus proche chercher une autorité compétente permettant de régler le conflit sans effusion de sang. Comme la situation est très tendue et qu'elle risque de dégénérer rapidement, il va falloir passer à travers une chaîne de montagnes escarpée et enneigée. Le lézard des profondeurs est l'unique moyen de réaliser cette mission dans les temps...

## Sauryde

**Lieu de vie :** Désert du Souffle du Dragon

**Gamme officielle :** De Chair et d'Ecailles p.52

La description du mode de vie et de l'utilisation du sauryde est largement détaillée sur 3 pages dans le supplément De Chair et d'Ecailles. Pour tout complément d'informations, il vous faudra vous reporter à ce dernier, seules les informations spécifiques à notre article et n'y figurant pas seront présentées ici.

## Description

Le sauryde est une créature draconique très rare sur les routes Kor. Il y a donc très peu de chances que les personnages aient un jour l'occasion d'en chevaucher un. Il sera par contre possible d'en rencontrer lors d'une aventure, puisque les Zûls sont les seuls assez fou pour les utiliser comme monture.

D'une taille et d'un poids supérieur au lézard des profondeurs, mais largement inférieur à celui d'un dragon de Lôm, le sauryde n'en est pas moins une créature assez impressionnante. La principale différence avec ses deux cousins se situe dans sa façon de se tenir. En effet il ne se repose que rarement sur ses 4 pattes, ses 2 membres avant étant beaucoup plus courts que ses puissantes cuisses. Ses « bras » ne lui servent en fait qu'à l'aider à franchir certains obstacles, à griffer ses victimes ou à manipuler certains objets.

Sa grande gueule est garnie de nombreuses dents acérées agissant comme de véritables lames de rasoir. Aussi vaut-il mieux éviter de rencontrer un sauryde sauvage au détour d'un chemin, sans compter que l'animal se déplace souvent en meute.

## Avantages et désavantages

Habitué aux fortes chaleurs du désert, qu'il ne

quitte d'ailleurs jamais à l'état sauvage, un sauryde aura de grosses difficultés à évoluer dans des régions froides ou humides.

Complètement carnivore, il faudra de grosses quantités de viande pour subvenir à la ration quotidienne nécessaire au sauryde. Ceci peut être très déroutant en dehors des villages, car il faudra chasser de grosses proies pour nourrir toutes les montures d'une caravane. Dans les camps Zûls, une partie de l'élevage du bétail sert généralement à nourrir les Saurydes.

En cas de conflit, une telle machine faite de muscles et de crocs s'avérera être un puissant allier pour son cavalier, en s'attaquant par exemple à la monture adverse. Une fois le danger écarté, il faudra toutefois laisser le reptile se repaître de ses proies pour qu'il calme son ardeur née du combat.

### Acquisition et équipement

Il est impossible de se procurer ce type de monture, à moins d'être Zûl et d'avoir été désigné par le chef pour récupérer celle d'un ancien propriétaire malheureux. Pour avoir un tel honneur, nul doute qu'il faudra avoir grandement impressionné ce dernier et avoir aussi renoncé à la vie, car il sera également nécessaire de montrer son autorité à l'animal.

Il est toutefois possible, pour quelqu'un de particulièrement téméraire, d'essayer d'apprivoiser un sauryde sauvage, mais rares sont ceux ayant survécu à une telle opération. Seuls les Zûls pourraient donner quelques conseils permettant d'accroître ses chances de survie (jet de Dressage de difficulté 30, ou 25 en cas de conseils fournis par un Zûl).

Aucun matériel adapté au sauryde n'est trouvable chez un marchand classique. Des artisans Zûls fabriquent sur mesure et sur demande l'équipement adéquat qui devient par conséquent hors de prix ailleurs (quelques exemplaires circulent sous le manteau, mais ils ont généralement été découverts sur des cadavres abandonnés dans le désert et ne sont donc pas en très bon état).

### Relations avec l'homme

Les relations entre le sauryde et l'homme sont basées sur un système de dominant et de dominé. Tant que le cavalier arrive à avoir le dessus sur sa monture, tout se passera généralement bien pour lui. Si par contre c'est le reptile qui reprend le dessus, il cherchera par tous les moyens à tuer son propriétaire, ce qu'il réussira presque toujours tant la différence de puissance avec un homme est importante.

Un nouveau cavalier devra alors reprendre le dessus sur la bête, jusqu'à ce que lui aussi connaisse un funeste destin. La gloire apportée par la possession d'une telle monture vaut toutefois plus que tous ces inconvénients aux yeux des barbares Zûls.



### Et si...

Les personnages doivent traverser le désert du Souffle du Dragon pour rallier la ville où ils doivent remettre de toute urgence une missive à un important homme politique. Leur route va croiser une meute de saurydes affamés. La fuite semble la seule solution...

### Tortues

**Lieu de vie :** Toute zone tempérée, près de points d'eau

**Gamme officielle :** De Chair et d'Ecailles p.60

Tout comme pour le sauryde, les différentes catégories de tortues sont largement présentées dans le supplément De chair et d'Ecailles sur 2 pages entières. Afin de ne pas répéter inutilement des informations, nous ne traiterons ici que les parties spécifiques à cet article.

### Description

Il existe de nombreuses variétés de tortues, de taille ou de forme différentes. Certaines d'entre elles sont tellement grandes qu'il est possible de construire une maison, voir tout un village dessus. D'autres sont beaucoup plus petites, de la taille d'une main voir moins. Il va de soit que ces différentes catégories ne pourront pas servir aux mêmes tâches et notamment au rôle de monture que nous traitons ici.

Nous ne parlerons donc pas de tous les spécimens de moins de 200kg et 1m50 de long, qui ne pourraient pas supporter le poids d'un homme.

Toutes les tortues, quelle que soit leur taille, ont le même type de régime alimentaire, à savoir un régime omnivore. Il va de soit qu'un petit spécimen de 2 cm se contentera de lichens et de petits moucherons, alors qu'un de ses cousins de 2m pourra s'attaquer à de petits rongeurs et aux grandes herbes d'une savane par exemple.

Hors de l'eau, les tortues se déplacent très lentement, aussi ne consommeront elles généralement que des animaux déjà morts. Sous l'eau par contre, la Tortue est une redoutable prédatrice et arrivera sans problème à trouver sa pitance au sein d'un banc de poissons qui aura eu le malheur de croiser sa route.

Une tortue ne mange pas énormément par rapport à sa taille et son poids. Ses mouvements lents et assurés, privilégiant l'efficacité, ne consomment en effet que peu de ses réserves énergétiques, contrairement à d'autres animaux beaucoup plus alertes. Elle

pourra également se retenir de manger pendant plusieurs jours sans aucun problème. Les hommes utilisent cette propriété avec les mastodontes-îles, dont la taille ne descend pas en dessous de 10m et qui vivent au bord des rivages (on les prend pour de petits îlots car leurs carapaces sont très accidentées et souvent recouvertes par de la végétation). Ne se nourrissant que très rarement (parfois moins d'une fois par an), il est possible de s'installer et de vivre sur leur dos. Il faudra juste veiller à s'en trouver éloigné lorsqu'une petite faim l'assièlera, sous peine d'être emporté par les vagues que provoquent de telles créatures en mouvement.

A l'état sauvage, il est possible de rencontrer des tortues sur la presque totalité du continent de Kor, à l'exception des régions aux climats les plus extrêmes. Si le grand froid est fatal à ces dernières, elles supportent les fortes chaleurs du désert à condition de pouvoir s'y procurer de l'eau.

Elles ont de nombreux prédateurs, mais peu sont à même contourner la protection naturelle que constitue la carapace, hormis bien évidemment l'homme. Lorsqu'une tortue est en danger et qu'elle se retrouve submergée par son adversaire, il se recroqueville au fond de sa carapace en attendant que le danger s'éloigne. Sans de puissantes mâchoires ou des outils adaptés, il est bien difficile de l'y en déloger.

Ne sous-estimez cependant pas ce paisible animal lors d'un affrontement, car derrière ses gestes lents et généralement prévisibles, son bec aiguisé n'en demeure pas moins d'une redoutable efficacité pour déchirer les chairs et autres protections mineures (simple cuir non renforcé...).

## Avantages et désavantages

La lenteur de déplacement caractéristique des tortues a toujours été un frein au développement de leur utilisation comme monture. Peu de personnes ont en effet le temps de vivre au rythme de l'animal, si ce n'est quelques vieux mages ou érudits. Un guerrier ou un voyageur n'y trouvera par contre pas son compte et lui préférera un destrier karien ou un lézard géant, plus à même de parcourir de grandes distances.

Dommage pour eux, car il est tout à fait possible, pour ne par dire fréquent, d'adapter un siège très confortable sur la carapace de l'animal. Combiné à des mouvements lents et sans à-coup, un voyage à dos de tortue devient très agréable, et permet de profiter des merveilles que recèle Kor.

Les mastodontes capables d'accueillir une ou plusieurs maisons permettent de voyager avec tout le luxe normalement impossible (maison chauffée, petit potager fournissant des légumes frais tous les jours...).

## Acquisition et équipement

Il n'y a pas vraiment d'équipement standard permettant de chevaucher une tortue, car ce type de monture est vraiment très rare. Pour le harnais, il est possible d'adapter un exemplaire destiné à une autre monture si la taille de la Tortue le permet, mais il ne sert à rien d'essayer de faire passer une sangle dans sa bouche, car son bec extrêmement coupant aura vite fait de la déchirer.

Il n'y a pas à proprement parler de selle pour tortue. D'une part la forme de la carapace ne se prête pas vraiment à un équipement standard, et d'autre part chaque carapace a de nombreuses bosses et autres aspérités. Il sera donc nécessaire d'en faire fabriquer une sur mesure, ou comme c'est généralement le cas la remplacer par un fauteuil en bois correctement sanglé.

Pour les mastodontes, toutes les folies architecturales sont possibles. La carapace épaisse de l'animal permet de planter des piquets de bois servant soit de fondation à des édifices sur pilotis, soit d'amarrage à des structures simplement posées dessus. Il n'est bien évidemment pas possible de creuser dans la carapace pour y nicher une cave, tout comme il est déconseillé d'allumer un feu directement en contact avec la carapace.

## Relations avec l'homme

La tortue est un animal paisible par nature et ne deviendra agressive que si on l'attaque. Son élevage ne pose donc pas vraiment de problème. Elle se contentera pour toute nourriture des restes de repas de son propriétaire, agrémentés de quelques plantes grappillées par-ci par-là. Etant donné sa faible vitesse de déplacement, elle pourra d'ailleurs manger en marchant, ce qui évitera bien des tracas au cavalier lors de la préparation du camp pour la nuit.

Dresser une tortue à des fins de monture n'est pas compliqué (jet de Dressage de difficulté 15) mais demandera beaucoup de patience car non seulement l'animal n'est pas rapide à se déplacer, mais en plus il n'est pas très vif d'esprit. Il faudra donc répéter de très nombreuses fois les opérations (considérez que le temps de dressage d'une tortue est le double ou le triple de celui d'un cheval), pour que la tortue les assimile.

Le cas des mastodontes est un peu particulier. Pour ceux voyageant sur terre, il n'y a pas trop de problèmes en réalité, si ce n'est qu'un animal non ou pas assez bien dressé n'en fera qu'à sa tête et n'ira donc pas forcément là où son « cavalier » souhaite se rendre.

Pour les mastodontes-îles par contre, il en va de toute autre façon. Il est en effet hors de question de faire de sa carapace un lieu d'habitation tant qu'il n'est pas certain que

l'animal ne plongera pas à la moindre occasion. Le dressage est donc combiné à de la magie pour s'assurer contre ce genre de mésaventures. Il faut cependant bien que le mastodonte puisse se nourrir lorsque le besoin s'en fait ressentir. Il faudra alors consentir à abandonner son habitation de temps en temps. Un prodige pourra déterminer quand ces instants auront lieu grâce à ses facultés de symbiose avec la nature, aussi y en a-t-il toujours un à proximité d'un mastodonte île abritant une communauté humaine.



### Et si...

A la suite d'un long trajet en pirogue sur l'Oubli, les personnages décident de dresser leur campement sur un petit îlot, afin d'éviter les dangers de la forêt. Ils risquent d'avoir une drôle de surprise au matin si le mastodonte-île sur lequel ils ont eu la drôle d'idée d'accoster s'est déplacé pendant la nuit pour revenir par exemple au point de départ de leur voyage. Mais peut être aussi la Tortue géante est elle en pleine période d'alimentation et plongera en plein milieu de la nuit pour recueillir du plancton au fond du fleuve (les joueurs comprendront alors peut-être pourquoi ils ont découvert ici un village semblant abandonné depuis peu)...



### Les autres montures

Cette partie traite d'autres types d'animaux qu'il est possible d'utiliser comme montures. Il va de soi que ces dernières sont beaucoup plus rares que leurs homologues équidés ou reptiliennes. Il sera toutefois possible d'en rencontrer dans certaines régions reculées de Kor. La liste fournie n'est évidemment pas exhaustive, mais devrait toutefois être assez représentative.

### Camélidés (Dromadaire/Chameau)

**Lieu de vie :** Désert

**Gamme officielle :** Orphelin de Szyl p.62

### Description

Les camélidés représentent différentes espèces d'animaux adaptés pour la survie et le voyage en désert. Ces créatures sont des ruminants qui ne mangent que des herbes courtes et des plantes que le désert peut offrir. On ne leur prête pas des compétences offensives démesurées ni même des atouts naturels.

Ayant une peau rêche, une fâcheuse manie à mâcher en permanence un légume imaginaire et possédant une ou deux bosses ces animaux semblent tout droits sortis des contes pour enfants. Pourtant, ils sont bel et bien réels. Grands et élancés, ils possèdent des pattes larges pour ne pas s'enfoncer dans le sable et une capacité à supporter les plus grandes chaleurs. Faisant plus de deux mètres de haut pour une taille de 3 mètres, ces animaux sont visibles de loin et reconnaissables entre tous. Les camélidés ne sont pas belliqueux mais ils peuvent devenir agressifs s'ils sont assaillis dos au mur. Bien que cet animal n'ait pas la stature sociale des saurydes, il est reconnu par tous les hommes du désert pour être une monture fiable, loyale et endurante. Les camélidés vivent toujours en troupeaux d'une dizaine d'individus. Cette coutume a permis à la race de survivre : quand un prédateur arrive à portée de vue du troupeau, il ne pourra attraper qu'une cible voir même aucune si la technique de dispersion des camélidés réussit. Protégeant au maximum les femelles et leurs petits, les mâles sont prêts à mourir pour la protection de leur espèce. Cet état de fait, montre que les camélidés et les Zûls sont semblables en bien des domaines. La preuve que le désert forge ses habitants qu'ils soient hommes ou animaux de la même manière.

### Avantages et Désavantages

Les camélidés sont des êtres qui ont été forgés par les Grands Dragons pour survivre dans le désert. Endurants, la fatigue physique et les long trajets ne leur font pas peur. Ces animaux sont capables de parcourir de vastes distances avec un poids raisonnable sur leur dos. Ils peuvent porter plus de 100 kg et continuer leur voyage sans souci. Le plus grand atout des camélidés réside dans leurs bosses (respectivement le dromadaire avec une bosse et le chameau deux bosses). Celles-ci contiennent des graisses servant de réserves pour les longs et périlleux voyages. Les camélidés peuvent boire plus de 70 litres en une fois et en emmagasinent la plupart. Une autre exception des camélidés est la peur qu'ils provoquent aux chevaux. Tout cheval n'étant pas habitué à combattre contre des camélidés devra effectuer un jet de Volonté + Empathie Difficulté 15 pour ne pas paniquer. Tout ceci fait des chameaux des montures très avantageuses. Mais, car il y a un mais, ces êtres ne sont pas capables de rivaliser avec les pointes de vitesse des chevaux, les charges des dragons de Lôm ou les aptitudes de combat des saurydes. Ces quelques désavantages ne doivent pas faire oublier que la plupart des commerçants du désert se reconnaissent par leurs montures qui ne sont autres que des camélidés.

## Relation avec l'homme

Les camélidés n'acceptent pas les hommes et les fuient. Il faudra les capturer et les dresser pendant plusieurs années pour espérer les lier à soi. Une fois apprivoisés, ils resteront fidèles à leurs maîtres comme de nombreux autres animaux (chevaux, dragons de Lôm, ...). Rien n'a vraiment permis de comprendre ce qui a décidé Heyra de créer les camélidés. En effet, selon une vieille légende, ils auraient été les premiers animaux à amener les hommes dans le cœur même du désert pour une sainte quête. La suite de la légende diffère selon les tribus qui parlent de différents secrets tel le cœur de Kroryn ou l'entrée d'une Eérie interdite aux non-élus. Il existe un fond commun à toutes les tribus, celui du remerciement des hommes aux chameaux et autres dromadaires. Tous les Zûls, respectent ces animaux même si ceux-ci ne sont pas combattants : la communication entre tribus est vitale et seuls ces êtres permettent de maintenir la cohésion de l'empire. Du point de vue de la bête, les camélidés acceptent facilement tous les hommes une fois dressés même si ceux-ci ne sont pas ses maîtres. Le vol de chameau est alors aisé. Les petits dressés dans les tribus sont un atout de taille et plusieurs marchands frontaliers se sont spécialisés dans cet artisanat.

## Acquisition et équipement

Les camélidés servent aussi bien de montures que d'animaux de trait. Leur coût tourne autour des 4000 à 5000 dracs de fer par tête. Une selle de camélidé coûte plus de 50 Dracs de bronze (les rênes sont déjà comprises dans le prix). Comme cité précédemment, de nombreux commerçants et ambassadeurs se reconnaissent aux gravures sur leurs selles, en effet elles arborent les emblèmes de leur tribu respective. Créer un emblème sur les selles (3 dracs d'argent) ou en tissu (2 dracs d'argent) est signe de richesse et de pouvoir. C'est le seul signe de renommée non-guerrier connu chez les Zûls. Les dromadaires et chameaux sont fréquents dans le désert et dans les régions limitrophes. Mais dès que la température diminue, il est beaucoup plus rare de pouvoir trouver une de ces bêtes.



### Et si ...

Un groupuscule de voyageurs arrive en ville et s'installe dans la même auberge que les personnages. Les PJ désirent aller dans le désert pour une raison X et rachètent les bêtes des voyageurs à bon prix. Seul problème, les selles de celles-ci portent les emblèmes de la famille Kan, les membres influents de la tribu de Fazul le nouvel empereur du désert. Bien sûr les montures ont été volées et bien sûr les

membres sanguinaires des porteurs de sang seront heureux à l'idée de retrouver et châtier les voleurs...

## Drillon

**Lieu de vie :** Forêt

**Gamme officielle :** Ecran 2°Ed. p.60

## Description

Véritables chenilles géantes de plus de deux mètres de long sur un de large, les drillons sont des créatures quasiment inconnues dans le monde des dresseurs citadins. Pourtant, de nombreuses communautés forestières les utilisent comme montures de qualité. Ces êtres aux poils drux et hirsutex ont l'incroyable capacité de s'accrocher sur n'importe quelle surface. Totalement pacifiques ces grandes chenilles sont affectives et sans danger. On dit d'elles qu'elles sont une bénédiction d'Heyra tant il est difficile de les énerver et de les faire attaquer une créature. Mangeant quantité de feuille d'arbre, les drillons ont besoin de passer plusieurs heures accrochées sur les arbres pour se restaurer. Agréable et sans inconvénient majeur, elles n'en restent pas moins des animaux lents et sans réelle intelligence. Les drillons sont les proies et le repas favori de nombreux reptiliens qui savourent leur chair plus que tout. On pourrait croire vu le nombre de ces chenilles dévorées que cette race est en voie d'extinction. Les drillons ont donc une capacité hors du commun à procréer. Faisant de nombreux œufs pour palier à ce problème de prédateurs, les drillons femelles sont capables de pondre des centaines d'œufs chaque année. Les drillons sont des animaux solitaires ne vivant jamais en couple ou en troupeau, il semble même qu'une fois dressé, un drillon préfère rester avec son maître plutôt qu'avec un de ses congénères. Ce désavantage a pour effet que les drillons refusent de procréer une fois qu'ils sont dressés et fidèles à leur maître. Nul n'a jamais pu expliquer cet état de fait et les plus grands prodiges indiquent que la captivité n'a jamais été une bonne chose pour les chenilles géantes. Ces êtres ont, selon eux, un destin tout autre que Heyra leur a tracée. Vivant dans les ombres et les grandes branches des feuillues de la Forêt Mère, les chenilles essaient de rester au maximum à l'écart des autres peuplades tels que les hommes.

## Avantages et Désavantages

Les drillons sont des créatures qui vivent le plus souvent dans une pénombre extrême. L'ombrage des feuilles est alors parfait pour les chenilles géantes. Malgré la force et la taille de ces créatures, les drillons y sont très sensibles.

La lumière, la chaleur, le froid, tout comme une sécheresse trop importante causeront assurément la mort de cette espèce. Mais malgré ces désavantages, les drillons possèdent des atouts indéniables. Leur discrétion quasiment parfaite leur permet de se dissimuler ou d'attaquer (dans ce cas elle seront toujours forcées par des humains) avec une incroyable efficacité. Leur faculté de monter aux arbres pour dévorer énormément de nourriture et de la stocker leur permet de se maintenir plusieurs semaines sans manger. Les drillons sont des animaux très lents et qui ne sont pas des experts des voies routières. En quelques mots, les drillons sont plus des machines agricoles que des montures de voyage. Elles sont par contre bien plus efficaces que les lézards des profondeurs pour l'escalade des arbres et surpassent toutes les montures pour se mouvoir d'arbre en arbre.

### Relation avec l'homme

Les drillons sont des animaux tellement malléables que la difficulté pour les dresser est abaissée de 5. Les drillons sont cependant bien trop pacifiques et craintifs pour attaquer. A l'inverse des saurydes qu'il est difficile de calmer, les drillons ont un malus de 5 quand on leur commande d'attaquer une cible. Les drillons n'ont pas peur du manque de lumière (et le préfèrent) ni du trop grand taux d'humidité des milieux forestiers. Au contraire ces créatures supportent très mal le froid qui leur est mortel en dessous de 4 à 8°. Le drillon peut supporter la monte de quelqu'un de 90 kilos (équipement et armure compris dans ce poids) et rester suspendu à une branche en sens inverse ou à un mur végétal pendant plusieurs heures. Pour une taille de 2 mètres de long et 1 de diamètre, le drillon est une créature qui ne passe pas inaperçu et pourtant... Sa fourrure et son talent de se déplacer sans bruit permettent de se rapprocher de la plupart des espèces vivantes sans être vu. Ces avantages en font des montures parfaites notamment pour les tribus de la Forêt Mère s'étant spécialisées dans la cueillette des fruits poussant à grande hauteur et d'autres qui saignent les arbres pour recueillir leur sève aux vertus miraculeuses. Un autre signe distinctif est leur fourrure qui s'apparente plus à des poils désordonnés. De plus monter une de ces créatures peut entraîner des heures de démangeaisons.

### Acquisition et équipement

Les drillons ne s'achètent pas dans les cités car ils y sont inconnus et inutiles. Mais même dans les cités forestières de renom et les petits villages, les drillons sont très rares. Il est plus de coutume d'élever un drillon que de l'acheter et seul une dizaine de caravane et de villages

permettent l'achat de telles bêtes. Le prix de celles-ci peut s'élever au-dessus des 6000 dracs de fer. Ces chenilles géantes n'ont besoin d'aucun équipement pour être monté ni pour être dirigé, seul la bonne entente et un talent empathique animal permet de disposer de cette créature. Une toile permet d'éviter les frottements trop fréquents sur leur tissu de poil. Un jet de Pistage diff. 25 (bonus de +1 cumulable par semaine de recherche) permet de trouver un lieu de ponte où sont situés des centaines d'œufs. L'œuf peut se vendre à 50 Df l'unité.



### Et si ...

Un mage / érudit de Pomyrie a lancé l'idée qu'un type de drillon possède le même schéma d'évolution que celle des chenilles lambda. C'est à dire qu'avec des bonnes conditions et une aide magique, elles pourraient évoluer en de magnifiques papillons. Les PJ sont ainsi envoyés dans la Forêt Mère pour ramener une de ces créatures, voir la voler à une tribu de cueilleurs non belliqueuse (pour l'instant)...



### Eyrok

**Lieu de vie :** *Plaine et bois*

**Gamme officielle :** *De Chair et d'Ecailles p.6, Enfants de Heyra p.19*



### Description

Les eyroks sont des animaux à poil laineux d'une taille et d'un poids respectables (600kg pour une taille de 1,70m au garrot). Bovidés dévorants une très grande quantité d'herbes et de plantes, les eyroks sont des créatures naturellement pacifiques. Solides et musculeux, l'eyrok est aussi répandu que le cheval comme monture sur les terres de Kor. Possédant deux énormes défenses et des dents pouvant broyer et sectionner même la plus solide des armures, l'eyrok est un animal qui est tout sauf inoffensif. Il peut attaquer son adversaire et le piétiner si celui-ci transgresse une sorte de pseudo code moral de l'animal. Ce code moral n'est connu que de peu d'hommes. On dit que des prodiges issus des terres galys et des montages de Kern connaissent et gardent les secrets des eyroks... Solidement bâtis, jaloux les personnes transgressant la propriété de ces terres, forts et endurants, résistants au froid, les eyroks ont tout pour dominer la vie montagnaise. Mais encore plus que cela, les eyroks possèdent des dons magiques. Ils peuvent utiliser la sphère de la nature pour se guérir. Leur fourrure est épaisse et réputée pour tenir aussi chaud que le meilleur des foyers. Vivants dans les



montagnes, les plaines et les bois, les eyroks peuvent vivre aussi bien dans les plus grands froids que dans les milieux tempérés (perdant alors une grosse partie de leur fourrure). Les eyroks ne sont pas connus comme étant des montures difficiles. On peut même les considérer similaire aux chevaux en de nombreux points de comportement. Chacun possède son caractère propre, docile ou colérique, peureux ou courageux, tous sont aussi différents que le jour et la nuit. Ces animaux vivent en troupeaux et tout comme les camélidés et chevaux, ils protègent les femelles et les enfants. Les eyroks se jettent alors corps et âmes dans la bataille et c'est là que leurs agresseurs connaîtront leur véritable erreur. Armé de leurs deux puissantes défenses et chargeant l'adversaire, ils peuvent mettre à terre les plus gros de leurs adversaires et les piétiner.

### ☾ Avantages et Désavantages

Les eyroks sont des animaux polyvalents. Ils sont capables de résister aux froids les plus extrêmes et sont par définition des montures parfaites pour les royaumes montagneux. Cependant les eyroks ne sont valables que sur des territoires peu ou pas escarpés, car leur musculature ne leur permettent pas d'escalader des pentes trop encombrées. Ils font aussi des bonnes montures pour le combat (voir l'Aide de Jeu sur les cavaliers). Leurs charges sont dévastatrices et permettent d'enfoncer des rangs ennemis même lourdement caparaçonnés. Les eyroks sont moins chers que des chevaux et peuvent supporter un poids plus importants. Cependant leur utilisation est moins

noble que toutes les montures chevalines sans compter la vitesse à laquelle ces créatures peuvent avancer. Les pointes de vitesse ne sont pas au goût des eyroks et ceux ci rechignent à accélérer s'ils n'en voient pas l'intérêt (c'est à dire si un eyrok bébé ou femelle est en danger).

### ☾ Relation avec l'homme

Les eyroks sont des ennemis aussi facilement manipulables que les chevaux. Entendez par-là que certains ne vous accepteront jamais comme maître alors que d'autres vous seront dévoués dès les premiers jours de dressage. Ces créatures, par contre, demandent un entretien très important. Plusieurs heures par jour sont souhaitables, que ce soit pour nettoyer leur peau, leurs dents, leurs poils, leurs yeux ou leurs pattes. Les eyroks aiment que l'on s'occupe d'eux et si l'on commence à leur témoigner un désintérêt croissant, ils risquent de repartir à la vie sauvage en très peu de temps (utilisez le système de l'attribut mineur « Indépendance » décrit dans De Chair et d'Ecailles dès qu'une personne délaisse un eyrok). Un autre point négatif des eyroks est leur impossibilité à maîtriser leur magie. L'utilisation de la sphère de la nature leur est instinctive et donc par nature incontrôlable consciemment. Ceci fait que les eyroks sont capables du meilleur mais ils peuvent aussi grandement décevoir leurs monteurs. Toute personne possédant des points en sphère de la nature aura un bonus de 5 à son jet pour dresser ou faire obéir un eyrok à ses ordres.

## Acquisition et équipement

Ces montures velues et adaptées sont connues et réputées dans toutes les villes et villages de montagnards. Essayer de les acheter dans une zone dites non froide relève du défi. Les eyroks n'ont clairement pas été créés pour être montés par des hommes. Voyageant à une allure saccadée et bougeant sans cesse, les promenades virent aux cauchemars si l'on ne possède pas un équipement adéquat. Une monture coûte entre 2000 et 4000 dracs de fer. A cela il faut rajouter une selle de 80 dracs de bronze qui ne peut être faite que par un artisan reconnu (jet difficulté 22). Des selles non adaptées, coûtant 30 dracs de bronze, peuvent être utilisées mais l'inconfort provoqué donne un malus à son monteur de 3 par deux heures de monte. Des rênes renforcées sont utilisées aussi pour maîtriser la bête et la forcer à agir ou réagir lors de situations que l'eyrok ne comprendrait pas. Sans ces rênes spécialisées la difficulté pour faire agir un eyrok est augmentée de 5.



### Et si ...

Les PJ progressent lentement dans une vallée venteuse et enneigée. Leurs montures sont mortes et la plupart des membres de leur expédition aussi. Ils arrivent enfin dans un village récemment ravagé par des mérogs. Des eyroks dociles revenus après le massacre errent dans le village. Les personnages n'ont d'autres choix que d'essayer de les monter pour retrouver un endroit plus civilisé. Mais les mérogs sont toujours proches et les eyroks apeurés...

## Shazûn

**Lieu de vie :** Désert

**Gamme officielle :** De chair et d'écaillés p.7

## Description

Les shazûns sont des créatures à la morphologie bien spécifique. Leur corps ne possède que deux membres postérieurs, c'est à dire deux pattes. Sa morphologie ne lui accorde pas de pseudopodes griffus lui permettant d'agripper une cible ou prendre sa nourriture. Les shazûns semblent bien démunis face à leurs adversaires. Leur étrange morphologie ne s'arrête pas là, en effet ces créatures sont totalement aveugles. Vivant en troupes d'une trentaine d'individus, ils errent dans le désert et les endroits les plus caniculaires. Herbivores et non agressifs, les shazûns sont nomades et ne peuvent rester dans le même endroit pour des raisons que même les plus grands érudits d'Ozyr ne peuvent expliquer. Avec autant de

faiblesses et notamment le fait de ne pas pouvoir voir, les shazûns semblent sans défense. Mais c'est sans compter les dons que leur offrit leur Grand Dragon tutélaire (Son identité reste d'ailleurs un conflit entre les Zûls qui parlent de Kroryn, et les prodiges qui mettent en avant les capacités de Heyra pour créer des races durant la première époque du monde), leur ouïe ainsi que leur odorat sont bien plus poussés que les sens d'un chien ou d'un serpent. Considérés comme des immenses fennecs géants, les shazûns n'existent que dans les déserts les plus profonds. Les Zûls ont appris à les dresser mais il existe encore de très nombreux troupeaux libres. Personne n'explique pourquoi ils ne vivent pas dans d'autres lieux chauds que le désert profond, il est même impossible de les voir aux frontières des terres zûles. Les shazûns sont devenus des créatures légendaires et leur rareté n'a pas amélioré les choses. On leur prête des pouvoirs magiques et bien d'autres dons. Il y a quelques années, des magiciens de Kar spécialisés dans les portails purent découvrir que les shazûns vivaient aussi dans les Eéries de Kroryn et qu'ils paraissent en connaître toutes les subtilités. Ces créatures sont cataloguées parmi les herbivores mais semblent aussi se nourrir d'énergie issue des flammes de Kroryn, le Feu Élémentaire. Leur cécité leur a donné le don de poursuivre les courants élémentaires de magie du feu et de s'en nourrir, cette théorie explique une grosse partie des énigmes des érudits mais n'explique pas tout ...

## Avantages et Désavantages

Comme cité précédemment, les shazûns sont incapables de vivre dans des lieux où le climat est tempéré. Ils peuvent même y tomber malade et mourir. Au contraire, ils peuvent supporter des excès caniculaires (plus de 50°C) avec une grande facilité et semblent même bien s'y accommoder. Leur cécité a été complètement remplacée par leurs dons de l'ouïe et de l'odorat ainsi que de perception des forces élémentaires de ce monde. Cette perception fait des shazûns des créatures très doués pour suivre des pistes et traquer un être humain. Bien qu'elles soient totalement inoffensives, ces créatures sont des montures parfaites pour le désert du Souffle Brûlant. Inutile de penser les emmener hors du désert et encore moins dans des milieux bien plus froid tels que les terres galyres ou les montagnes de Kern. Malgré leurs dons de magicien, ils restent une faiblesse aux shazûns : leur vitesse. Ils sont aussi rapides que les camélidés ce qui leur laisse peu de chance face à des prédateurs ou lors d'une course poursuite.

## Relation avec l'homme

Les shazûns sont des créatures très peu agressives et bien peu dangereuses. Elles sont cependant très rancunières et les dresser par la force ne fera que les pousser à s'enfuir. Leur dressage se fait sur la durée et sur l'amitié entre le cavalier et sa monture. Protecteur, il hurlera si son ami (tout comme son troupeau) est en danger ; serpents, saurydes ou autres prédateurs des sables sont repérables de loin par les sens affûtés des shazûns. L'énorme désavantage de ces montures pour les Zûls réside dans le fait qu'elles sont très réticentes à se battre. Elles n'entreront dans une bataille ou dans un lieu très bruyant et belliqueux que si leur maître en qui elles ont une énorme confiance les forcent. Avoir une relique possédant de la magie du feu ou manier la sphère des flammes permet de faciliter le contact avec sa monture voir même attirer d'autres de ces spécimens. Au contraire, la sphère des Océans et ses reliques rendent les shazûns plus récalcitrants.

## Acquisition et équipement

Les shazûns ne sont vendus que dans peu de tribus et même à Koran-Rogh, la cité du pouvoir de Fazul Ib'Kan, elles sont rares. Une telle bête coûte la modique somme de 12000 à 15000 dracs de fer, ce qui pourra décourager les moins riches ou les moins téméraires des aventuriers. Heureusement, l'équipement des shazûns coûte, lui, un prix modique. Des rênes et une selle coûteront un total de 40 dracs de bronze. Le reste ne sera que décoration et autre joaillerie. Le coût si faible du matériel s'explique par la facilité de monter les shazûns grâce à leur bosse qui donne une parfaite prise pour la monte, et la course ne nécessitant pas une selle plus complexe. Quelques sangles permettent d'accrocher une trentaine de kilos de matériel derrière au niveau de la queue.



### Et si ...

Nos personnages doivent rechercher une cité antique connue pour son temple. Celui-là même qui est au confluent de terribles et colériques courants de magie élémentaires des flammes. Qui d'autres que les shazûns pourraient aider les personnages à arriver dans cette cité. La cité de Koran-Rogh ne possède que peu de ces montures et un autre groupe (d'inspirés ???) désire lui aussi acheter les shazûns pour une raison inexpliquée... Cet autre groupe de personnages ira lui aussi à la recherche de la cité et bien pire que tout cela, personne n'a pensé aux autres créatures qui auraient pu être attirées par ces puissants vents élémentaires...

## Aigle doré

**Lieu de vie :** Nésora

**Gamme officielle :** *De Chair et d'Ecailles p.18, Yris p.92*

Une description de ce type de monture, et notamment tout un passage sur le dressage de l'aigle doré, est disponible dans le supplément *De Chair et d'Ecailles*. Nous nous contenterons de compléter ces informations dans cet article.

## Description

L'aigle doré est un animal en tout point extraordinaire. Sa taille tout d'abord est quasiment sans commune mesure avec les autres créatures volantes de Kor, hormis les dragons évidemment. Une femelle pourra mesurer jusqu'à une vingtaine de mètres d'envergure alors qu'un mâle, plus petit, devra se « contenter » d'une quinzaine de mètres.

Vu du sol, il sera donc possible de confondre un aigle doré avec son illustre géniteur. Sur tous les autres aspects physiques, il ressemble trait pour trait à un aigle normal, beaucoup plus commun. La seule réelle différence tient à la couleur du plumage de l'animal qui lui a d'ailleurs valu son nom.

Les probabilités de rencontrer un aigle doré lors d'une excursion dans Kor sont infimes, pour ne pas dire nulles, puisque ce dernier est officiellement considéré comme disparu depuis de nombreuses années. Seuls quelques spécimens subsistent à l'état captif et sont utilisés comme monture par des humanistes un peu téméraires, osant braver les interdits des Grands Dragons. Il semble toutefois qu'un couple de ce volumineux volatile vive toujours en liberté au plus profond des montagnes de Saliasalima, en Nésora (ils se seraient échappés de leur état de captivité voici quelques temps.

Etant donné les dimensions hors du commun du rapace, tout en lui est immense, à commencer par son bec pouvant déchiqueter sans aucun problème toute créature de taille humaine et inférieure. Ses serres lui permettent d'attraper sans difficulté un cheval ou un lézard géant, que ses puissantes ailes n'auront aucun mal à emporter loin dans les airs. Comme la quasi-totalité des spécimens connus, une centaine tout au plus, vit en captivité, il est très rare de contempler une telle scène. Les gardiens de ces précieuses créatures se chargent de leur amener toute la nourriture dont elles ont besoin sans qu'il soit nécessaire de les laisser chasser.

Comme tous les rapaces, leur régime alimentaire est constitué uniquement de viandes généralement fraîches, principalement des chevreuils ou autres animaux de ce gabarit, les lièvres et autres marmottes étant trop petits pour leurs larges serres. En cas de périodes

difficiles, il pourra toutefois se rabattre sur des charognes jonchant le sol, même s'il n'en apprécie pas la consommation. En captivité, ce seront principalement des moutons d'élevage qui lui serviront de repas.

### Avantages et désavantages

La puissance d'un aigle doré lui permet de rivaliser en terme de vitesse de déplacement, de manoeuvrabilité dans les airs, mais également de force avec de jeunes dragons (mais pas avec des anciens tout de même). Toutefois ce dernier craint les maîtres du ciel et préférera généralement passer son chemin plutôt de d'aller les affronter sur leur territoire.

Si en plus de cela le rapace est chevauché par un cavalier, chose totalement interdite et passible de la mort immédiate, nul doute que le cavalier humaniste tentera par tous les moyens de ramener sa monture au sol pour se mettre hors de portée de la colère draconique.

Le vrai gros désavantage de cet animal est son très faible taux de reproduction. C'est d'ailleurs un peu à cause de cela que son espèce a failli s'éteindre, et si les humanistes, plus intéressés par le profit qu'ils pouvaient en tirer que par sa sauvegarde, ne s'étaient pas occupé d'en faire l'élevage, nul doute qu'il aurait aujourd'hui complètement disparu de la surface de Kor. Il est donc complètement dépendant de l'homme sur cet aspect, même s'il cherchera toujours et par tous les moyens à échapper à son emprise.

### Acquisition et équipement

Il ne faut pas se leurrer, il n'y vraiment aucune chance pour que vos joueurs aient un jour la chance de chevaucher un aigle doré, ou alors ils auraient complètement basculé dans l'humanisme, chose bien peu concevable quand on sait le funeste destin que leurs réservent les Grands Dragons dans le conflit qui s'annonce.

Les seuls spécimens « sauvages » existant étant bien cachés au sommet de leur montagne, il est également fort improbable d'en rencontrer au détour d'un chemin.

Si toutefois ils mettaient la main sur un exemplaire de ce rapace, ils seraient bien avisés de ne pas chercher à se procurer ouvertement du matériel adapté à ses dimensions hors normes, sous peine de finir leur jours au bout d'une corde ou la tête sur un billot de bois suite à une dénonciation. Il faudra donc se débrouiller avec les moyens du bord, ou compter sur la chance de trouver un animal déjà harnaché.

Un aigle doré étant immense, il faudra évidemment lui fournir une quantité de nourriture énorme chaque jour, ce qui risque de rapidement revenir très cher, ou de monopoliser toutes les ressources de l'infortuné possesseur à chasser le repas.

### Relations avec l'homme

Même s'il est dépendant de l'homme pour sa reproduction, un aigle doré cherchera toujours et par tous les moyens à lui échapper pour regagner sa liberté. Cela lui sera sans doute fatal à long terme, puisque l'immuable processus de disparition annoncé reprendra son cours.

C'est donc le caractère agressif du rapace qui transparaîtra le plus dans sa relation avec l'homme. L'animal et son dresseur sont en continuelle lutte, laquelle déterminera qui prend l'ascendant sur l'autre. Si l'homme perdait son autorité, il devrait compter sur beaucoup de chance pour ne pas être écrasé par le physique impressionnant de son ancienne monture. D'un simple coup d'aile, n'importe quel homme sera projeté sur plusieurs dizaines de mètres et plus dure sera la chute.

Pour les règles de dressage, se reporter au supplément De Chair et d'Ecailles en page 19.



### Et si...

De voyage dans les régions montagneuses de Nésora, les personnages assistent au piqué et à l'atterrissage mouvementé d'un humaniste chevauchant un Aigle Doré. A peine remis de leurs émotions et relevés de la chute provoquée par la terrible bourrasque, ils s'apercevront que le cavalier s'est discrètement éclipsé. Les voilà maintenant avec un bien encombrant colis sur les bras, et ce n'est pas l'arrivée d'un Dragon furieux d'avoir vu sa proie lui échapper qui va arranger leur situation...



A la lecture de cet article, nous pouvons nous rendre compte que les montures sont vraiment très nombreuses sur Kor, ce qui reflète bien la part importante qu'à le voyage sur un continent de cette taille. Il apparaît donc évident que la compétence équitation est moins inutile qu'il ne pourrait le sembler au premier abord.

Afin de ne pas plagier les auteurs officiels de la gamme, nous n'avons pas traité ici en profondeur des problématiques de dressage, ni n'avons fourni de caractéristiques pour les animaux cités. Procurez-vous et jetez-vous sur les pages des suppléments cités, et en particulier sur le premier volet de la gamme Oracle De Chair et d'Ecailles.