

## Combat à cheval.

\* Tout d'abord, le cavalier bénéficie d'un bonus à son BO de (+15), dû à sa position dominante, par rapport à son adversaire à pied. Pour peu que sa cible soit également à cheval, ou surélevée par rapport au sol (par exemple sur un rocher), le cavalier peut perdre une partie voir tout ce bonus. L'adversaire à pied subit également une pénalité à son BO qui peut varier entre (-15) et (+0). Il faut prendre l'opposé du bonus dont bénéficie le cavalier. Ceci est inversé si le fantassin possède une arme dont l'allonge est de loin supérieure à celle du cavalier ; une grande lance de fantassin par exemple (je m'inspire de Pendragon là).

\* A cheval, le BD du cavalier est déterminé en prenant le bonus de Qu pur, et non multiplié par 3. Par contre, il bénéficie en plus de la moitié du BD donné par son cheval.

\* Ensuite, suivant le poids et la taille de la monture, le cavalier subit un modificateur au BO qui va de (-20) à (+20). (Cf Gamemaster Law pour les tables des poids/taille des chevaux et les bonus correspondants).

\* Puis, suivant le type de monture, le cavalier subit un modificateur à la compétence riding, qui va de (-15) à (+30) (Cf Creatures and Monsters pour les tables des montures et les bonus correspondants). Ce modificateur est aussi appliqué au BO.

\* Enfin, pour déterminer le BO final utilisable par le cavalier, il faut faire une manœuvre de riding (de 'light' à 'very hard' voir 'extremely hard' suivant la situation, le relief du terrain, le stress de la bataille, etc.) et consulter le résultat correspondant sur la table des manœuvres dynamiques. Le chiffre est le pourcentage du BO utilisable (il peut être supérieur à 100).

\* **IMPORTANT** : Les bonus de position, de poids/taille et de type de monture sont appliqués APRES le pourcentage de BO dû à la manœuvre de riding. Celle-ci doit être déclarée dans le round et avec un certain pourcentage d'activité, un modificateur au jet de riding étant donné par :

5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
-35	-30	-20	-10	+0	+5	+10	+15	+20	+25	+30

Note : Evidemment il ne faut pas utiliser plus de 40% d'activité sinon on ne peut plus effectuer d'attaque de 'melee'. (A moins bien sûr d'être sous l'effet d'un sort de 'speed' ou 'haste', ou encore de bénéficier d'un 'adrenal speed').

\* De plus, si le cavalier réussit un bon jet de riding (90-100 sur la table des manœuvres), il peut bénéficier d'une des attaques du cheval sur sa cible, en plus de l'attaque qu'il fait lui même. S'il le réussit très bien (110 ou plus) il peut décider quelle attaque son cheval effectue (à l'exception de l'attaque 'rearing' (ruade), qui empêche toute attaque de la part du cavalier).

\* Dans le cas d'une charge avec une vitesse conséquente, si l'attaque entraîne un critique E ou D, un critique de déséquilibre supplémentaire de sévérité C ou B (respectivement) avec le même jet est appliqué.

Notes : Le modificateur fonction du poids et de la taille du cheval n'est applicable que lorsque le cavalier charge sa cible avec une vitesse conséquente (A l'approbation du MJ). Ceci est également valable pour le critique supplémentaire de déséquilibre.

Un combattant maniant une arme simple à une main, et tenant les rênes dans l'autre, bénéficie d'un bonus de (+10) à sa compétence riding.

Un combattant maniant une arme et un bouclier sur son cheval ne subit aucun modificateur à sa compétence riding. Il peut opposer son bouclier suivant les règles normales de combat.

Un combattant maniant une arme dans chaque main subit une pénalité de (-10) à sa compétence riding. Il peut combattre deux opposants, suivant les règles normales de combat, ou utiliser ses deux attaques contre le même adversaire.

Dans le cas d'un style permettant une attaque supplémentaire de M.A. strikes ou sweeps (degré1), cette attaque supplémentaire n'est pas possible.

Pour les combattants sans armes, il n'y a pas de pénalité à la compétence riding, mais le BO subit un malus de (-35) pour les attaques de frappe, et de (-70) pour les attaques de sweeps. La défense adrénale n'est pas utilisable à cheval.

Ces règles ne concernent que le combat de 'melee', les armes de distance ne sont pas concernées. En ce qui concernent les armes de distance, un malus de (-60) à (-20) est suggéré, suivant l'allure de déplacement du cheval, et peut être compensé par un bon jet de riding (mais pas au delà de -20).

Les pénalités aux manœuvres des armures ne s'appliquent pas à la compétence riding.

Exemples :

Le chevalier Segur (Paladin niveau 8) a un bonus offensif de 108 à l'épée longue, et a un bouclier (bonus au BD de 25), et un bonus de 'riding' de 67. Il est en AT 20. Son bonus de Qu est de 7 (donc un DB 'normal' de 21 (sans compter les malus de l'armure, là en fait il aurait 0), et un DB à cheval de 7+la moitié du DB du cheval).

Son cheval est un cheval de guerre supérieur très imposant (il pèse environ 750 Kgs pour une taille au garrot de 2m25). Son DB est de 40.

Le bonus fixé (qui est calculé une bonne fois pour toute et noté sur la fiche de personnage pour ne pas le refaire à chaque fois) est celui donné par le type de cheval, sa taille et son poids.

Le bonus correspondant au poids du cheval est (+10). Celui correspondant au type de cheval (guerre supérieur, y a pas mieux à part un cheval elfique magique ;-)) est de (+30) au BO et à la compétence riding. Enfin, le DB de Segur est augmenté à  $40/2+7=27$ .

On a donc BO +40, et riding +30.

Supposons maintenant qu'il charge un fantassin armé d'une mace d'arme. Il bénéficie donc du bonus complet de +15 dû à sa position dominante à cheval. Par contre le terrain est humide et spongieux, boueux (il vient de pleuvoir sur le champ de bataille). De plus, la bataille fait rage tout autour de notre chevalier, et ses compagnons sont en train de tomber les uns après les autres, abattus par des carreaux d'arbalètes venant d'un peu partout autour. Le MJ assigne donc à cette manœuvre la difficulté hard. Segur déclare une manœuvre de riding avec 20% en phase 'normal' et une action de melee à 80% en phase 'deliberate'.

Son jet de riding donne :

$29 (D100) + 67 (\text{skill bonus en riding}) + 30 (\text{bonus du cheval}) - 20 (20\% \text{ utilisés pour la manœuvre riding}) = 106$ . En consultant la colonne hard de la table des manœuvres dynamiques on y trouve le chiffre : 80.

Donc le OB de Segur est :

$80/100 * 108 + 40 (\text{bonus du cheval}) + 15 (\text{bonus de 'position'}) - 20 (80\% \text{ d'activité seulement pour l'action de 'melee'}) + 10 (\text{phase deliberate}) = 136$ , ce qui est pas mal du tout étant donné qu'il a raté son jet de riding. S'il avait bien réussi ce jet, mettons 84 par exemple, son BO serait de 175, et il bénéficierait en plus d'une attaque de son cheval qu'il peut choisir !

Bien sûr, il possède un cheval de guerre extraordinairement performant, et ça n'est pas donné à tout le monde (ça coûte sacrément cher).

Supposons maintenant qu'il possède un 'Plow Horse' pas vraiment entraîné au combat, pesant environ 400 Kgs et mesurant 1m85 au garrot.

Le bonus correspondant au poids du cheval est (+0). Celui correspondant au type de cheval est (+10) au BO et à la compétence riding. On a donc BO +10, et riding +10.

Voyons ce que ça donne avec les mêmes jets :

$29 (D100) + 67 (\text{skill bonus en riding}) + 10 (\text{bonus du cheval}) - 20 (20\% \text{ utilisés pour la manœuvre riding}) = 86$ . En consultant la colonne hard de la table des manœuvres dynamiques on y trouve le chiffre : 60.

Donc le OB de Segur est :

$60/100 * 108 + 10 (\text{bonus du cheval}) + 15 (\text{bonus de 'position'}) - 20 (80\% \text{ d'activité seulement pour l'action de 'melee'}) + 10 (\text{phase deliberate}) = 80$ , ce qui est nettement moins bien que tout à l'heure. S'il avait bien réussi ce jet, mettons 84 par exemple, son BO serait de 128, et il bénéficierait d'une attaque de son cheval qu'il peut choisir, ce qui est déjà mieux, mais on est loin de l'effet obtenu avec un cheval de guerre supérieur, ce qui est logique ;-).

