



Règles de Combat avec Tests d'Opposition

Introduction du Traducteur

Le système de combat de Mongoose Runequest a suscité de nombreuses controverses sur les forums de Mongoose. La parution du Player's Update n'a pas calmé toutes les ardeurs, loin s'en faut !

Ces règles visent à rendre le combat à la fois plus réaliste et plus amusant. La structure même d'un affrontement n'est pas modifiée : round et actions de combat ont toujours cours. Cependant, si les tests d'opposition demeurent au coeur du système, ce n'est plus désormais le degré de succès de chacun qui importe mais la différence entre le degré de succès des protagonistes. Le vainqueur pourra ensuite choisir des effets spéciaux lui procurant des avantages tactiques.

Cette traduction se base sur le document Opposed Roll Combat rules v2.4 disponible sur le MRQ Wiki et sur les notes sur la version 2.5 que Pete Nash m'a aimablement fourni.

Je n'ai pas traduit l'introduction de l'auteur (par flemme...) mais tout le reste y est ! Je me suis parfois permis de clarifier certains points que je trouvais un peu obscurs dans le document original.

Enfin, n'hésitez pas à faire part de vos impressions et suggestions sur le forum du Scriptorium ou sur celui de Mongoose. Pete Nash est toujours à l'écoute et serait ravi d'avoir des retours sur son travail.

Qui est Pete Nash ?

Pete Nash enseigne les techniques de combat médiéval et fait partie de la SCA, Society for Creative Anachronism.

Ses contributions rôlistiques sont nombreuses : il a notamment participé à la correction de jeux comme Shiki ou la seconde édition du Hawkmoon de Chaosium. Il a également contribué à la création du système de magie de Elric of Melniboné de Mongoose et co-écrit Magic of Young Kingdoms ainsi que le Player's Update pour Mongoose Runequest. Membre actif du projet Gwenthia (www.gwenthia.org), il a créé le système de magie du jeu et a réalisé deux suppléments. Enfin, après avoir écrit un petit supplément gratuit pour Basic sur la Rome impériale, Pax Romana, il est en train de rédiger un supplément plus ambitieux sur la période pré-impériale, BRP Rome.

Sommaire

Introduction du Traducteur.....	1	Niveaux de Succès et Marges de Réussite.....	2	Dommages et Niveaux de Blessures...8
Combat avec Tests d'Opposition.....	2	Les Effets Spéciaux.....	3	
		Règles Diverses.....	4	



Combat avec Tests d'Opposition

Niveaux de Succès et Marges de Réussite

Le combat est résolu comme un Test d'Opposition : c'est à dire que l'attaquant teste sa compétence d'arme contre la compétence d'arme du défenseur. Le vainqueur du Test d'Opposition détermine alors sa marge de réussite.

Cette marge correspond à la différence entre les niveaux de succès des adversaires : échec critique, échec, réussite, réussite critique. Par exemple, si les deux adversaires ont obtenu une réussite critique, la marge est

de 0. Par contre, si le vainqueur a obtenu une réussite critique et le perdant un échec, alors la marge est de 2 en faveur de l'attaquant.

Une fois la marge de réussite déterminée, il reste à consulter la table de combat.

Vous trouverez ci-dessous deux versions de la table de combat. La première introduit les points de Déflexion, qui ont pour objectif de résoudre le problème des points d'armure très bas des armes (voir Dévier les coups, plus loin). La deuxième table est simplifiée et conviendra à ceux qui préfèrent se passer des points de Déflexion ou des points d'Armure des armes. Elle rend les combats plus rapides mais aussi plus mortels...

Table de Combat avec Utilisation des Points de Déflexion

Marge de Réussite	Nom	Victoire de l'Attaquant	Victoire du Défenseur
0	Victoire Partielle	L'attaquant lance les dégâts normaux, le défenseur réduit de moitié le jet de Points d'Armure de son arme	Le jet de dégât de l'attaquant est réduit de moitié, le défenseur dispose des Points d'Armure normaux de son arme
1	Victoire Normale	Comme indiqué plus haut, et l'attaquant peut choisir un effet spécial	Comme indiqué plus haut, et le défenseur peut en plus choisir un effet spécial
2	Victoire Majeure	L'attaque n'est pas parée et l'attaquant peut choisir un effet spécial	L'attaque échoue complètement et le défenseur choisit un effet spécial
3	Victoire Critique	L'attaque n'est pas parée et l'attaquant peut choisir un effet spécial	L'attaque échoue complètement et le défenseur choisit un effet spécial

Table de Combat Simplifiée sans Utilisation des Points de Déflexion

Marge de Réussite	Nom	Victoire de l'Attaquant	Victoire du Défenseur
0	Victoire Partielle	L'attaque réussit ; lancez les dégâts normaux	L'attaque échoue complètement
1	Victoire Normale	Comme indiqué plus haut et l'attaquant choisit un effet spécial	Comme indiqué plus haut et le défenseur choisit un effet spécial
2	Victoire Majeure	Comme indiqué plus haut mais l'attaquant choisit deux effets spéciaux	Comme indiqué plus haut mais le défenseur choisit deux effets spéciaux
3	Victoire Critique	Comme indiqué plus haut mais l'attaquant choisit trois effets spéciaux	Comme indiqué plus haut et le défenseur choisit trois effets spéciaux

Si un des combattants obtient un échec critique, il doit aussi effectuer un lancer sur la table d'échec critique appropriée.

Vous aurez sûrement remarqué qu'il existe désormais des effets spéciaux disponibles pour ceux qui ont obtenu une meilleure marge de réussite que leur adversaire. Ces effets rajoutent une dimension tactique et permettent d'éliminer ou de neutraliser rapidement un ennemi.

Les Effets Spéciaux

Liste des Effets Spéciaux

Attaquant	Défenseur
Maximiser les Dégâts	Parade maximum*
Choisir une Localisation	Dévier le coup*
Ignorer l'Armure	Croche-pied
Désarmer l'adversaire	Désarmer l'adversaire
Cogner l'adversaire	Changer la Distance d'Engagement
Endommager l'arme	Endommager l'arme
Entraver l'adversaire	Attaquant vulnérable
Empaler	Riposte
Exposer le défenseur	L'attaquant rate*

* : non applicable avec la table simplifiée

Maximiser les Dégâts : un des dés de dommage de l'arme fait automatiquement le maximum de dégâts. Par exemple, une épée large qui inflige normalement 1d8 points de dégâts en infligera 8, alors qu'une Grand Hache (2d6 +2) fera 1d6 +6 +2 dégâts. Ce n'affecte pas le Modificateur de dégâts de l'attaquant, qui doit être lancé séparément. Les armes d'empale utilisent l'option Empaler à la place.

Choisir une Localisation : l'attaquant peut librement choisir la localisation touchée par le coup, tant que la localisation est à portée de son arme.

Traverser l'Armure : L'attaquant trouve une faille dans la protection du défenseur : les points d'armure sont ignorés pour la réduction des dégâts. Cet effet s'applique aussi bien à l'armure portée qu'à la protection naturelle d'une créature (chitine, cuir, écailles). Si l'attaquant s'en prend à une créature qui dispose d'une protection naturelle et porte une armure par dessus, il doit choisir quelle défense il traverse.

Désarmer l'Adversaire : effectuez un Test d'Opposition des compétences d'arme des combattants. Si la cible de l'effet échoue, elle perd son arme. Les porteurs d'épée à deux mains ou d'armes d'enchevêtrement peuvent ajouter un bonus de +20% à leur compétence pour ce test.

Cogner l'Adversaire : les boucliers ou les armes à deux mains peuvent être utilisés pour délibérément cogner l'adversaire et le déséquilibrer. La cible recule d'un mètre tous les cinq points de dommage infligés. Par contre, cet effet ne fonctionne que sur des créatures dont la TAI ne dépasse pas le double de celle de l'attaquant. Pour calculer

le recul, on emploie la valeur des dégâts infligés originellement par l'attaquant, avant toute soustraction due à l'armure, la parade... Il est possible de bousculer un adversaire sans lui faire mal pour autant ! Si l'effet pousse la cible vers un obstacle, celle-ci doit effectuer un test d'Acrobatie pour éviter de tomber.

On considère que l'on emploie cette technique en attrapant un adversaire ou en l'atteignant à une zone sensible comme le nez ou les yeux. Un humain peut donc faire reculer un cheval ou autre animal de même gabarit en utilisant cette technique. Évidemment, les créatures vraiment énormes ne seront pas affectées !

Endommager l'Arme : l'arme de la cible subit automatiquement des dommages ; elle utilise sa valeur maximale de points de dégâts en guise de Points d'Armure pour réduire les dommages. Les dommages infligés réduisent de façon permanente les points de vie de l'arme ciblée (1 point de dégât = -1 PV) et ne peuvent être réparés que par forgeage (arme en métal), par montage (si l'arme dispose d'un manche), ou par magie.

Entraver l'Adversaire : les armes qui peuvent entraver un adversaire, comme le fouet ou le filet, immobilisent la localisation touchée. Si un bras est atteint, l'arme ou le bouclier tenu ne peut être utilisé ; si une jambe est atteinte, la cible ne peut pas manoeuvrer ; si la tête, la poitrine, ou l'abdomen est atteint, la cible subit un malus de -20% à toutes ses activités. De plus, le possesseur de l'arme d'entrave peut utiliser une prochaine Action de Combat pour tenter automatiquement un effet spécial de Croche-pied, mais seulement avant que le défenseur ne parvienne à se libérer de l'arme d'entrave.

Empaler : seules les armes d'estoc peuvent empaler. A l'instar de Maximiser les dégâts, un des dés de dommage de l'arme qui empale fait automatiquement le maximum de dégâts. Si l'arme pénètre l'armure et blesse l'adversaire, alors l'attaquant peut choisir de laisser l'arme dans la blessure ou de tenter de la libérer. La première option inflige à l'adversaire empalé une pénalité de -20% à toutes ses activités. Tenter de retirer immédiatement une arme est une action libre, qui ne nécessite aucune Action de Combat. Cela cause des dégâts supplémentaires à la localisation empalée, égaux au jet de dommage normal de l'arme, sans l'appoint du modificateur de dommage. L'armure ne réduit pas les dégâts causés par le retrait de l'arme. Cependant, il faut réussir un test de Force Brute pour retirer l'arme empalée avec succès.

Exposer le Défenseur : le défenseur ne peut utiliser les Points de Déflexion de son arme (voir Dévier les coups plus bas). Cet effet ne peut être sélectionné que si le jet de défense a échoué.

Parade maximum : un des dés de dommage de l'arme qui pare dévie automatiquement à sa valeur maximum de PA. Cet effet ne peut pas être utilisé avec des boucliers, car on considère déjà que ceux-ci bloquent à leur valeur maximum.

Dévier le Coup : Le défenseur dévie désespérément l'attaque afin qu'elle touche une localisation différente. La

localisation doit être à portée de l'attaquant. Le défenseur ne peut éviter les dégâts, seulement choisir où il va les recevoir.

Croche-Pied : effectuez un Test d'Opposition entre la compétence d'arme du défenseur et la compétence Acrobatie de l'attaquant. Si le défenseur remporte le test, l'attaquant tombe. Les quadrupèdes ont deux avantages : ils peuvent utiliser leur compétence d'Athlétisme à la place d'Acrobatie, et ils gagnent un bonus de +20% à la compétence utilisée pour le test.

Changer la Distance d'Engagement : grâce à cet effet, le défenseur peut changer librement la distance le séparant de l'attaquant. Cela lui permet par exemple de choisir une meilleure distance pour une arme particulière ou même de se désengager complètement du combat s'il le désire.

Attaquant Vulnérable : l'attaquant perd sa prochaine Action de Combat.

Riposte : le défenseur gagne une contre-attaque gratuite, qui ne coûte aucune Action de Combat.

L'attaquant Rate : l'attaque rate complètement. Ne peut être sélectionné que si le jet d'attaque a été un échec.

Règle Optionnelle

L'utilisation répétée d'une tactique la rend plus facile à anticiper pour l'adversaire. A chaque fois qu'un personnage réutilise un Effet Spécial spécifique durant un combat, l'adversaire gagne un bonus additionnel de 10% à son prochain jet dans son combat contre le personnage : test d'opposition pour résister à un Effet Spécial, jet d'attaque ou de défense... Le bonus est cumulatif et reste en vigueur jusqu'à la fin du combat, même si on intercale d'autres Effets Spéciaux. On aura beau avoir recours à un « Traverser l'Armure » entre deux « Désarmer l'Adversaire », le bonus de l'adversaire se montera à +20% après la deuxième utilisation de « Désarmer l'Adversaire ».

Règles Diverses

Styles de Combat

Ou comment éviter les dépenses inutiles de points de compétence.

Les compétences d'arme sont désormais achetées en tant que styles de combat.

Les styles de combats sont les suivants : arme et bouclier, arme à 2M, deux armes, arme à 1M. On ne choisit plus une arme précise mais un type d'arme : Épée et bouclier au lieu de Épée longue et bouclier, par exemple. Augmenter sa compétence Épée et Bouclier coûte désormais le même prix que pour Grande Hache. Auparavant, il fallait acheter séparément une compétence d'arme et une compétence de bouclier, ce qui pénalisait les adeptes de ce style de combat.

Cependant, dans des situations où l'utilisateur d'un

style de combat à deux armes ou avec arme et bouclier est incapable d'utiliser l'une des armes ou le bouclier, alors la compétence du personnage avec les objets restants est réduit aux trois quart de sa valeur originelle.

Les adeptes de reconstitution historique trouveront cette pénalité trop faible, car les désavantages d'une telle situation sont sévères dans un combat réel : nombre de spécialistes de combat à l'épée et au bouclier seraient inaptes avec seulement une épée... et vice versa ! Nous n'avons pas opté pour une réduction plus importante de la compétence (réduction de moitié, par exemple) afin de ne pas effrayer les joueurs sans expérience des combats à l'arme blanche...

Une arme à deux mains dispose d'une meilleure portée et donne un avantage pour infliger et absorber des dégâts.

Utiliser un bouclier permet d'obtenir une Réaction supplémentaire « gratuite » par round, et offre plus de facilité pour bloquer les dommages (voir Dévier les coups plus bas).

En utilisant deux armes simultanément, le personnage obtient une attaque de mêlée supplémentaire « gratuite » par round, mais il sera plus vulnérable car les armes dévieront moins de dégâts.

Les personnages qui possèdent une compétence séparée de bouclier ou d'arme peuvent à la place réassigner les points de compétence dans d'autres dans la compétence Acrobatie, Armure ou dans d'autres styles de combat.

Esquiver

Esquiver n'existe plus en tant que compétence séparée. Dans la réalité, l'esquive, la parade et les blocages sont utilisés en combinaison pour se défendre en combat armé ou à mains nues.

De ce fait, une compétence d'arme ou de bagarre est utilisée à la fois pour l'attaque et la défense en cas de combat de mêlée.

Les personnages avec la compétence d'Esquive peuvent réassigner ces points dans la compétence Acrobatie ou Armure à la place.

Dévier les Coups

Règle Optionnelle

Ou comment arranger ces PA ridiculement bas.

Cette règle est destinée à ceux qui désirent utiliser armes et boucliers pour absorber les dommages des attaques. Lorsque un personnage défend avec une arme, il va utiliser les Points de Déflexion de l'arme, qui sont équivalents à son jet de dommage. Ainsi les armes plus imposantes absorbent plus de dégâts. Par exemple, une dague inflige 1d4 dommages. Un personnage muni de cette arme disposera donc de 1d4 points de Déflexion.

Les boucliers disposent d'un nombre de Points de Déflexion fixe, qui est égale à sa valeur normale en points d'armure. Un pavois procure ainsi 10 Points de Déflexion.

Les personnages ayant adopté des styles de combat sans arme peuvent aussi dévier les coups. Les points de

Échecs Absolus au Combat

Ces tables sont présentées telles qu'elles auraient dû l'être dans le Player's Update.

Tableau d'Échec Absolu au Corps à Corps

1d20	Résultat	Effet
1-3	Vacillement	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Arme Lâchée	L'arme tombe à 1d4 mètres plus loin.
7-9	Perte de l'Équilibre	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Endommagée	L'arme subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou l'arme heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage elle-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -30%
15-16	Perte de l'Armure	Déterminer aléatoirement la pièce d'armure qui tombe. Si aucune armure n'est portée, relancer sur ce tableau.
17-18	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux. Si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancez trois fois

Tableau d'Échec Absolu avec une Arme Naturelle

1d20	Résultat	Effet
1-3	Hésitation	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Membre Engourdi	Un membre du personnage est temporairement paralysé ; après avoir terminé la prochaine Action de Combat, le personnage peut effectuer un test simple d'Endurance aux Actions de Combat suivantes afin de se rétablir en cas de réussite
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Membre Blessé	Le membre subit les dégâts de l'arme de celui qui pare, ou le membre heurte un objet inanimé (arbre, mur, terre, etc..) et s'endommage lui-même.
13-14	Trébuchement	Trébuche et Tombe à Terre. Cet effet dure les 1d3 prochaines Actions de Combat. Toutes les actions défensives souffrent d'un malus de -30%
15-16	Membre Brisé	Les Points de Vie du membre chutent à 0 points de vie (Blessure Sérieuse)
17-18	Blessure d'un Allié	Le personnage blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux ; si aucun allié n'est proche, se blesse lui-même à une localisation, subissant une Blessure Majeure (négatif des points de vie originaux, exemple : - 7 si on avait 7 PV à une localisation)
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.

Tableau d'Échec Absolu avec une Arme à Distance

1d20	Résultat	Effet
1-3	Désorienté	Perte de la prochaine Action de Combat.
4-6	Lâcher son Arme	L'arme tombe à 1d2 mètres plus loin.
7-9	Enchevêtrement	Perte des 1d3 prochaines Actions de Combat.
10-12	Arme Perdue	Rupture de la corde de l'arme ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13-14	Arme Endommagée	L'arme subit ses propres dégâts quand elle a fait feu ou a été lancée.
15-16	Blessure d'un Allié	Blesse accidentellement un compagnon proche en infligeant les dégâts normaux.
17-18	Maladresse	Le personnage se blesse lui-même en infligeant les dégâts normaux.
19	Malchance	Relancer deux fois.
20	Malédiction	Relancer trois fois.

déviations dont ils disposent sont égaux aux points de dégât qu'ils peuvent infliger normalement grâce à la compétence. Ainsi, un personnage avec la compétence Arts Martiaux aura 2d3 Points de Déflexion. Ce bonus ne s'applique pas aux animaux ou créatures sans intelligence, sauf pour ceux qui possèdent le trait « Arme Naturelle Formidable ».

Même si les créatures à l'intelligence limitée semblent défavorisées du fait qu'elles ne gagnent pas de Points de Déflexion pour leurs armes naturelles, elles peuvent toujours diminuer de moitié (voire totalement) les dommages si elles remportent le jet d'opposition. De plus, cela reflète la vie réelle : en général, les animaux n'utilisent pas de techniques de combat avancées, se fiant plutôt à la protection accordée par leur peau ou préférant harceler leur ennemi tout en restant hors de portée de lui jusqu'à ce qu'il soit épuisé.

Si la table de combat fonctionne bien pour les opposants de taille et/ou d'équipement similaires, elle peut amener un défenseur à subir des dégâts même après avoir réussi à dévier un coup si son adversaire est plus grand ou dispose d'une arme plus imposante. Cela n'est pas surprenant : après tout, il est extrêmement difficile de dévier complètement une attaque d'un tel adversaire. Dans MRQ, grand égal dangereux !

Compétences au-dessus de 100%

Avant de résoudre un test d'opposition, le combattant dont la compétence est la plus élevée soustrait de cette compétence toute valeur au dessus de 100%. La valeur ainsi enlevée sert comme pénalité à tous ses adversaires durant le test. Par exemple, un personnage avec 142% doit soustraire 42%. Sa compétence sera donc égale à 100% et il infligera une pénalité de 42% au test de son ou ses adversaire(s).

Cette règle a pour intérêt de réintroduire la possibilité d'un échec pour les adversaires les moins compétents lors du test d'opposition, améliorant ainsi les chances d'un meilleur niveau de succès pour le personnage le plus apte.

La détermination du personnage avec la compétence la plus élevée doit être effectuée après que toutes les autres pénalités (situation tactique, blessures, fatigue, etc.) aient été appliquées.

Quelque soit l'écart entre la compétence la plus élevée et les autres, un personnage surclassé disposera toujours d'au moins 5% de chance de réussite et le personnage le plus compétent ratera s'il obtient plus de 95% à son jet.

Bien que cette règle introduise des soustractions dans les combats, cela n'affecte réellement le jeu que lorsque les personnages atteignent des niveaux héroïques. Comme les compétences au dessus de 100% se développent lentement, les joueurs et le maître de jeu auront le temps de s'acclimater progressivement avec la règle. De plus la règle a l'avantage de la simplicité et reste valable quelque que soit la valeur des compétences.

Règle Optionnelle

Pour chaque réduction de moitié de sa compétence d'arme, le personnage gagne un effet spécial supplémentaire en cas de réussite au Test d'Opposition.

Intéressant pour les combattants émérites !

Acrobatie

Cette compétence reflète désormais la manoeuvrabilité d'un personnage en combat. Elle peut être utilisée pour éviter des projectiles, des pièges, des charges, certains sorts magiques. On y a aussi recours pour changer la distance d'engagement entre deux adversaires (voir Engagement et désengagement plus bas).

Pour éviter des pièges ou des sorts par exemple), on oppose la compétence Acrobatie à la compétence du poseur de piège ou la compétence magique du lanceur de sort. En remportant le test, le personnage ne subit aucun dommage. Par contre, il paiera plein pot s'il échoue : c'est tout ou rien !

Cependant, dans certaines situations de combat, on oppose la compétence Acrobatie à la compétence d'arme de l'adversaire et le résultat est déterminé par la table de combat. Ce cas de figure peut se produire lorsque un personnage tente de rapprocher d'un ennemi muni d'une arme à portée plus grande, lorsqu'il veut se désengager d'un combat, ou lorsqu'il essaie d'échapper à une volée de flèches.

Comme la plupart des quadrupèdes ou créatures aquatiques n'ont pas de compétence d'Acrobatie, ils peuvent employer leur compétence d'Athlétisme à la place dans ces circonstances. Quand aux créatures volantes, elles peuvent avoir recours à la compétence Vol.

Règle Optionnelle

L'emploi d'Acrobatie pour de telles manoeuvres s'avère épuisant. A la fin de chaque round où il a utilisé Acrobatie de cette façon, le défenseur doit effectuer un Test d'Opposition entre leur compétence d'Athlétisme et la compétence d'Athlétisme la plus élevée parmi ses assaillants. S'il échoue à ce test, le défenseur gagne un niveau de fatigue. Et oui, on peut avoir à l'usure les meilleurs combattants !

Attaque et Défense Précises

Un personnage déclarant une attaque ou une défense précise gagne automatiquement un effet spécial s'il remporte le Test d'Opposition. Cet avantage s'ajoute à tout autre avantage qu'il pourrait obtenir en fonction de son niveau de victoire.

Quiconque tente une attaque ou une défense précise doit réduire de moitié sa compétence d'arme pour cette action.

Le pari est assurément risqué contre des adversaires de même valeur ; mieux vaut réserver cette option aux situations où le personnage dispose d'un avantage tactique significatif : adversaire couché, désarmé, ayant utilisé toutes ses réactions, moins compétent...

AFFRONTER PLUSIEURS ADVERSAIRES

Un combattant ne subit aucune pénalité à sa compétence d'arme s'il est confronté à plusieurs adversaires. Le risque d'arriver à court de réaction et de s'offrir alors en victime expiatoire à ses ennemis suffit amplement ! En effet, si un personnage attaque un défenseur qui ne dispose plus de réaction, on considère que ce dernier a échoué à son jet.

Histoire d'avoir une chance de sortir vivant d'une telle situation, le combattant peut choisir d'échanger tout ou partie de ses Actions de Combat restantes dans ce round pour des réactions supplémentaires.

Si un défenseur est en infériorité numérique dans un environnement où le mouvement est toujours possible (il n'est pas acculé à un mur), il peut dépenser une Action de Combat pour tenir en respect ses adversaires pour le reste du round. Il oppose alors sa compétence d'Acrobatie à celle de ses adversaires. Ceux qui n'auront pu battre le personnage ne peuvent l'attaquer ce round-ci, car ils sont bloqués par la position de leurs alliés. Par contre, ceux qui remportent le test d'opposition peuvent attaquer normalement. A moins que le défenseur désire se désengager entièrement et s'enfuir, le nombre d'adversaires ne peut être réduit à moins de un.

Ces règles simulent assez bien la façon dont un combattant solitaire peut se débarrasser de tout un groupe, en éliminant ses ennemis un par un. Cependant, les joueurs risquent d'avoir du mal à visualiser la situation. Donnez leur l'exemple d'Errol Flynn en train d'utiliser chaises, tables et chandeliers dans une taverne pour bloquer ses adversaires.

COMBAT MONTÉ

Les compétences de combat d'un cavalier ne peuvent excéder sa valeur d'Equitation. Le cavalier obtient les avantages suivants :

Il gagne un bonus de +20% pour toucher les adversaires qui sont au dessous de lui, et lance 1d10 +10 pour déterminer la localisation touchée s'il n'utilise pas une arme longue comme une lance.

Il peut dépenser une Réaction pour utiliser sa propre compétence d'arme ou d'Equitation à la place de la compétence de leur monture, en vue de défendre celle-ci contre des attaques.

S'il doit subir un Recul, il rajoute la TAI de sa monture à sa propre TAI, sous réserve qu'il réussisse un test simple d'Equitation (pas d'opposition).

Il peut utiliser le modificateur de dommage de sa monture à la place du sien lorsqu'il charge avec une arme fermement bloquée sous son bras. Les armes qui empalent durant une charge restent plantées dans le corps de leur cible et seront perdues si la monture continue sa course (Voir Charger plus bas).

CHARGER

Cette option procure plus d'avantages qu'auparavant, mais fait également l'objet de règles additionnelles.

Durant une charge, une créature bipède améliore son Modificateur de Dommage d'un cran, et une créature quadrupède de deux crans.

La cible de la charge a le choix entre essayer de soutenir la charge ou tenter d'y échapper.

Si elle décide de soutenir la charge, elle aura l'opportunité de porter un coup à l'adversaire lui chargeant dessus, mais subira de plein fouet la charge... Si l'adversaire est monté, la cible risque aussi d'être blessée par la monture, voire d'être piétiné ! Contrairement à ce qui se passe d'habitude, c'est le combattant avec l'arme dont la portée est la plus longue qui attaque en premier (voir Portée des Armes plus bas).

Si la cible préfère d'essayer d'échapper à la charge, elle doit effectuer un Test d'Opposition entre sa compétence d'Acrobatie et la compétence Équitation ou Athlétisme de l'adversaire qui charge (selon s'il est monté ou non). Si la cible remporte le test, elle se met hors de portée de l'adversaire et de son éventuelle monture. Par contre, si la cible perd, on considère qu'elle est sans défense car elle a tardé à éviter la charge. Une cible tentant d'échapper à une charge ne peut lancer de contre-attaque.

Si la cible possède une lance ou arme similaire, elle a le droit d'utiliser le modificateur de dommage de l'assaillant ou de sa monture (si celui-ci est monté) au lieu du sien.

Toute charge lancée contre une formation statique de défenseurs et qui n'inflige pas de Recul à ses cibles, voit son élan brisé. Bien sûr, la charge s'arrête aussi si la créature qui charge perd l'usage d'un de ses membres moteurs.

A moins que la créature qui charge ne s'arrête, que ce soit de son plein gré ou non, une charge n'autorise qu'une seule action de combat pour l'attaquant, sa monture (si elle capable de combattre) et le défenseur durant ce round : la vitesse de la charge amène rapidement l'attaquant en dehors de la zone d'engagement... La cible d'une charge n'a pas droit à une Attaque Gratuite supplémentaire alors que celui qui charge continue sa course.

ATTAQUE VOLANTE

Traitez ces attaques comme des Charges.

ATTAQUE PAR BOND

Certaines créatures bondissent sur leur cible afin de les mettre à terre. Une attaque bondissante requiert une Action de Combat pour être initiée. On effectue alors un Test d'Opposition entre la compétence Athlétisme de la créature et la compétence Acrobatie du défenseur. Si la créature remporte le test, le défenseur est mis à terre mais ne subit aucun dégât. Un défenseur quadrupède doit employer sa compétence d'Athlétisme à la place de sa compétence d'Acrobatie, et gagne un bonus de +20% à sa compétence pour le test.

Une attaque bondissante n'affecte que les cibles dont la TAI est au moins deux fois moindre à celle de l'attaquant.

Recul

Toute attaque causant plus de dommages que la TAI de la cible la fera automatiquement reculer. La cible doit immédiatement faire un test simple d'Acrobatie afin d'éviter de tomber sous la force du coup. Elle est aussi poussée d'1 mètre pour chaque tranche de 5 points de dégâts dépassant sa TAI. Ce calcul est effectué avec le jet de dommage originel avant toute soustraction due à la parade ou à l'armure.

Notez que Recul diffère de l'effet spécial *Cogner l'Adversaire*. Le premier n'est que la conséquence d'un coup particulièrement puissant, alors que le second est une manoeuvre basée sur la précision et la technique et qui n'est pas directement affectée par la TAI de la cible.

Combat dans des Conditions Inhabituelles

La compétence d'arme d'un combattant ne peut dépasser la valeur de sa compétence d'Athlétisme lorsqu'il est en train de nager ou de grimper. Les bipèdes peuvent seulement utiliser un seul membre pour attaquer ou se défendre, car les autres servent à flotter ou à s'accrocher à la surface escaladée.

Seules les armes d'estoc capables d'empaler peuvent infliger des dommages, mais ceux-ci sont réduits de moitié. Les autres armes sont inefficaces. Les attaques naturelles impliquant l'étranglement, la morsure ou le broyage ne sont pas affectées par cette règle.

Pénalité d'Armure aux Compétences

Porter une armure réduit l'aptitude au combat d'un guerrier.

Cependant, le recours à un système de Test d'Opposition amplifie de manière exagérée ce malus. De ce fait, le malus pour le port d'armure est réduit de moitié. Il équivaut donc à la moitié du total combiné des PA des pièces d'armures de chaque localisation.

La Compétence Armure Règle Optionnelle

Grâce à cette compétence, un guerrier peut désormais s'entraîner de façon à réduire sa Pénalité d'Armure de 1% pour chaque tranche de 5% qu'il possède dans la compétence. Ainsi, les armures les plus lourdes, comme les armures de plaques (42/2 = 21% de malus), donneront toujours un malus à leur porteur jusqu'à ce qu'il atteigne les environ de 100% (105% dans le cas de l'armure de plaques).

Même s'il on peut croire à première vue qu'il serait plus intelligent de dépenser ces points de compétence directement dans les compétences d'arme à la place, il convient de noter que la compétence Armure réduit les malus pour chaque compétence et s'avère donc bien plus «

économique ».

Portée des Armes Règle Optionnelle

Consultez cette règle dans l'ouvrage *Runequest Games Master's Handbook*.

Se Rapprocher Règle Optionnelle

Consultez cette règle dans l'ouvrage *Runequest Games Master's Handbook*.

Se Désengager Règle Optionnelle

Consultez cette règle dans l'ouvrage *Runequest Games Master's Handbook*.

Dommages et Niveaux de Blessures

Ces règles vous sont présentées comme elles auraient dû l'être dans le *Player's Update*.

Utilisez les règles suivantes si une localisation reçoit une Blessure Sérieuse ou Majeure. Les tests d'Endurance requis par certaines blessures sont considérés comme étant un Test d'Opposition entre l'Endurance du blessé et la compétence d'arme de l'attaquant. Cela reflète la capacité des combattants habiles à porter des coups plus mortels.

Blessure Sérieuse

Le personnage reçoit une Blessure Sérieuse si une localisation est réduite à 0 point de vie ou moins. La localisation touchée est balafmée de façon permanente et le personnage perd ses prochaines 1D3 Actions de Combat (cela n'affecte pas ses Réactions disponibles).

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à un membre doit immédiatement effectuer un test d'Opposition entre son Endurance et la compétence d'arme de l'attaquant. Un échec rend le membre inutilisable jusqu'à ce que ses points de vie soient ramenés au dessus de 0. Un personnage dont la jambe est inutilisable tombe immédiatement par terre. Un personnage dont le bras est inutilisable lâche tout objet qu'il tenait, à moins que l'objet ne soit attaché.

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à l'Abdomen, la Poitrine ou la Tête doit immédiatement faire un Test d'Opposition entre son Endurance et la compétence d'arme de l'adversaire. En cas d'échec, le personnage sombre dans l'inconscience. On n'a à répéter le test que si la localisation est à nouveau blessée.

Blessure Majeure

Le personnage reçoit une Blessure Majeure si une localisation est réduite à un score négatif égal ou supérieur au total de points de vie de départ. Le personnage sera estropié de façon permanente et on considère que le membre blessé est coupé, crevé, déchiré ou fracassé.

Incapable de poursuivre le combat, il tombe à terre et doit immédiatement effectuer un Test d'Opposition entre sa Résistance et la compétence d'arme de l'attaquant. L'échec entraîne son inconscience. Si une localisation ayant reçu une Blessure Majeure n'est pas soignée en un nombre de minutes égal à la somme CON+POU du personnage, celui-ci meurt du fait du choc et de la perte de sang.

Comme la plupart des Blessures Majeures ne peuvent être guéries qu'au moyen de la chirurgie ou de la magie, le blessé ne retrouvera sûrement pas ses forces assez vite pour rejoindre un combat. Désormais, les Blessures

Majeures mettent un personnage hors-jeu, sans forcément le tuer immédiatement : cela améliore les chances de survie du personnage, tout en étant assez réaliste. Après tout, rares sont les blessures qui tuent sur le coup !

Dernières Actions Héroïques

Lorsque un personnage-clef subit une Blessure Majeure, le MJ peut autoriser une dernière action d'éclat, comme lancer un dernier sort, tenter de porter un ultime coup à son adversaire, ramper vers une cachette, garrotter sa blessure...

Pour accomplir une telle action, le personnage doit être conscient et avoir l'usage des membres impliqués dans l'action. Il doit aussi réussir un test normal (sans opposition) de Persévérance. Notez que le personnage ne dispose que d'une seule chance d'accomplir l'action ; en cas d'échec ou à la fin de l'action, il sombrera immédiatement dans l'inconscience.