



UN FEUILLET POUR

PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



MONTURES EN VOYAGE ET AU COMBAT

Un résumé des règles de Pathfinder
RPG relatives aux montures et au
combat sur montures.

par Dalvyn (dalvyn@gmail.com)

www.pathfinder-fr.org

05/07/2010
v 1.0

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3	L'objet de cette aide de jeu est de rassembler en un seul document les diverses règles correspondant aux montures, à la fois lorsqu'il s'agit de se déplacer sur le dos d'une monture (plus particulièrement dans le cas de longs trajets) et lorsqu'il s'agit de combattre sur le dos d'une monture.
VOYAGER SUR UNE MONTURE	4	
Le poids transportable	4	
<i>Déterminer le poids transportable – 4</i>		
<i>Charges et conséquences – 4</i>		
Les déplacements	4	
COMBATTRE SUR UNE MONTURE	6	
Monture entraînée au combat ou pas	6	
Un round normal	6	
<i>Attaques au corps à corps – 6</i>		
<i>Attaques à distance et sorts – 7</i>		
<i>Autres actions standards – 7</i>		
Actions propres au combat monté	7	
<i>Diriger la monture avec les genoux – 8</i>		
<i>Se mettre à l'abri derrière sa monture – 8</i>		
<i>Monter en selle/mettre pied à terre – 8</i>		
<i>Sauter un obstacle – 8</i>		
<i>Éperonner sa monture – 8</i>		
<i>En cas de chute de la monture – 8</i>		
<i>En cas de chute du cavalier – 8</i>		
Les dons relatifs au combat monté	8	
<i>Amélioration du combat au corps à corps – 8</i>		
<i>Amélioration de la charge – 9</i>		
<i>Amélioration du combat à distance – 9</i>		
<i>Attaques spéciales – 9</i>		
<i>Éviter les jets d'Équitation triviaux – 9</i>		
<i>Protéger la monture – 9</i>		
ACHETER ET ÉQUIPER UNE MONTURE	10	
Les montures	10	
Équipement	11	

Deux définitions

Les règles de Pathfinder associent aux montures deux qualités que celles-ci peuvent posséder ou ne pas posséder. Ces qualités ne correspondent pas forcément à une définition précise et stricte (certaines laissent une grande place à l'appréciation du MJ) mais elles entraînent des conséquences bien définies en termes de règles.

Monture convenable. Les règles font souvent appel au qualificatif de « monture convenable » sans réellement préciser ce que cela nécessite (sans doute parce qu'il est difficile d'établir des critères précis et qu'il est beaucoup plus aisé d'utiliser de bon sens). On peut toutefois s'inspirer du texte de la version 3.5 et demander

- que la monture possède au moins une catégorie de taille de plus que le cavalier, et
- que la monture possède une Force suffisante pour porter le cavalier.

Monture entraînée au combat (ou monture de combat).

La description de la compétence Dressage indique qu'un animal possédant une Intelligence supérieure ou égale à 2 peut être formé à la fonction de combat. Dans la VF, cette évolution permet de transformer un cheval (horse) en un destrier (war horse, ou cheval de combat). Une monture entraînée au combat (ou destrier) bénéficie de plusieurs avantages :

- Elle connaît les tours Arrête, Attaque, Au pied, Garde, Protège et Viens.
- Elle ne risque plus de prendre peur lors d'un combat.
- Les chevaux et poneys entraînés au combat perdent la particularité Docile (voir le Bestiaire), c'est-à-dire que leurs attaques de sabots ne sont plus systématiquement considérées comme des attaques secondaires.

PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

LES MONTURES EN PATHFINDER

Les règles relatives aux montures sont disséminées à travers les divers chapitres des livres de règles de Pathfinder. On les retrouve principalement

- dans la description des compétences Dressage et Équitation,
- dans la section « Combat monté » du chapitre sur le combat,
- dans la section de l'équipement consacrés aux montures,
- dans la section des règles additionnelles consacrée aux déplacements, et
- bien sûr dans les diverses descriptions des dons associés au combat monté.

VOYAGER SUR UNE MONTURE

La principale raison d'acquérir une monture est de faciliter ses déplacements. Les montures peuvent porter non seulement un personnage mais aussi une certaine partie de son équipement. Dans la plupart des mondes de jeu, on peut estimer que tous les personnages ont reçu une formation de base à l'équitation (surtout lorsqu'il s'agit de chevaux ou de poneys) et qu'ils peuvent donc voyager à dos de monture sans aucun problème.

LE POIDS TRANSPORTABLE

Les montures suivent des règles similaires à celles des PJ : le poids qu'elles peuvent transporter dépend de leur Force. Elles n'utilisent toutefois pas tout à fait les mêmes valeurs que les PJ car leur charge maximale dépend aussi de leur taille et de leur nombre de pattes.

Déterminer le poids transportable

Pour déterminer le poids transportable par une monture, il faut tout d'abord déterminer sa Force puis consulter le tableau ci-contre. Si la Force de la monture est supérieure à 29, on retranche 10 à cette valeur, on cherche les charges correspondantes à la valeur diminuée, puis on multiplie celles-ci par 4 (si nécessaire, on retranche 10 plusieurs fois et on multiplie les charges plusieurs fois par 4).

Il faut ensuite consulter le second tableau pour déterminer le multiplicateur à appliquer aux charges trouvées en fonction de la catégorie de taille et du nombre de pattes de la monture (bipède ou quadrupède).

POIDS TRANSPORTABLE (BIPÈDE DE TAILLE M)			
Force	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
1	jusqu'à 1,5 kg	1,5–3 kg	3–5 kg
2	jusqu'à 3 kg	3–6,5 kg	6,5–10 kg
3	jusqu'à 5 kg	5–10 kg	10–15 kg
4	jusqu'à 6,5 kg	6,5–13 kg	13–20 kg
5	jusqu'à 8 kg	8–16,5 kg	16,5–25 kg
6	jusqu'à 10 kg	10–20 kg	20–30 kg
7	jusqu'à 11,5 kg	11,5–23 kg	23–35 kg
8	jusqu'à 13 kg	13–26,5 kg	26,5–40 kg
9	jusqu'à 15 kg	15–30 kg	30–45 kg
10	jusqu'à 17,5 kg	17,5–33 kg	33–50 kg
11	jusqu'à 19 kg	19–38 kg	38–57,5 kg
12	jusqu'à 21,5 kg	21,5–43 kg	43–65 kg
13	jusqu'à 25 kg	25–50 kg	50–75 kg
14	jusqu'à 29 kg	29–58 kg	58–87,5 kg
15	jusqu'à 33 kg	33–66,5 kg	66,5–100 kg
16	jusqu'à 38 kg	38–76,5 kg	76,5–115 kg
17	jusqu'à 43 kg	43–86,5 kg	86,5–130 kg
18	jusqu'à 50 kg	50–100 kg	100–150 kg
19	jusqu'à 58 kg	58–116,5 kg	116,5–175 kg
20	jusqu'à 66,5 kg	66,5–133 kg	133–200 kg
21	jusqu'à 76,5 kg	76,5–153 kg	153–230 kg
22	jusqu'à 86,5 kg	86,5–173 kg	173–260 kg
23	jusqu'à 100 kg	100–200 kg	200–300 kg
24	jusqu'à 116,5 kg	116,5–233 kg	233–350 kg

POIDS TRANSPORTABLE (BIPÈDE DE TAILLE M)			
Force	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
25	jusqu'à 133 kg	133–266,5 kg	266,5–400 kg
26	jusqu'à 153 kg	153–306,5 kg	306,5–460 kg
27	jusqu'à 173 kg	173–346,5 kg	346,5–520 kg
28	jusqu'à 200 kg	200–400 kg	400–600 kg
29	jusqu'à 233 kg	233–466,5 kg	466,5–700 kg
+10	x4	x4	x4

MULTIPLICATEURS SELON LA TAILLE									
	Col	Gig	TG	G	M	P	TP	Min	Inf
Bipède	16	8	4	2	1	3/4	1/2	1/4	1/8
Quadrupède	24	12	6	3	3/2	1	3/4	1/2	1/4

Ainsi, un poney robuste (correspondant à un poney « lourd ») possède une Force de 17, ce qui correspond à des valeurs de charge de 43 kg/86,5 kg/130 kg pour un bipède de taille M. Un tel poney étant un quadrupède de taille M, le multiplicateur à appliquer est 3/2, ce qui donne des valeurs finales de 64,5 kg/130 kg/195 kg.

Charges et conséquences

Tout comme les PJ, les montures qui portent une charge moyenne ou lourde (ou encore une barde intermédiaire ou lourde) voient leurs capacités de mouvement et de combat réduites. Ces modifications (bonus maximal de Dextérité à la CA, pénalité sur les tests de compétence, vitesse et course maximale) sont résumées dans le tableau suivant.

EFFETS DES CHARGES				
Charge	Dex Max	Pén. cmpt	Vitesse	Course
Légère	—	—	normale	max x4
Moyenne	+3	-3	réduite	max x4
Lourde	+1	-6	réduite	max x3

La vitesse réduite est égale aux 2/3 de la vitesse normale (arrondi vers le haut) lorsque celle-ci est exprimée en cases, comme l'indique le tableau suivant.

VITESSE ET VITESSE RÉDUITE			
Vitesse normale	Vitesse réduite	Vitesse normale	Vitesse réduite
1	1	13	9
2 ou 3	2	14 ou 15	10
4	3	16	11
5 ou 6	4	17 ou 18	12
7	5	19	13
8 ou 9	6	20 ou 21	14
10	7	22	15
11 ou 12	8	23 ou 24	16

LES DÉPLACEMENTS

Un personnage monté se déplace à la vitesse de sa monture, que ce soit lors de voyages ou au cours d'un combat (ça semble

plutôt logique). Une fois la vitesse de déplacement calculée (en prenant en compte la charge), on peut déduire les vitesses de déplacement à diverses échelles, comme indiqué dans le chapitre sur les règles additionnelles.

Le tableau suivant présente quelques formules pour calculer les distances parcourues en une minute, voire en une heure ou en une journée, en fonction de la vitesse de déplacement de base, ainsi que les résultats déjà calculés pour un humain, un poney et un cheval sans charge.

VITESSES DE DÉPLACEMENT				
Déplacement	Vitesse	Humain	Poney	Cheval
Déplacement tactique (VD = n)				
marche	n cases	6 cases	8 cases	10 cases
footing/trot (combat)	2n cases	12 cases	16 cases	20 cases
course x 3	3n cases	18 cases	24 cases	30 cases
course x 4	4n cases	24 cases	32 cases	40 cases
Distance courte				
marche (par minute)	15n m	90 m	120 m	150 m
footing/trot (par min.)	30n m	180 m	240 m	300 m
course x 3 (par minute)	45n m	270 m	360 m	450 m
course x 4 (par minute)	60n m	540 m	480 m	600 m
Longue distance				
marche (par heure)	3n/4 km	4,5 km	6 km	7,5 km
footing/trot (par heure)	3n/2 km	9 km	12 km	15 km
marche (par jour)	6n km	36 km	48 km	60 km

Pour être complet, il faut encore noter que la vitesse de

déplacement sur de longues distances peut aussi être modifiée par la nature du terrain, conformément au tableau suivant.

TERRAIN ET DÉPLACEMENT À LONGUE DISTANCE			
Terrain	Grande route	Chemin/route	Terrain vierge
Broussailles	x1	x1	x3/4
Collines	x1	x3/4	x1/2
Désert de sable	x1	x1/2	x1/2
Forêt	x1	x1	x1/2
Jungle	x1	x3/4	x1/4
Marais	x1	x3/4	x1/2
Montagnes	x3/4	x3/4	x1/2
Plaine	x1	x1	x3/4
Toundra gelée	x1	x3/4	x3/4

Trot prolongé. En cas de longue distance, on peut se déplacer au trot pendant 1 heure par jour sans subir d'inconvénient. La première heure supplémentaire inflige 1 point de dégât létal à la monture ; après cela, toute heure supplémentaire inflige deux fois plus de points de dégâts que l'heure précédente. Toute monture ayant subi des dégâts à cause d'un trot prolongé devient fatiguée.

Marche forcée. Pour aller plus vite, un voyageur peut organiser une marche forcée. Les valeurs relatives aux longues distances sont calculées en supposant que le trajet s'effectue pendant 8 heures chaque jour. Pour chaque heure de marche au-delà de ces 8 heures, la monture subit 1d6 points de dégâts létaux. Toute monture ayant subi des dégâts à cause d'une marche forcée devient fatiguée.



COMBATTRE SUR UNE MONTURE

Le combat monté s'appuie sur quelques principes de base qu'il est important de bien comprendre dès le départ.

La monture et le cavalier occupe le même espace. Dans le cadre des règles du combat monté, on ne fait plus de distinction entre l'espace occupé par le cavalier et l'espace occupé par la monture. Les deux intervenants occupent désormais (tout) l'espace correspondant à la monture (le plus grand espace des deux).

Cela signifie que toute attaque atteignant une des cases de l'espace en question peut toucher tant la monture que le cavalier (mais généralement pas les deux en même temps). Cela signifie aussi que le cavalier peut porter ses attaques à partir de n'importe quelle case de cet espace. Lorsque la monture et le cavalier portent une attaque, chacun d'eux utilise l'espace commun mais son allonge propre (en d'autres termes, l'allonge n'est pas partagée : si le cavalier utilise une arme à allonge, la monture n'en bénéficie pas).

Cela implique également que, sauf mention contraire, la monture et le cavalier ne se gênent pas l'un l'autre et ne se protègent pas l'un l'autre : la présence de la monture n'offre pas d'abri ni au cavalier ni à ses ennemis (tout comme la présence du cavalier n'offre pas d'abri ni à la monture ni à ses ennemis).

C'est la monture qui est responsable de tous les déplacements. Autrement dit, le cavalier ne se déplace pas de lui-même et, chaque fois que la monture se déplace, le cavalier suit automatiquement. Cela reste vrai tant que le cavalier reste en selle (s'il met pied à terre ou tombe, la monture et le cavalier deviennent à nouveau des entités séparées). Les déplacements du couple monture-cavalier sont donc déterminés par la vitesse de la monture. En fonction de la distance parcourue par celle-ci, le cavalier pourra plus ou moins facilement accomplir certaines actions propres (incanter ou attaquer par exemple).

La monture et le cavalier partagent la même initiative. On considère que c'est le cavalier qui a le contrôle de la situation (même si ce n'est pas forcément le cas, surtout avec des montures qui ne sont pas entraînées au combat). Le cavalier est donc le seul à lancer l'initiative et son résultat compte pour lui et pour sa monture.

MONTURE ENTRAÎNÉE AU COMBAT OU PAS

Les possibilités de combat monté dépendent fortement du comportement de la monture. S'il s'agit d'un destrier habitué au combat (une monture entraînée au combat), le cavalier peut se concentrer exclusivement sur le combat. Si ce n'est pas le cas, il est d'abord nécessaire de calmer la monture.

Au début de chaque round, un cavalier juché sur une monture qui n'est pas entraînée au combat doit tenter de la contrôler. Cela

prend au minimum une action de mouvement et nécessite un test d'Équitation contre un DD de 20. En cas de réussite, le cavalier peut disposer normalement du reste de son round (l'action simple entre autres). En cas d'échec par contre, il doit passer le round tout entier (action complexe) pour calmer et contrôler l'animal.

UN ROUND NORMAL

Au cours d'un round de combat monté, la monture peut effectuer un round d'actions tout à fait normal : elle peut porter une attaque à outrance, se déplacer et attaquer, charger, se contenter de se déplacer ou même rester immobile. C'est normalement le cavalier qui décide de l'action de sa monture.

De son côté, le cavalier, lui, ne peut pas se déplacer (du moins, pas tant qu'il est monté). Il peut toutefois porter une attaque à outrance, se contenter d'une simple attaque au corps à corps ou à distance ou encore incanter un sort par exemple mais doit respecter certaines restrictions.

- **Restriction 1.** Les choix du cavalier sont limités si sa monture n'est pas entraînée au combat : dans ce cas-là, il a déjà dû utiliser au moins une action de mouvement et se voit donc limité à une action simple (plus une éventuelle action rapide et des actions libres).
- **Restriction 2.** Le cavalier doit utiliser une main pour tenir sa monture et la diriger. Cela signifie qu'il ne dispose que d'une seule main pour effectuer ses actions. Les cavaliers expérimentés peuvent toutefois tenter de diriger leur monture uniquement à l'aide de leurs genoux (voir plus bas).
- **Restriction 3.** En fonction du mouvement effectué par la monture, le cavalier peut se voir imposer d'autres restrictions sur les actions possibles. Dans certains cas, plutôt que de restreindre les choix possibles, le mouvement de la monture peut imposer certaines pénalités (voir plus bas).

Attaques au corps à corps

Le mouvement effectué par la monture n'impose pas de pénalité aux jets d'attaque au corps à corps. Cependant, il peut réduire la fenêtre de temps dont le cavalier dispose pour effectuer les attaques au corps à corps. Concrètement, si la monture se déplace (avant ou après les attaques), le cavalier ne peut porter ces attaques qu'au cours d'une partie du round (quand il est à proximité de la cible). Cela se traduit par les règles suivantes.

■ Attaque normale au corps à corps

Si le cavalier décide d'effectuer une attaque au corps à corps, celle-ci fonctionne normalement, quelle que soit la distance que la monture a parcouru. De plus, les jets d'attaque visant une cible à pied et possédant une taille inférieure à celle de la monture bénéficient d'un bonus de +1 (position surélevée).

Cependant, si la monture s'est déplacée de plus d'une case, le cavalier ne peut pas effectuer d'attaque à outrance et est limité à

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE COMBAT MONTÉ

Les points suivants reprennent les éléments essentiels des règles relatives au combat monté.

Monture pas entraînée au combat. Équitation DD 20 pour la calmer (réussite : prend une action de mouvement ; échec : prend un round entier).

Actions du cavalier. Viennent en plus du round d'actions normal de la monture ; le cavalier n'a qu'une main de libre.

- **Attaque au corps à corps.** Bonus de +1 si plus haut que la cible ; limité à une attaque simple si la monture se déplace de plus d'une case.
- **Charge.** Le cavalier partage le malus à la CA et le bonus à l'attaque.
- **Attaque à distance.** Pas de pénalité si la monture fait au plus un mouvement ; -4 si double mouvement ; -8 si galop.
- **Sort.** Si la monture fait au moins un double mouvement, concentration DD 10 + niveau (15 + niveau si galop).

Actions propres au combat monté :

- **Guider avec les genoux (pas d'action).** Équitation DD 5 (réussite : le cavalier peut avoir deux mains libres).
- **Se mettre à l'abri (action immédiate).** Équitation DD 15 (réussite : donne un abri = +4 CA, +2 Réflexes). Il faut une action de mouvement pour se remettre en selle afin de pouvoir attaquer et lancer des sorts à nouveau.
- **Monter en selle/mettre pied à terre (action de mouvement).** Si la monture n'a qu'une catégorie de taille de plus que le cavalier, peut être réduit à une action libre par un test d'Équitation de DD 20.
- **Sauter un obstacle (pas d'action).** Test de saut effectué à partir du bonus d'Équitation du cavalier ou du bonus d'Acrobaties de la monture (la valeur la moins bonne) ; Équitation DD 15 pour éviter de tomber au début du saut.
- **Éperonner la monture (action de mouvement).** Équitation DD 15 (réussite : la vitesse de la monture augmente de 1 et elle subit 1d3 points de dégâts).

En cas de chute. Équitation DD 15 pour amortir la chute et éviter les dégâts (sinon, au moins 1d6 points de dégâts).

une seule attaque (parce qu'il doit attaquer au bon moment). *Le don Tirailleur monté permet d'adoucir cette condition.*

■ Cas particulier : la charge

Si la monture charge, les règles normales s'appliquent : elle subit une pénalité de -2 à la CA et, si elle effectue une attaque à la fin de la charge, celle-ci bénéficie d'un bonus de +2. Le cavalier subit lui aussi la pénalité à la classe d'armure. De plus, s'il effectue une attaque au corps à corps à la fin de la charge, cette attaque bénéficie elle aussi du bonus (et certaines armes spécifiques peuvent augmenter les dégâts infligés dans cette situation). *Les dons Attaque au galop et Charge dévastatrice permettent respectivement de poursuivre une charge après l'attaque et d'augmenter les dégâts infligés.*

Attaques à distance et sorts

La plupart des règles et restrictions qui suivent découlent de la considération suivante : si la monture n'effectue qu'un mouvement simple, l'action du cavalier peut se dérouler avant ou après ce mouvement, lorsque la monture est immobile, et donc ne souffrir d'aucune pénalité.

Par contre, si la monture réalise au moins deux actions de mouvement (ou si la monture doit bouger avant et après l'action du cavalier), l'action du cavalier doit se produire pendant le mouvement, ce qui justifie l'application d'une pénalité. De plus, si la monture galope (en course $\times 4$), la pénalité est encore plus importante.

■ Attaque à distance

Le personnage peut effectuer une attaque simple ou une attaque à outrance à distance même si sa monture se déplace. Techniquement, on considère que ces attaques se produisent toutes au moment où la monture est à la moitié de son déplacement.

En fonction de la distance parcourue par la monture, les jets

d'attaque peuvent subir certaines pénalités : -4 si le cheval effectue au moins un double déplacement ; -8 s'il galope (course $\times 4$). *Le don Tir Monté permet de réduire ces pénalités.*

■ Lancer un sort

Le cavalier peut également choisir de lancer un sort. Si sa monture effectue au plus une action de mouvement (et donc se déplace de sa vitesse de déplacement ou moins), le cavalier peut lancer un sort avant ou après ce mouvement, sans devoir effectuer de test de concentration.

Si la monture se déplace à la fois avant et après l'incantation ou si elle effectue au moins un double mouvement, le cavalier doit réussir un test de concentration de DD égal à 10 + le niveau du sort pour éviter de perdre ce dernier. Si la monture galope (course $\times 4$), le cavalier peut lancer un sort à la moitié du parcours mais le DD du test de concentration est alors de 15 + le niveau du sort.

Si le sort nécessite un jet d'attaque à distance, les pénalités correspondant aux attaques à distance s'appliquent également.

Autres actions standards

En règle générale, les activités de la monture n'interfèrent pas avec les autres actions que le cavalier peut choisir d'effectuer. À défaut, il faut utiliser le bon sens. Par exemple, porter un coup de grâce nécessite une action complexe ; comme cette action ressemble à une attaque au corps à corps nécessitant un round entier, elle n'est possible que si la monture ne se déplace pas de plus d'une case, mais se déroule sans pénalité particulière.

ACTIONS PROPRES AU COMBAT MONTÉ

Le combat monté ajoute quelques options qui ne sont pas

disponibles en temps normal. On y trouve bien sûr les actions triviales telles que monter en selle ou mettre pied à terre mais aussi d'autres possibilités qui sont décrites ci-dessous.

Diriger la monture avec les genoux

Normalement, le cavalier doit garder une main sur sa monture ou son harnais pour la guider, ce qui le limite à une main libre pour les autres actions à effectuer au cours du round (comme attaquer). Si le cavalier réussit un jet d'Équitation de DD 5, il peut toutefois diriger sa monture uniquement avec ses genoux, ce qui libère ses deux mains pour les autres actions. Ce test ne compte pas comme une action.

Se mettre à l'abri derrière sa monture

Un individu monté peut choisir de descendre de la selle et de s'abriter derrière le flanc de sa monture lorsqu'il est la cible d'une attaque. En cas de réussite d'un test d'Équitation de DD 15, cette action correspond à donner un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 à certains jets de Réflexes) au personnage mais ce dernier ne peut alors ni attaquer ni lancer de sorts.

Se mettre dans une telle position nécessite simplement une action immédiate. Par contre, pour se remettre en selle, il faut une action de mouvement (qui réussit automatiquement).

Si le test d'Équitation est raté, le personnage est quand même descendu de selle mais sa position ne lui offre pas d'abri. Il doit toutefois utiliser une action de mouvement pour revenir en selle.

Monter en selle/mettre pied à terre

Une action de mouvement (ne nécessitant aucun test) suffit généralement pour monter en selle ou mettre pied à terre. Toutefois, il est possible d'effectuer cela en une action libre si les conditions suivantes sont respectées :

- la monture a au plus une catégorie de taille de plus que le cavalier ;
- le personnage peut encore effectuer au moins une action de mouvement au cours du round en cours (en cas d'échec du test, l'opération prend une action de mouvement) ; et
- le personnage réussit un test d'Équitation de DD 20.

Sauter un obstacle

Le cavalier peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. Pour déterminer la distance parcourue lors du saut, on effectue un test en ajoutant à un d20 un bonus calculé comme étant soit le bonus d'Équitation du cavalier, soit le bonus d'Acrobaties de la monture, y compris le modificateur découlant de sa vitesse de déplacement (la plus petite valeur des deux).

Le cavalier doit également effectuer un test d'Équitation de DD 15. En cas d'échec du test d'Équitation, le cavalier tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute.

Cette option n'utilise pas d'action propre mais s'effectue au cours d'une action de mouvement de la monture.

Éperonner sa monture

Si la monture n'est pas fatiguée, le cavalier peut l'inciter à aller plus vite en utilisant une de ses propres actions de mouvement et en réussissant un test d'Équitation de DD 15. En cas de réussite, la vitesse de déplacement de la monture augmente d'une case pendant 1 round mais celle-ci subit 1d3 points de dégâts.

Le cavalier peut éperonner sa monture plusieurs rounds de suite mais si le nombre de rounds en question atteint la valeur de Constitution de la monture, cette dernière devient fatiguée.

Au cours d'un même round, un cavalier peut éperonner sa monture pour accroître sa vitesse puis lui faire sauter un obstacle. Dans ce cas, la monture utilise sa nouvelle vitesse (accrue) pour déterminer son bonus d'Acrobaties. Malgré cette augmentation, il se peut que le test utilise quand même le bonus d'Équitation du cavalier si celui-ci est plus petit.

En cas de chute de la monture

Si la monture tombe sur le sol (en cas de croc-en-jambe par exemple), le cavalier peut effectuer un test d'Équitation contre un DD de 15 pour amortir sa propre chute et éviter les dégâts. En cas d'échec, il subit au moins 1d6 points de dégâts et se retrouve au sol.

En cas de chute du cavalier

Si le personnage tombe de sa monture (suite à un test d'Équitation raté par exemple), il peut effectuer un test d'Équitation de DD 15 pour amortir sa chute et éviter les dégâts. En cas d'échec, il subit au moins 1d6 points de dégâts (peut-être plus si la monture possède plus d'une catégorie de taille de plus que le cavalier) et se retrouve à terre.

Si le personnage perd connaissance, il a 50% de chances de rester en selle (75% s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si le cavalier n'est plus là pour le diriger, la monture évite les combats.

LES DONS RELATIFS AU COMBAT MONTÉ

Plusieurs dons permettent d'affiner ou d'améliorer les capacités des combattants montés. Tous les dons qui suivent sont des dons de combat, qui peuvent être choisis comme dons en bonus par les guerriers. Le don principal, qui sert de condition à tous les autres dons est Combat monté.

COMBAT MONTÉ (COMBAT)

Condition. 1 rang en Équitation.

Avantage. Quand sa monture est touchée par une attaque, mais au plus une fois par round, le cavalier peut tenter d'annuler l'attaque en question en effectuant un test d'Équitation (qui ne nécessite aucune action). L'attaque est annulée si le résultat du test d'Équitation du cavalier est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire.

En quelque sorte, ce don permet, une fois par round, de remplacer la CA de la monture par le résultat d'un test d'Équitation.

Amélioration du combat au corps à corps

TIRAILLEUR MONTÉ (COMBAT) [APG]

Condition. 14 rangs en Équitation, Astuce d'équitation, Combat monté

Avantage. Le cavalier peut effectuer une attaque à outrance au corps à corps si sa monture se déplace d'au plus sa vitesse de déplacement.

Normal. Si la monture se déplace de plus d'une case, le personnage ne peut porter qu'une attaque simple au corps à corps.

Amélioration de la charge

ATTAQUE AU GALOP (COMBAT)

Condition. 1 rang en Équitation, Combat monté

Avantage. Lors d'une charge montée, permet de se déplacer et de réaliser une attaque en charge (normalement) puis de poursuivre le mouvement en ligne droite, pour autant que le mouvement total ne dépasse pas le double de la vitesse de déplacement. Le mouvement du personnage et de la monture ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire ciblé par la charge.

CHARGE DÉVASTATRICE (COMBAT)

Condition. 1 rang en Équitation, Attaque au galop, Combat monté

Avantage. Lors d'une charge montée, permet de doubler les dégâts (de les tripler avec une lance d'arçon).

Amélioration du combat à distance

TIR MONTÉ (COMBAT)

Condition. 1 rang en Équitation, Combat monté

Avantage. Permet de diviser par deux la pénalité aux jets d'attaque à distance causée par le mouvement de la monture (-2 au lieu de -4 pour un double mouvement ; -4 au lieu de -8 pour un galop).

Attaques spéciales

DÉSARÇONNER (COMBAT)

Condition. For 13, 1 rang en Équitation, Attaque en puissance, Combat monté, Science de la bousculade, BBA +1

Avantage. Lorsque le personnage charge un adversaire monté en maniant une lance d'arçon, il peut effectuer l'attaque normalement et, en cas d'attaque réussie, effectuer une tentative immédiate de

bousculade. Si cette dernière réussit, la cible reçoit des dégâts et, en plus, elle tombe à terre dans une case adjacente à sa monture et opposée au personnage.

PIÉTINEMENT (COMBAT)

Condition. 1 rang en Équitation, Combat monté

Avantage. Lors d'une tentative de renversement monté, la cible ne peut pas choisir d'éviter la monture. De plus, celle-ci peut porter un coup de sabot contre l'adversaire renversé (avec le bonus habituel de +4 au jet d'attaque contre les créatures à terre).

Éviter les jets d'Équitation triviaux

ASTUCE D'ÉQUITATION (COMBAT) [APG]

Condition. 9 rangs en Équitation, Combat monté

Avantage. Lorsque le personnage porte une armure légère ou aucune armure, il réussit automatiquement tous les tests d'Équitation dont le DD est inférieur ou égal à 15. Il peut aussi monter sans scelle sans subir la pénalité de -5 aux tests d'Équitation et peut tenter d'annuler jusqu'à deux attaques par round contre sa monture (voir Combat monté).

Protéger la monture

BOUCLIER POUR LA MONTURE (COMBAT) [APG]

Condition. Art du bouclier, Combat monté

Avantage. Le personnage peut accorder le bonus de base de son bouclier (y compris le bonus ajouté par Art du bouclier mais pas les bonus d'altération) à la CA de sa monture ainsi qu'aux tests d'Équitation visant à annuler une attaque portée contre sa monture (voir Combat monté).



ACHETER ET ÉQUIPER UNE MONTURE

LES MONTURES

CHEVAL LÉGER

FP 1

XP 400

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 11, contact 11, dépourvu 9 (Dex +2, taille -1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 10 cases

Càc 2 sabots, -2 (1d4+1)

Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +1, **BMO** +5, **DMD** 17 (21 contre croc-en-jambe)

Dons Course^B, Endurance

Compétences Perception +4

Particularités docile

PARTICULARITÉS

Docile (Ext) À moins d'avoir été entraînés pour le combat (voir la compétence Dressage), les chevaux considèrent leurs attaques de sabots comme des attaques secondaires.

CHEVAL LOURD

FP 2

XP 600

Animal de taille G, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +2, taille -1)

pv 19 (2d8+10)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

Vitesse 10 cases

Càc morsure, +5 (1d4+5) et 2 sabots, +0 (1d6+2)

Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 18, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 17, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +7, **DMD** 21 (25 contre croc-en-jambe)

Dons Course^B, Endurance

Compétences Perception +8

Particularités docile

PARTICULARITÉS

Docile (Ext) À moins d'avoir été entraînés pour le combat (voir la compétence Dressage), les chevaux considèrent leurs attaques de sabots comme des attaques secondaires.

DESTRIER LÉGER

FP 1

XP 400

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +4

DÉFENSE

CA 11, contact 11, dépourvu 9 (Dex +2, taille -1)

pv 15 (2d8+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 10 cases

Càc 2 sabots, +3 (1d4+1)

Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +1, **BMO** +5, **DMD** 17 (21 contre croc-en-jambe)

Dons Course^B, Endurance

Compétences Perception +4

Particularités entraîné au combat

DESTRIER LOURD

FP 2

XP 600

Animal de taille G, N

Init +4 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8

DÉFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 11 (Dex +4, naturelle +2, taille -1)

pv 19 (2d8+10)

Réf +7, **Vig** +8, **Vol** +3

ATTAQUE

Vitesse 10 cases

Càc morsure, +5 (1d4+5) et 2 sabots, +5 (1d6+2)

Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 18, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 17, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +7, **DMD** 21 (25 contre croc-en-jambe)

Dons Course^B, Endurance

Compétences Perception +8

Particularités entraîné au combat

MONTURES CLASSIQUES

Animal	Prix	Poids	Force	Taille	Charge légère	Ch. intermédiaire	Charge lourde
Cheval							
Cheval léger	75 po	300 kg	16	G	jusqu'à 114 kg	114 kg-229,5 kg	229,5 kg-345 kg
Cheval lourd	200 po	500 kg	20	G	jusqu'à 119,5 kg	119,5 kg-399 kg	399 kg-600 kg
Destrier léger	200 po	450 kg	16	G	jusqu'à 114 kg	114 kg-229,5 kg	229,5 kg-345 kg
Destrier lourd	300 po	600 kg	20	G	jusqu'à 119,5 kg	119,5 kg-399 kg	399 kg-600 kg
Poney	30 po		13	M	jusqu'à 37,5 kg	37,5 kg-75 kg	75 kg-112,5 kg
Poney de combat	45 po		17	M	jusqu'à 64,5 kg	64,5 kg-130 kg	130 kg-195 kg
Chien de selle*	150 po	60 kg	15	M	jusqu'à 49,5 kg	49,5 kg-100 kg	100 kg-150 kg
Éléphant	1 000 po	5 tonnes	30	TG	jusqu'à 1596 kg	1596 kg-3192 kg	3192 kg-4800 kg

(*) pas de dégâts en cas de chute

PONEY**FP 1/2**

XP 200

Animal de taille M, N

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +5**DÉFENSE****CA** 11, contact 11, dépourvu 10 (Dex +1)**pv** 13 (2d8+4)**Réf** +4, **Vig** +5, **Vol** +0**ATTAQUE****Vitesse** 8 cases**Càc** 2 sabots, -3 (1d3)**CARACTÉRISTIQUES****For** 13, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 4**BBA** +1, **BMO** +2, **DMD** 13 (17 contre croc-en-jambe)**Dons** Course^B, Endurance**Compétences** Perception +5**Particularités** docile**PARTICULARITÉS****Docile (Ext)** À moins d'avoir été entraînés pour le combat (voir la compétence Dressage), les poneys considèrent leurs attaques de sabots comme des attaques secondaires.**PONEY DE COMBAT****FP 1**

XP 400

Animal de taille M, N

Init +3 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +7**DÉFENSE****CA** 15, contact 13, dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +2)**pv** 17 (2d8+8)**Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +2**ATTAQUE****Vitesse** 8 cases**Càc** 2 sabots, -1 (1d3+2)**CARACTÉRISTIQUES****For** 17, **Dex** 17, **Con** 18, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 8**BBA** +1, **BMO** +4, **DMD** 17 (21 contre croc-en-jambe)**Dons** Course^B, Endurance**Compétences** Perception +7**Particularités** entraîné au combat**CHIEN DE SELLE****FP 1**

XP 400

Animal de taille M, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +8**DÉFENSE****CA** 13, contact 12, dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)**pv** 13 (2d8+4)**Réf** +5, **Vig** +5, **Vol** +1**ATTAQUE****Vitesse** 8 cases**Càc** morsure, +3 (1d6+3 et croc-en-jambe)**CARACTÉRISTIQUES****For** 15, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6**BBA** +1, **BMO** +3, **DMD** 15 (19 contre croc-en-jambe)**Dons** Talent (Perception)**Compétences** Acrobaties +6 (+14 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour pister à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour sauter, Survie +4 pour pister à l'odorat**ÉLÉPHANT****FP 7**

XP 3 200

Animal de taille TG, N

Init +0 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +21**DÉFENSE****CA** 17, contact 8, dépourvu 17 (naturelle +9, taille -2)**pv** 93 (11d8+44)**Réf** +7, **Vig** +13, **Vol** +6**ATTAQUE****Vitesse** 8 cases**Càc** défenses, +16 (2d8+10) et coup, +16 (2d6+10)**Espace** 3 cases ; **Allonge** 2 cases**Attaques spéciales** piétinement (2d8+15 ; DD 25)**CARACTÉRISTIQUES****For** 30, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7**BBA** +8, **BMO** +20, **DMD** 30 (34 contre croc-en-jambe)**Dons** Attaque en puissance, Endurance, Science de la bousculade, Talent (Perception), Vigueur surhumaine, Volonté de fer**Compétences** Perception +21**ÉQUIPEMENT****ÉQUIPEMENT RELATIF AUX MONTURES**

Objet	Prix	Poids
Barde ¹ (taille M)	prix × 2	poids × 1
Barde ¹ (taille G)	prix × 4	poids × 2
Harnais	2 po	1 kg
Mors et bride	2 po	1/2 kg
Nourriture ² (par jour)	5 pc	5 kg
Selle ⁵		
Selle d'équitation ³	10 po	12,5 kg
Selle de guerre ⁴	20 po	15 kg
Selle spéciale d'équitation ³	30 po	15 kg
Selle spéciale de guerre ⁴	60 po	20 kg

(1) Prix et poids par rapport à une armure pour humains ; nécessite 5 fois plus de temps pour la vêtir/l'enlever. Les montures volantes ne peuvent pas décoller avec une barde intermédiaire ou lourde.

(2) Chevaux et poneys peuvent aussi brouter.

(3) Un cavalier évanoui a 50% de chances de rester en selle.

(4) Un cavalier évanoui a 75% de chances de rester en selle ; bonus de +2 aux tests d'Équitation pour rester en selle.

(5) Un cavalier sans selle subit une pénalité de -5 aux tests d'Équitation.