

Glorantha Wars

Mes règles pour jouer à RuneQuest au temps de la Guerre des Héros (mise à jour 18 Août 2009)

auteur : Alain Rameau

"What is the future of Glorantha ? We have reached the end of the Third Age.[...] The Hero Wars loom, an era which has been wound up and, without any 'off' buttons, switched to full speed. My initial intention was to create a fantasy world which delighted others and wherein they could participate. I have succeeded. Now Glorantha is yours, not mine.

Greg Stafford, 1988 - Genertela Designer's notes.

"Quel est le futur de Glorantha ? Nous avons atteint la fin du Troisième Age [...] La Guerre des Héros point à l'horizon, une ère qui a été mise en marche, et sans aucun bouton d'arrêt, lancée à pleine vitesse. Mon intention initiale était de créer un monde fantastique qui ravirait les autres et dans lequel ils pourraient participer. J'ai réussi. Maintenant Glorantha est à vous, plus à moi."

*HeroQuest, Hero Wars et Glorantha sont des marques déposées d'Issaries.
Runequest est une marque déposée d'Avalon Hill / Hasbro.*

Table des Matières

Chapitre IV - Combat	3
1 - Combat au contact :	3
a - Principes :	3
b - Jets :	3
2 - Combat à Distance :	6
3 - Attaques multiples :	6
4 - Situations de combat particulières :	7
a - Charge montée :	7
b - Combat sous l'eau ou dans l'air :	7
c - Lancer des armes de mêlée :	7
d - Combat au sol :	7
5 - Armes et armures:	7
a - Armes de contact:	7
c - Armes à distance.....	8
b - Armures :	8
c - Règles particulières :	9
6 - Combat Spirituel :	10

Chapitre IV - Combat

Le combat a été fortement revu. L'idée est de ne plus avoir un combat tactique de type wargame, comme c'est le cas à RQ, mais plutôt un combat simple et conceptuel, donnant plus de force au roleplay. Cela permet aussi d'uniformiser le système des jets d'opposition, le combat n'étant qu'une catégorie d'opposition parmi d'autres (telles que partie d'échec, débat contradictoire, course poursuite...). De plus ce système permet de privilégier le talent de combat par rapport à la force brute (avec l'ancien système, la brute avait à chaque passe la possibilité d'infliger des dommages même si l'adversaire paraît, tandis que maintenant la brute doit gagner la passe pour avoir la possibilité d'infliger des dommages, ce qui arrivera moins fréquemment s'il affronte un adversaire peut-être moins fort physiquement mais ayant un meilleur talent de combat).

1 - Combat au contact :

Pour le combat au contact, il s'agit d'un système d'opposition, comme vu précédemment dessus, avec quelques spécificités.

a - Principes :

Le personnage ayant la surprise commence avec l'initiative. Si l'initiative n'est pas déterminable dès le départ d'après les circonstances, un jet d'opposition (DEX en général) entre les adversaires est effectué, avec des malus/bonus selon la situation et des talents précédemment réussis (surprise, discrétion,...). Le meilleur jet prend l'initiative au départ.

Ensuite il garde l'initiative tant qu'il gagne chaque passe d'arme. Sinon l'initiative passe à son adversaire, et ainsi de suite.

L'initiative permet d'avoir un certain contrôle sur l'échange. Seul celui ayant l'initiative peut décider d'orienter la forme du combat ou le rompre le combat, d'effectuer des actions spéciales... Celui n'ayant pas l'initiative, sauf dans certains cas exceptionnels, ne peut que subir cela, son but étant alors de gagner l'échange pour reprendre l'initiative. De plus celui ayant l'initiative bénéficie en plus d'une action libre, par exemple pour lancer un sort, utiliser un objet particulier, ...

Le joueur ayant l'initiative décrit globalement ce qu'il compte faire, et peut bénéficier de modificateurs éventuels par le MJ. Le joueur n'ayant pas l'initiative à cet échange ne peut pas faire de même, subissant les choix de l'autre. Il n'a que le choix entre privilégier la parade ou privilégier l'esquive. Pour faire quelque chose de spécial (lancer un sort, utiliser un objet magique spécifique, ...) il doit d'abord récupérer l'initiative. Chaque joueur doit indiquer, avant de lancer les dés, les armes qu'il utilise (pour définir le talent qu'il utilisera, les dommages qu'il infligera s'il gagne, ou sa défense s'il perd).

b - Jets :

Chaque joueur fait ensuite son jet de talent de Combat approprié, selon ses armes :

- Si l'un réussit son jet et l'autre échoue, le premier est le vainqueur de la passe d'arme à ce tour.
- Si l'un fait un critique et l'autre un succès simple, le jet critique gagne.
- En cas de double succès ou de double critique, le jet le plus haut gagne.
- Si les deux adversaires font un échec, pas d'effet, mais l'initiative change de main.

- Si l'un fait un échec et l'autre une maladresse, pas d'autre effet que les conséquences de la maladresse (table maladresse) (l'initiative reste au perdant simple).
- Si les deux font une maladresse, l'initiative change de main et les conséquences de la maladresse s'appliquent pour chacun (table maladresse).

i - Vainqueur :

Le vainqueur inflige les dommages selon son jet :

Succès: dommages de l'arme + ModD (+ dommages magiques éventuels)

Critique : dommages de l'arme x2 + ModD (+ dommages magiques éventuels)

Option pour critique : effet différent selon type d'arme :

- *dommages x2 + ModD si Empalement/Estoc*
- *max dommages + ModD si Coupe/Taille*
- *dommages + ModDx2 si Ecrasement/Contondant*

De plus, le vainqueur a l'initiative au tour suivant et bénéficie d'une action annexe, tel que utiliser un objet, lancer un sort, ...

ii - Perdant :

Le perdant réduit les dommages selon son jet :

Succès : dommages réduits des points de parade (pP) de l'arme (voir Section Armes et Armures ci-dessous)

Critique : dommages réduits des pPx2

Si un PJ n'a pas d'arme ou n'utilise pas un talent de combat mais un autre talent, il fait son jet avec le talent applicable (DEXx3 ou Acrobatie pour esquive, talent de communication pour essayer de raisonner l'agresseur, ...). Il ne peut donc pas infliger de dommages à son adversaire s'il gagne les passes d'armes, mais peut gagner du temps en gardant l'initiative ou effectuer des actions spécifiques (utiliser un objet, lancer un sort, attendre de l'aide, tenter de se désengager,...).

Pour les créatures se battant avec des armes naturelles, si l'attaque est réussie mais est perdant de la passe, elle bénéficie d'un droit à l'esquive si elle a ce talent. Elle ne subit alors pas de dommages si elle réussit son jet d'esquive (ou un critique si le vainqueur a lui même fait un critique)

En plus, quel que soit le résultat du jet, l'armure portée par le personnage réduit aussi les dommages, ainsi que les protections magiques applicables.

Ce qui passe au-delà réduit les Points de Vitalité du perdant, qui est alors blessé.

Note : le jets de dés ne représentent pas nécessairement une seule attaque ou parade, mais un échange de feintes, de coups, d'esquive et de parade, les dommages éventuels étant le résultat cumulé de ces actions lors de la passe. L'absence de dommages indique que malgré éventuellement plusieurs touches, les coups n'ont pas passé l'armure et les défenses de l'adversaire.

Option dommages minimum : même si les dommages sont réduits à 0 par l'effet des pP, pA et magie, le gagnant inflige au moins 1 pt de dommages.

iii - Options de Combat :

- Attaque brutale (autres noms : berserk, attaque frontale, attaque désespérée) : un PJ ayant l'initiative dans un combat au contact peut choisir de prendre des risques dans le Combat : pour

cela, il peut "miser" des points de dommages supplémentaires. S'il gagne il ajoutera les points risqués en dommages à l'adversaire. Mais s'il perd la passe, les points seront rajoutés aux dommages faits par l'adversaire. Max points risqués = talent Combat/10. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps. La version "berserk" de cette option implique de risquer le maximum possible de points.

- Coup mortel : un PJ ayant l'initiative dans un combat au contact peut choisir de prendre des risques dans le combat pour infliger plus de dommages. Pour cela, il peut augmenter les dommages, mais réduire son talent : pour 10% en moins, il infligera +1 point de dommage s'il gagne. Si il perd la passe, pas d'effet pour l'adversaire sur les dommages infligés. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps.
- Coup précis : un PJ ayant l'initiative peut décider de viser une partie moins protégée d'un adversaire, en réduisant son talent : pour 5% en moins, il réduit de 1 les pA de l'adversaire. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps.
- Tir précis : un PJ peut décider d'utiliser un tour complet pour viser. S'il n'est pas dérangé durant ce tour, il aura à son choix au tour suivant un bonus de dommages de DEX/3, ou un bonus au talent de DEX%. Cette option n'est utilisable qu'à distance.
- Feinte : un PJ ayant l'initiative peut décider de feinter la défense de l'adversaire, en réduisant son talent : pour 5% en moins, il réduit de 1 les pP de l'adversaire. Cette option n'est utilisable qu'au corps à corps.
- Recul : un PJ ayant l'initiative peut essayer de faire reculer l'adversaire pour qu'il tombe. Si l'adversaire perd, il doit alors faire un jet de FOR contre les dommages infligés. Si il rate, il tombe au sol. Si il réussit, il reste debout et ne subit que la moitié des dommages infligés qui passent les protections.
- Immobilisation : un PJ ayant l'initiative peut tenter d'immobiliser l'adversaire. Si attaque réussie (mains nues, corde, chaîne, ...), au lieu de faire des dommages, l'adversaire est alors immobilisé jusqu'à ce qu'il se libère (récupère l'initiative). Le PJ immobilisant peut alors décider soit de le maintenir immobilisé, soit d'infliger des dommages sans protection pP ou pA (clé, étranglement), soit de le faire tomber (projection), soit de l'assommer, ou de le désarmer. Le jet de l'attaquant est en général un jet de FOR (ou Arts Martiaux), tandis que le jet du défenseur est FOR, DEX, CON ou Arts Martiaux selon les cas. Pour assommer jet FOR contre CON: Vm : étourdi quelques instants, VS : assommé le reste de la scène, VM : assommé plusieurs heures. Pour désarmer, jet FOR contre FOR.
- Esquive : un PJ (même s'il n'a pas l'initiative) peut prendre cette option pour essayer de gagner du temps (par exemple pour pouvoir faire d'autres actions) et de tenter de n'avoir aucun dommage. S'il gagne la passe, il infligera le minimum de dommages avec son arme. Si il perd, il ne subira aucun dommage si il réussit un jet de DEXx3 (ou un critique si le vainqueur a lui même fait un critique).
- Désengagement : un PJ ayant l'initiative peut essayer de se désengager. Son jet applicable sera alors Athlétisme, ou Acrobatie, ou DEXx3, contre le talent de l'adversaire. Si il réussit, il s'éloigne de DEX mètres.
- Charge montée : Permet au personnage de bénéficier d'un ModD additionnel grâce à sa monture. Voir plus loin.

Note : les options "Maîtrise" et "Action ultime" des jets d'opposition sont bien entendu applicables aussi aux combats, et sont cumulables avec ces autres options ci-dessus. Par exemple, un personnage avec plus de 100% dans son talent de combat applicable et ayant perdu la dernière passe, mais physiquement toujours valide, peut tenter une action ultime désespérée en réduisant le talent de l'adversaire et en utilisant "attaque brutale" pour "miser" des pV jusqu'à Talent/10.

Note : Un joueur peut utiliser un talent non-Combat même lors d'un affrontement de ce type. Par exemple, pour essayer de raisonner un adversaire agressif, il peut utiliser Eloquence, ou Duperie. Si il gagne la passe, il n'infligera pas de dommages, mais une bonne réussite peut permettre un jet d'INT par exemple pour l'adversaire qui peut ainsi se calmer. De plus si le talent en question est très bon (>100%), cela peut permettre de réduire le talent de combat (voir règles plus haut à ce sujet), et donc de gagner du temps dans l'attente d'éventuels secours.

2 - Combat à Distance :

Pour le combat à distance, le jet de l'attaquant est modifié selon distance : x2 si bout portant (distance inférieure à DEX mètres), talent normal si dans la portée, divisé par deux au delà (dans la limite de DEXx5 mètres supplémentaires). Et d'autres bonus/malus de circonstances. La taille de la cible peut donner des bonus ou des malus, par exemple en multipliant le talent du tireur par le modificateur de taille de la cible.

Pour tirer sur une personne précise qui est en combat au corps à corps, malus de 10% par combattant (-20% si combat 1 contre 1, -30% si 2 contre 1, ...). Ou option de tirer dans le tas, avec un bonus de +10% par combattant, mais on tire alors au sort celui qui se prend le projectile.

Bonus possibles au jet si prend le temps de viser, et certaines options de combat (viser, coup précis...) sont applicables au combat à distance également. Sauf si attaques multiples (en raison notamment d'un bon talent ou d'un sort), un seul jet est fait chaque round, qui la encore peut représenter plusieurs tirs.

Si échec, conserve quand même l'initiative, sauf si duel d'archers par exemple ou situation similaire. Egalement perte de l'initiative si plus de munitions. Seul une maladresse peut impliquer un effet néfaste.

Dommages si réussit (x2 si critique), mais pas ModD. Pas de parade ou d'esquive possible pour l'adversaire (sauf talents particuliers, par exemple d'arts martiaux ; et bouclier peut protéger quand même si a le temps de le mettre devant). Mais armures et protections magiques protègent.

3 - Attaques multiples :

Si plusieurs adversaires, chaque adversaire fait un jet. Le personnage seul, lui, fait un jet par adversaire, avec un malus de -10% par adversaire (donc -20% si 2 adversaires, -30% si 3 adversaires,...), et on regarde chaque combat séparément pour les effets, notamment les dommages infligés et par qui. Par contre, le personnage en infériorité numérique ne garde (ou reprend) l'initiative que s'il gagne toutes les passes.

Si les attaques multiples proviennent de la même source (deux attaques par le même adversaire, créature ayant plusieurs attaques,...), le même système s'applique mais le malus par "adversaire" est en fait un malus de -10% par attaque (donc -20% si deux attaques, -30% si 3 attaques, ...).

En pratique, seules 3 personnes maximum peuvent combattre un même adversaire à pied, et deux maximum en combat à cheval.

Si 2+ attaquants contre 2+ défenseurs, réorganiser chaque combat pour avoir des combats avec un seul individu dans un camp (1/1 ou 2/1, ...). Si l'ordre d'actions des sous-groupes a une importance, la DEX peut être prise en compte pour l'ordre et l'initiative.

4 - Situations de combat particulières :

a - Charge montée :

Lance=dmg + ModD de la monture, valable aussi pour adversaire si lance bloquée au sol.
 Pour autres armes, ModD monture/2, valable aussi pour adversaire.
 Doit avoir l'initiative pour choisir cette attaque.

b - Combat sous l'eau ou dans l'air :

Dans l'eau, les personnages bénéficient de 3pA supplémentaires, pour simuler le ralentissement des coups. Seules les armes emplant sont utilisables pleinement (1/2 dmg pour les autres). Toute action double les pF. Dans l'eau, un talent d'arme ne peut pas être utilisé à plus que niveau du talent Nager (ou Nager x2 si le personnage a pied).

c - Lancer des armes de mêlée :

Pour lancer une arme ou un objet qui n'est normalement pas fait pour ça, il faut au moins avoir FOR>FORmini de l'arme. Le talent utilisé est à développer spécifiquement, ou réussir un jet critique de Lancer. Distance de lancer = FOR - FORmini de l'arme. Dommages = un niveau de dé de moins que arme de mêlée (ex 1D10>1D8, 1D8+1>1D6+1,...), mais pas de ModD.

d - Combat au sol :

Un personnage au sol subit un malus de 30%. Pour se relever, il doit récupérer l'initiative.

5 - Armes et armures:

a - Armes de contact:

Les armes de contact font des dommages selon tables ci-dessous (ou les tables RQ ou MRQ). Le Modificateur de Dommages est ajouté aux dommages pour les armes de contact. A noter que les dommages ne peuvent pas être négatifs, un ModD négatif ou un effet magique ne pouvant réduire les dommages en dessous de 0.

Les boucliers et armes utilisées en parade réduisent aussi les dommages selon leurs points de Parade (pP), mais seulement si le jet de combat est réussi (voir les principes du Combat). Pour calculer ce pP, on multiplie la FOR du personnage par la défense de l'arme, et on divise par 3. La formule est la suivante : $pP=(FOR \times Def)/3$. Pour les armes sans particularité défensive, la défense est un multiplicateur de x1, ou 0.5 pour les petites armes. En général, la défense des armes utilisées à deux mains est x1.5.

Ex : un PJ ayant 12 en FOR avec un bouclier moyen absorbera 6 pP en cas de parade réussie, au lieu de 2 avec une dague par exemple.

Armes de contact	Dmg	FORMin	Défense	Enc
Dague	1D4+2	9	x0.5	1
Glaive	1D6+1	9	x1	1

Lance courte	1D8+1	11	x1	2
Epée Large	1D8+1	11	x1	2
Epée Bâtarde (1M ou 2M)	1D10+1	13	x1 ou x1.5	2
Cimeterre	1D6+2	11	x1	2
Epée à deux mains (2M)	2D8	18	x1.5	3
Gourdin	1D6	7	x1	1
Masse	1D8	9	x1	1
Masse Lourde (1M ou 2M)	1D10	11	x1 ou x1.5	2
Masse de Guerre (2M)	1D10+2	15	x1.5	3
Maillet Troll (2M)	2D6+2	18	x1.5	3
Hache de Bataille (1M ou 2M)	1D8+2	13	x1 ou x1.5	2
Grande Hache (2M)	3D6	21	x1.5	4
Lance Longue (2M)	1D10+1	13	x1.5	2
Pique (2M)	1D12	13	x1.5	2
Fléau de Guerre (2M)	2D6+3	20	x1.5	4
Bouclier Petit	ModD	9	x1.5	1
Bouclier Moyen	ModD	12 ou 15	x2	2 ou 3
Bouclier Grand	ModD	18	x3	4

Note : si arme + bouclier, ou deux armes, le multiplicateur le plus fort est utilisé pour calculer les pP. De même pour les dommages, seule une arme les inflige.

c - Armes à distance

Les armes à distance ne bénéficient pas du Modificateur de Dommages et leur dommage est fonction de sa puissance car elles sont fabriquées pour une force minimale. Par exemple, un arc puissant peut faire 2D6 de dommages, mais l'utilisateur devra avoir au moins 14 en FOR pour l'utiliser sans malus (voir Malus pour Force Minimale ci-dessous).

Tir à bout portant : Si la cible est à moins de DEX mètres, le talent dans l'arme missiles est x2.

La portée maximale des armes à distances est en général de Dommages maxi x 10 mètres. Cette distance peut être accrue de DEXx5 mètres, mais le talent est divisé par 2. Pour les armes de lancer, la portée maximale est divisée par 2.

Ex : un Arc de 1D8+1 a une portée maximum de 90 mètres. Si l'Archer a 12 en DEX, la portée sera de 150 mètres mais le talent sera divisé par 2 au delà de 90 mètres..

b - Armures :

Les armures permettent de diminuer les dommages selon leurs Points d'Armure (pA).

Les armures ont des pA non fixes (comme dans le JdR « Elric ») pour simuler le fait que tout le corps n'est pas recouvert ou qu'elles ont des points de faiblesse. Le défenseur fait son jet d'armure et réduit les points de dommages restants après pP, magie,

Type d'Armure	Points d'Armure (pA)	Enc (CONMin)
Vêtement épais	1D2-1	2
Cuir souple	1D3-1	2
Cuirbouilli	1D4-1	3

	2D3-2	4
	1D6-1	5
	2D4-2	6
	1D8-1	7
	1D10-1	9
	2D6-2	10
	1D12-1	11
	2D8-2	14
	2D10-2	18

Option : Des armures ayant des pA de 1D6 ou même par exemple 1D6+1 ou 1D3+3 (donc sûr de bloquer un minimum de points) peuvent aussi être envisagés. Par exemple, si casque, ajoute +1 à la protection ? Aussi notamment pour les armures naturelles des créatures, ou faites avec des métaux spécifiques (enchantés ?). Le jet du talent d'armurerie lors de la fabrication peut aussi influencer cela.

Note: la moyenne de protection des armures est moindre que les pA fixes de RQ. Cela est dû au fait que les points de parade interviennent aussi en réduction des dommages.

c - Règles particulières :

i - Armes naturelles :

Le poing fait 1D3 dommages de base, tandis que le pied fait 1D3+1 (mais le jet subit un malus de 20%). Les pP (x0.5) ne fonctionnent que contre les armes naturelles. Le talent Arts Martiaux permet plus de dommages et d'effets particuliers, et permet de bénéficier de pP (x0.5) contre toutes les armes.

ii - Force minimale:

Un personnage doit avoir une force minimale pour bien utiliser une arme, sinon -10% au talent par point en dessous : Pour les armes de contact, Force minimale = dommages maxi + dommages mini de l'arme. Pour les armes à distances, Force minimale = dommages maxi.

Ex : Epée faisant 1D10 : 11 en FOR minimum. Un personnage avec 9 en FOR aura un malus de 20% dans son talent de Combat Epée avec cette arme.

Ex : pour un arc puissant faisant 2D6, 'utilisateur devra avoir au moins 12 en FOR pour l'utiliser sans malus.

Note : ce calcul ne doit pas prendre en compte les dommages magiques.

Option : si l'arme est tenue à deux mains (mais il s'agit alors d'un talent de Combat différent, et toutes les armes à une main ne peuvent pas être utilisées ainsi), la FOR Minimale de l'arme est réduite de 5 points. Ainsi, une épée bâtarde (1D10+1), ayant une FOR mini de 13, pourra être utilisée sans malus à deux mains avec un FOR de 8. Pour utiliser une arme normalement à deux mains mais avec une seule main, outre qu'il s'agit d'un talent de Combat différent, la FOR minimale est accrue de 10 points.

Note : de manière générale, les armes infligeant un seul dé de dommages sont plutôt à une main, tandis que les armes infligeant deux ou plus dés de dommages sont plutôt à deux mains.

Note : La ForMin de l'arme est aussi utilisable pour connaître sa résistance face à des dommages (cassure, acide).

iii - Dextérité minimale:

Certaines armes (armes à distance, armes à chaîne) nécessitent une Dextérité minimale (souvent en plus de la ForMin). Un personnage doit alors avoir une dextérité minimale pour bien utiliser une arme, sinon -10% au talent par point en dessous : Pour les armes à distance, la Dextérité minimale = dommages maxi de l'arme + dommages mini. Pour les armes à chaîne, Dextérité minimale = dommages maxi.

Ex : Arc faisant 1D8+1 : 11 en DEX minimum. Un personnage avec 10 en DEX aura un malus de 10% dans son talent d'Arc avec cette arme. Pour la ForMin, il devra avoir 9 ou plus en FOR, sinon il aura aussi un autre malus.

iv - Constitution minimale:

Un personnage doit avoir une constitution minimale pour bien supporter une armure, sinon -10% aux talents par point en dessous quand il la porte. Constitution minimale = protection maximale de l'armure.

Ex : Armure 1D10-1 = CON mini de 9.

v - Armes et armures particulières :

Certaines armes ont des caractéristiques particulières par nature. La main gauche, sorte de dague défensive, a une Def de x0.5, mais de x1.5 contre les épées. Les armes à chaîne (type Fléau), infligent un malus de 10% à l'adversaire, mais requièrent une DexMin.

De plus, grâce au talent Armurerie (voir chapitre "Le Monde"), il est possible de fabriquer des armes et armures avec des caractéristiques spéciales.

Par exemple, les arcs peuvent être dimensionnés spécifiquement pour des FOR ou DEX minimales.

De même, une arme peut avoir des effets particuliers : par exemple Dommages x3 si critique (au lieu de x2 normalement), ou Critique devient 20% du jet (au lieu de 10%), ou +1 dmg, -1 FOR minimale, +1 pA, + 1pP +10% distance,

Également pour les armures : plus légères, plus efficaces contre certaines armes, ...

L'utilisation de métaux enchantés affecte aussi les caractéristiques des armes et armures (voir talent Armurerie au chapitre "Le Monde"). Pour les armures, Adamante double le dé de pA (ex : 1D8-1 devient 2D8-2), le Fer augmente d'un niveau (1D8-1 devient 1D10-1), le Cuivre réduit de 1 niveau (1D8-1 devient 1D6-1) mais a des propriétés particulières de légèreté et discrétion. Le fer double les dommages effectifs contre les Elfes et les Trolls, tandis que l'argent double contre les morts-vivants. Des enchantements magiques peuvent aussi permettre de modifier les caractéristiques des armes et armures (voir chapitre "Magie").

Il est aussi possible de faire des flèches spéciales pour les arcs et arbalètes.

Par exemple, flèche qui ajoute +1 aux dommages de l'arc. Flèche perforante qui réduit l'armure de l'adversaire d'un niveau (si armure protège 1D8-1, devient 1D6-1).

6 - Combat Spirituel :

Système d'opposition classique avec les talents de Combat Spirituels de chacun (ou de POUx1 par défaut).

Attaque réussie cause une perte de 1D6 pM (x2 si critique), auquel est ajoutée le ModS.

Le défenseur, si son jet est quand même réussi, absorbe POU/3 points de dommages spirituels (x2 si critique).

Option : un Chaman peut utiliser les pM de son Esprit Intérieur pour lui faire supporter les pM perdus à sa place.

Option : prise de risque avec "mise" de points de dommages supplémentaires, comme pour combat physique.

Note : en raison de ces nouvelles règles, dans le test pour devenir Chaman, le Mauvais Homme ne reste que 2D3+1 rounds. Le Mauvais Homme a un talent de Combat d'Esprit à 150%, un POU de 35 et fait 3D6 dmg.

Exorcisme : Pour chasser un esprit possédant quelqu'un (par exemple un esprit de maladie), le Chaman doit le combattre spirituellement pour l'amener à 0pM pour le forcer à partir.