

AIDE DE JEU - MANœUVRES DE COMBAT

Initiative par défaut au défenseur (sauf embuscade)

Tirs de volée, SR12+parade, bouclierx2

Organisation tactique, Art de la guerre, chaque jet réussi donne NR dés supplémentaires.

Encaissement : Divise les dégâts subis par deux, mais impossible de changer de posture ou d'attaquer au round suivant.

<i>NR = niveau de réussite : normale, grande, exceptionnelle</i>
<i>pE = point d'Endurance</i>
<i>PE = points d'Espoir</i>
<i>PH = points de Haine</i>
<i>SR = Seuil de Réussite</i>
<i>TN = seuil de toucher (target number)</i>

Posture Exposée (SR6+Parade, la plus risquée)

Intimidation : Art de la guerre/Présence SR(10+Attribut du plus gros adversaire). Fait perdre (3x NR PH) à l'ensemble des adversaires, répartis par le MJ, les adversaires qui perdent 1 PH ou plus perdent aussi leur prochaine attaque (sauf si leur Attribut est supérieur à Vaillance+NR), ceux à 0 sont épuisés (ou en fuite si Lâches). Impossible si héros est **Blessé**.

Défi : choisir un adversaire engagé au corps à corps. Pour le reste du combat, le Héros et son adversaire ont un **Avantage** l'un sur l'autre. Celui qui abat l'autre gagne 1PE/PH.

Attaque à deux armes : utilisable avec deux armes à une main. Si l'attaque principale touche, alors l'autre peut être tentée, sur le même adversaire. Le TN pour toucher le Héros est réduite de l'encombrement des deux armes.

Attaques multiples : Le héros peut ventiler ses dés entre plusieurs adversaires (minimum 2 dés chacun), avec 1 Dé du Destin pour chacun. Un seul PE et un seul dé de bonus peuvent être utilisés sur l'ensemble des frappes.

Posture Avancée (SR9+Parade, la « médiane »)

Rallier : Chant/Inspiration. Redonne NR points d'Endurance à tous les alliés. Le gain est multiplié par 2 au prix d'un point d'Espoir. Sur réussite exceptionnelle, prendre le meilleur entre Cœur de celui qui rallie ou 3. Si échec, perte 1 PE.

Encourager les camarades : Chant/Inspiration. Si réussi, permet aux alliés **non-Blessés** d'ignorer l'épuisement pensant NR+1 rounds. Sur un succès exceptionnel, utiliser le meilleur entre 4 ou la Vaillance de l'encourageur.

Attaque subite : Si le Héros n'est pas engagé au début du round, permet une attaque surprise. Discretion SR(10+Attribut max), ajoute NR dés à l'attaque. Si échec, pas d'attaque.

Posture Défensive (SR12+Parade, la moins risquée) ➔ *Pas d'Encaissement possible*

Protéger un compagnon : Athlétisme SR(posture+parade de la victime). Prendre une attaque à la place de la victime (se déclare à son tour, prend effet pendant le tour de l'adversaire). Encaissement possible si perte 1 PE (récupéré si Lien et tentative réussie), et se retrouvera ensuite dans la même posture que la victime (qui ne doit pas être en **Défensive**).

Défense totale : Utilisable par un Héros portant un bouclier ou deux armes à une main. Pas d'attaque, mais parade augmentée de la valeur d'encombrement (non réduite) du bouclier ou de la plus grosse arme maniée.

Tenir le terrain : Utilisable par un Héros portant une arme à deux mains. Au prix d'1PE, tous les adversaires directs (= engagés contre lui) subissent un **Désavantage**. Le Héros n'attaque pas.

Posture Arrière (SR12-Parade, dite « posture d'elfe ») ➔ *Pas d'Encaissement possible*

Viser : Prendre un tour pour ajuster son tir. Si réussi, **Coup Précis** automatique.

Harcèlement : Tir SR(12+plus haute parade). Si réussi, pour NR+1 adversaires, le seuil de posture est réduit à 0 (Parade nue). Ne peut être utilisé que contre des adversaires engagés contre des héros en posture **Avancée** ou **Exposée**.

Chercher le point faible : Vigilance/Art de la Guerre. Si réussi, pendant NR+1 rounds, -4 au TN sur les cibles de ses tirs.

Toutes Postures

Attaque normale : SR = posture + Parade cible + bouclier cible

Attaques à distance : idem, posture = 12

Fuite : pour se désengager du combat. Posture Arrière, réussite Auto. Engagé au corps à corps, Athlétisme SR(10+Attribut max). Si un seul adversaire, NR normal suffit. Si adversaires multiples, grand NR au minimum. Si échec, pas de fuite ni d'attaque.

Enlever son Heaume : Renoncer à son attaque pour l'enlever, réduit la Fatigue de 3. A faire **avant** d'être Epuisé ! Jeter son bouclier n'aura pas cet effet (re-calcul des encombrements après repos).

Coups perforants : Si le Dé du Destin (d12) donne un résultat supérieur ou égal à la valeur de taille de l'arme (*II=Sauron=0 !!!*), alors la cible doit faire un **test de protection** pour éviter d'être **Blessée**.

Test de Protection : Quand on subit un **Coup Perforant**, jet de Dé du Destin + autant de D6 que la protection de l'armure + bonus de casque (valeur fixe) + bonus de bouclier (valeur fixe). Le SR est le score de Blessure de l'arme utilisée. On peut utiliser 1 PE pour rajouter Corps. Si échec, alors Blessure.

Coup précis : permet d'utiliser (en plus des dégâts) l'effet spécial de l'arme (désarmement, bris de bouclier...). Doit être déclaré avant le jet, et demande au minimum un **grand NR**. Sur NR1, échec. Si échec, alors l'adversaire tente un Coup précis sur réussite normale.

Haches	Bris de bouclier Bris d'armure Contenir Déséquilibrer Frappe Sauvage Coup Double	<i>Bouclier détruit Armure -Idé (unique) jq fin de combat Pas de Coup Perforant. TN+4 pour l'attaque adverse Dégâts augmenté de bonus dégâts (une deuxième fois) Un jet, comparé au meilleur adversaire direct, puis à l'autre si le premier touche.</i>
Arcs, épieux	Coup Perforant Pluie de flèches (arcs)	<i>* Impossible au Grand Arc. Permet de toucher 2 adversaires, même mécanique que pour le Coup Double.</i>
Epées	Désarmement Coup handicapant Contenir Déséquilibrer Frappe Sauvage Coup Double	<i>Arme principale projetée au loin -Idé sur attaque principale pour le reste du combat Pas de Coup Perforant. TN+4 pour l'attaque adverse Dégâts augmenté de bonus dégâts (une deuxième fois) Un jet, comparé au meilleur adversaire direct, puis à l'autre si le premier touche.</i>

Avantage/Désavantage : jeter deux Dés du Destin et choisir le meilleur/le pire.

Rôles de Combat

Au tout début d'un combat, après les tirs de volée et avant le choix des postures du premier round, la Compagnie peut choisir de dépenser 1PE pour désigner de 1 à 3 rôles de combat (un seul rôle de chaque type possible) :

Capitaine : sera la cible obligée de tous les archers.

Champion : attire toujours à lui-même l'adversaire le plus puissant.

Protégé : seuls les adversaires de plus faible attribut présent peuvent l'engager.

Si le titulaire d'un Rôle de Combat est Blessé ou Inconscient (0pE), tous les membres de la Compagnie gagnent 1 point d'Ombre. S'il est tué, 3 points d'Ombre.