



Les Animaux

Caractéristiques. Les animaux n'ont que 6 caractéristiques. TAILLE, CONSTITUTION et FORCE jouent le même rôle que pour les humanoïdes, PERCEPTION rassemble OÙÏE, VUE, ODOLOGOÛT et EMPATHIE en une seule caractéristique. VOLONTÉ représente le libre arbitre de l'animal, ce qui lui permet de résister à la peur, à la curiosité, à la gourmandise, et à tous les conditionnements normaux de son espèce. VOLONTÉ figure donc en quelque sorte son intelligence. Un animal très rusé, comme le renard par exemple, a une forte caractéristique de VOLONTÉ. RÊVE est le pouvoir de rêver et, en ce qui concerne les animaux, indique le degré d'évolution. Un mammifère a un meilleur RÊVE qu'un mollusque.

Compétences. Chaque compétence, de combat ou autre, est précédée d'une valeur de caractéristique qui lui est liée. L'aligat a, par exemple, Piétinement 15 niv +3, Esquive 8 niv +1, Course 13 niv +3, signifiant que son attaque de piétinement est jouée avec 15 en guise de Mêlée, son esquive avec 8 en guise de Dérobée, et sa course avec 13 en guise de Constitution, de Mêlée ou d'Agilité.

Vie et endurance. Les points de vie sont calculés comme pour les humanoïdes. Les points d'endurance sont la somme de points de vie + CONSTITUTION.

Vitesse. La première vitesse indiquée est la vitesse de combat ; la seconde, après le signe /, est la vitesse de course, souvent supérieure au double de la vitesse de combat. Noter que la vitesse de course est un terme de règles qui s'applique même quand l'animal ne court pas (animal volant, aquatique). La distance parcourue peut être modulée pour tous les animaux non bipèdes par un jet de Course, Nage ou Vol, en utilisant la table de Course animale, quel que soit le mode de déplacement réel. Les bipèdes utilisent la table de Course des humanoïdes.

Course animale

<i>Ech. T.</i>	-10 m
<i>Ech. P.</i>	-8 m
<i>Echec</i>	-6 m
<i>Norm.</i>	+0 m
<i>Sign.</i>	+8 m
<i>Part.</i>	+12 m

Encombrement. Le seuil d'encombrement n'est pertinent que pour les animaux pouvant servir de monture ou porter des charges. Il est calculé comme pour les humanoïdes avec la moyenne de TAILLE + FORCE. Quand un animal porte un cavalier, l'encombrement de ce dernier est équivalent à sa TAILLE s'il est actif. Un personnage ne montant pas activement (endormi, inconscient, en croupe) est un poids mort dont l'encombrement est calculé en se souvenant que 2 kg valent 1 enc. Armures, armes et bagages du cavalier valent normalement leur encombrement. Chaque point d'enc excédentaire donne un malus de -1 aux jets de Course et de Saut de l'animal. Non expressément indiqué, le seuil de sustentation peut être déterminé, d'après la TAILLE, sur la table de la page 202. Il est utile de savoir combien mange sa monture pour la nourrir correctement.

+dom. Le bonus aux dommages personnel est calculé comme pour un humanoïde, d'après la moyenne de TAILLE + FORCE. En l'ajoutant au +dom de l'arme naturelle, on obtient le +dom total.

Protection. Les animaux ont une protection naturelle, pouvant être négative chez les petites tailles ou les créatures fragiles, positives chez les animaux à morphologie puissante, ou simplement égales à zéro. Les protections naturelles ne subissent jamais de détérioration et ne diminuent pas devant les flèches et les carreaux.

Variations. Contrairement à ce qui se passe chez les humanoïdes, il y peu de variations de compétences\caractéristiques chez les animaux. Les modèles présentés ci-après sont des exemples d'adultes le plus souvent rencontrés et doivent normalement être utilisés sans changement. Comme toujours, 10 représente la moyenne statistique humaine et non pas celle de la race animale considérée. Le gardien des rêves peut modifier les compétences\caractéristiques de +2 ou -2, mais pas davantage. Une plus grande modification impliquerait qu'il ne s'agit pas de la même race, ou alors (en cas de diminution) d'un individu malade, incapacité, ou d'un jeune.

Animaux domestiques

Si les caractéristiques ont peu de raison de changer en dehors de la fourchette +2/-2, les compétences des animaux domestiques, chiens, montures, etc., peuvent en revanche varier sans limite, à la discrétion du gardien des rêves, simulant en cela des spécificités de dressage et d'entraînement.

Armes naturelles

	+dom
Morsure <i>chat sauvage, loup</i>	+1
Grande morsure <i>tigre</i>	+2
Griffes <i>chat sauvage</i>	+1
Grandes griffes <i>tigre, ours</i>	+2
Cornes, défenses <i>sanglier</i>	+2
Grandes cornes, bois <i>cerf, glou</i>	+3
Ruade, piétinement <i>aligat, cheval</i>	+4

