Montures et Cavaliers

Règles V2.

Les Montures : Règles et actions spécifiques

Les règles présentées ci-dessous remplacent celles décrites dans la « Saison 2 : L'éveil des Abîmes », elles sont désormais valables à tout moment, en parties amicales comme en tournois. C'est sur cette nouvelle base que vous devrez compter pour les mises à jour à venir et les explications contenues dans la FAQ notamment.

Les Cavaliers et les Montures ont accès aux mêmes actions spécifiques que celles décrites pour les figurines imposantes que vous trouverez dans la « Saison 2 : L'éveil des Abîmes » de la page 16 à 19.

Mouvements

Dans un équipage, tant que le Cavalier est sur sa Monture, c'est elle et elle seule qui réalise les actions de mouvements et en paye les coûts en PA. Elle peut être ciblée par des sorts, des compétences spéciales ou des bonus / malus qui modifient sa valeur ou le coût de ses mouvements puisqu'elle est considéré comme un Briskar.

En revanche, les modificateurs de mouvement du Cavalier ne s'appliquent pas sur sa Monture.

Le Cavalier ne peut effectuer des actions de mouvements que s'il n'est pas sur sa Monture. Il sera alors soumis aux bonus / malus qui pourraient l'affecter.

Une Monture ne peut pas « **grimper / escalader/ descendre un obstacle prudemment** »ni faire la « **courte échelle** ».

En cas de **jet de réception** chaque membre de l'équipage y est soumis.

Une Monture peut **enjamber** un obstacle jusque 2,5 brasses.

Lors d'un **Assaut** au lieu de baisser son seuil de **RC**, le Cavalier ajoute **l'agressivité** de sa Monture à son **jet d'attaque** et à ses dégâts.

- **Descendre de sa Monture : 1 PA / contact socle à socle.**

Le joueur place le Cavalier socle à socle avec sa Monture à l'emplacement de son choix ou à un étage surplombant l'équipage jusqu'à 2 brasses de haut.

- **Grimper sur une Monture : 1 PA / le Cavalier ou un Briskar non Colosse / Imposant.**

Le Cavalier n'a aucun mal à **grimper** sur sa Monture dès lors qu'il est en contact socle à socle avec elle.

Il peut essayer de **sauter** sur la selle depuis une hauteur surplombant la Monture, dans ce cas, il doit réussir un **jet de réception**.

En cas de réussite, rien ne se passe et le Cavalier est en selle.

En cas d'échec, il chute. Augmentez alors la hauteur de la chute de 2 brasses et référez-vous à la règle **réception** (cf. P.19 du livre de règles de base).

Un Briskar allié qui souhaite **grimper** une Monture alliée alors qu'il n'est pas son Cavalier d'origine (celui qui a été recruté avec), ne peut le faire que :

- Si le Cavalier n'est pas présent sur la table de jeu.
- S'il est en contact socle à socle avec elle.
- Si elle n'est pas en **frénésie**.
- S'il réussit un test d'**empathie** en opposition avec la Monture : C + M + D10 du Briskar > C + M + A + D10 de la Monture. En cas d'échec, le Briskar subit les dégâts et les effets d'une **ruade**. L'Agressivité n'est pas prise en compte si le Briskar possède le mot clef « **Cavalier** » sur sa carte de profil.

Perte d'un membre de l'équipage et jets de moral

Lorsqu'un équipage est soumis à un jet de moral, c'est le Cavalier qui l'effectue en ajoutant le M de sa Monture. Soit **1D10 < C cav + M cav + M mon**.

Lorsque les membres d'un équipage sont séparés, chacun y est soumis normalement et indépendamment.

Si le Cavalier est mis hors de combat, la Monture doit effectuer un jet de moral où qu'elle soit sur la table.

En cas de réussite elle pourra s'activer normalement, en cas d'échec elle entre en **frénésie**.

Si la Monture est mise hors de combat, elle n'entraine pas de jet de moral dû à la perte d'un allié.

Si un Cavalier était dessus il devra faire un **jet de réception**, difficulté 13, et sera placé sur son socle de 40 mm n'importe où dans l'emplacement qu'occupait sa Monture.

Si un adversaire entre dans la ZDC d'une Monture seule, elle doit immédiatement effectuer un jet de moral.

En cas de réussite elle pourra s'activer normalement, sinon, elle entre en **frénésie**.

Si une Monture, montée ou non, subit quoique ce soit avec le mot clef « **feu** », elle doit immédiatement effectuer un jet de moral.

En cas de réussite elle pourra s'activer normalement, sinon, elle entre en **frénésie**.

Frénésie

Lorsqu'une Monture entre en **frénésie** elle doit charger la cible la plus proche, alliée ou ennemie, dans sa ligne de vue et dépenser tous ses PA en attaque.

Suite à ces actions, si sa cible est éliminée, la Monture se calme et n'est plus frénétique. Si sa cible est toujours en vie, la Monture reste en **frénésie** et devra tenter un **jet de moral** à son activation suivante.

Le joueur place le Cavalier socle à socle avec sa Monture à l'emplacement de son choix.

Actions spécifiques aux Montures

Les Montures ne donnent pas de **coups de pieds**, d'**uppercut**, de **coups de boule** mais peuvent « **détruire un objet** ».

- **Ruade : 2 PA / C + D + A + D10 / ZDC / c'est la Monture qui dépense ses PA.**

Si elle n'est pas défendue la victime subira C + A dégâts, **choc électrique** et se retrouvera « **au sol** ».

Cette action coute **1 PA** de plus à chaque nouvelle utilisation au cours de l'activation. Soit 3 PA pour une seconde ruade, puis 4 pour une troisième...

De plus à chaque nouvelle ruade si le score sur le D10, pour effectuer cette action est inférieur à 5 alors le Cavalier est **désarçonné**.

Pour chaque **RC**, une cible supplémentaire, dans la zone de contrôle de la Monture, est affectée à la place des dégâts supplémentaires.

- **Tirer depuis une Monture :**

Le Cavalier peut tirer même si l'équipage est engagé au corps à corps et est toujours considéré comme en hauteur face au Briskar sur socle de 40 mm à la même hauteur qu'eux.

Lors d'un « **contre** » il peut choisir de tirer en guise d'attaque gratuite si la cadence de l'arme le permet.

- **Attaquer une figurine montée :**

Lorsque l'équipage subit une attaque de corps à corps l'assaillant choisira s'il veut attaquer :

- Le Cavalier : se défendra normalement en ajoutant l'**agressivité** de sa Monture à son jet. Lorsqu'il subit une **RC** l'attaquant peut choisir de **désarçonner** le Cavalier au lieu d'appliquer les effets habituels.
- La Monture : dans ce cas, soit elle se défend normalement, soit le Cavalier défend à la place de sa Monture (en ajoutant l'**A** de sa Monture). S'il échoue il en subit les conséquences et sa Monture subit, en plus, la moitié des dégâts sans les effets.

Lorsque l'équipage subit un tir le tireur devra choisir s'il veut cibler le Cavalier ou la Monture. Si le tir est réussi, effectuez un jet de répartition :

- 1 - 2 : le tir touche l'autre.
- 3 à 9 : le tir touche la cible initiale.
- 10 : l'équipage entier subit les dégâts.

La cible finale se défendra normalement.

Lorsque le Cavalier subit une **RC** l'attaquant peut choisir de **désarçonner** le Cavalier au lieu d'appliquer les effets habituels.

Lors d'un tir d'artillerie, l'équipage entier sera touché. Seule la Monture fera un « **Shiver me timbers !** ». En cas de réussite ils ont réussi à sortir de la zone de déflagration à temps ; En cas d'échec chaque membre de l'équipage en subira les conséquences.

Seule la Monture se retrouve au sol, le Cavalier lui reste en selle.

En cas de **RC** lors d'un tir d'artillerie, le Cavalier sera **désarçonné** au lieu d'appliquer les effets habituels.

- **Désarçonner un Cavalier : 3 PA / ZDC / 1 fois par activation / C + D + D10.**

Cible le Cavalier, s'il n'a pas défendu, il est jeté au sol et devra réussir un **jet de réception** de difficulté 13.

Les actions offensives qui ont pour effet de « **mettre au sol** » et / ou « **repousser** » peuvent au choix du joueur dont la figurine les provoque, **désarçonner** un Cavalier à la place, s'il en est la cible.

C'est la seule manière de séparer volontairement un Cavalier adverse de sa Monture.

- **Lancer un sort sur équipage :**

Sauf s'il est clairement stipulé dans le descriptif du sort que cela touche tous les Briskars dans sa portée, un sort ne ciblera qu'un et unique membre de l'équipage, au choix du lanceur de sorts. Un magicien peut décider d'étendre les effets d'un sort à d'autres membres de l'équipage en payant, avant de lancer les dés, le coût du sort pour chaque membre qu'il souhaite affecter.