

Combat

Avant le combat : Test *Art de la guerre* (1d, 2d ou 3d bonus suivant succès, pour soi ou un compagnon durant le combat, max 1d par jet)

Position	SR	Ordre d'action	Description	Exemple de Manœuvres (remplace attaque sauf Protéger)
<i>Avancée</i>	6	1	Vous exploitez toutes les occasions pour attaques, au point de vous exposer aux attaques de vos ennemis	Intimider : test <i>Art de la Guerre</i> ou <i>Présence</i> . Réduit la Haine (2, 3 ou 4/Vaillance suivant succès). Impossible si blessé au round précédent Défier : Choisi un adversaire. Durant le combat, tests favorisés entre eux.
<i>Exposée</i>	9	2	Vous combattez pleinement tout en faisant attention	Rallier : test de <i>Chant</i> ou <i>Inspiration</i> . Récupérez tous de l'endurance (2,3 ou 4/Cœur suivant succès) Encourager : Test idem dessus. Ignorez tous "épuisé" plusieurs rounds (2, 3 ou 4/Vaillance suivant succès)
<i>Défensive</i>	12	3	Vous combattez sur la réserve en tentant de vous protéger ou de protéger vos compagnons	Protéger : désigne un compagnon avancé ou exposé. 1 pt d'espoir = prends l'attaque Défense totale : ajout encombrement bouclier à la parade Tenir la position : arme à 2 mains. 1 pt d'espoir = attaques reçues défavorisées
<i>Arrière</i>	12	4	Vous restez à l'écart de la mêlée pour attaque à distance (<i>nécessite : 2 compagnons au corps à corps ET nb adversaire < 2x nb compagnie</i>)	Mettre en joue : viser un round entier pour un coup précis au suivant (vaut une rune "6" sur la prochaine attaque) Harceler : Supprime SR de position à 2,3 ou 4 cibles (suivant succès) Attendre opportunité : test <i>Art de la Guerre</i> ou <i>Vigilance</i> . Cible gênée pendant 2, 3 ou 4 round (suivant succès)

Se laisser repousser : Lorsqu'un PJ subit une attaque réussie, il peut choisir de se laisser repousser pour diviser la perte d'Endurance par 2 (arrondi au-dessus). Il ne pourra alors pas attaquer au prochain tour.

Fuir : Test *Athlétisme* en fin de round (reste engagé si échec et perds sa prochaine attaque). Position arrière réussi automatiquement le test.

Coup Précis : Un personnage peut tenter un coup précis s'il se sent sûr de lui ou ... désespéré afin de faire une attaque spéciale et un effet particulier.

Type d'arme	Coup précis	Effet
Epée	Désarmement	La cible lâche son arme
	Mutilation (une fois par cible max)	Réduire une capacité offensive de 1d (au choix)
Hache, Bigot	Brise bouclier	Le bouclier vole en éclat
	Brise armure (une fois par cible max)	Réduire la protection de 1d
Lance	Attaque précise	Coup perforant (ou bonus dégâts enc.)
		Choisir 2 cibles. Si l'attaque touche les deux, dégâts. Sinon aucune n'est touchée.
Arc	Pluie de flèches	Coup perforant (ou bonus dégâts enc.)
	Attaque précise	Cible renversé, ne pourra attaqué au round suivant
Autres	Renversement	Adversaire ne sera pas blessé/tué
	Retenir ses coups	

- Annoncer le coup précis avant le jet de dés
- Nécessite un succès supérieur ou extraordinaire sinon aucun effet. Si réussite : dégâts normaux + effet du coup précis
- si 12 (Œil de Sauron) = échec critique = perte **Parade** pour la prochaine attaque reçue