

L'ANNEAU UNIQUE

Le combat



AVANT LA MÊLÉE

AVANTAGES DE COMBAT

Avant d'engager le combat, les PJ non surpris observent le champ de bataille afin de repérer des particularités qu'ils pourront exploiter pour obtenir un avantage sur leurs ennemis.

Jet d'Art de la Guerre

- SR 12 La compagnie a tendu une embuscade avec succès
- SR 14 La compagnie défend
- SR 18 La compagnie attaque

Résultat

- | | |
|-----------------------|---|
| Succès simple | 1D6 de bonus à utiliser pendant le combat |
| Succès supérieur | 2D6 de bonus |
| Succès extraordinaire | 3D6 de bonus |

PREMIÈRES VOLÉES

Avant le corps à corps, les membres de chaque groupe ont généralement droit à un tir à distance. Selon la situation, le Maître des Légendes peut accorder une 2nde, une 3ème volée. Un personnage surpris par une embuscade ne peut tirer.

Jet de compétence de l'arme à distance utilisée



INITIATIVE

EN CAS D'EMBUSCADE

Les Compagnons tendent une embuscade

Tous les ennemis sont surpris
Au moins un ennemi n'est pas surpris

Initiative

Compagnie
Ennemi

Les Compagnons tombent dans une embuscade

Plus de la moitié des compagnons sont surpris
Au moins la moitié des compagnons ne sont pas surpris

Initiative

Ennemi
Compagnie

HORS D'EMBUSCADE

Situation

La Compagnie défend
La Compagnie attaque

Initiative

Compagnie
Ennemi

Situation incertaine

Jet d'Art de la Guerre (Métier pour les ennemis) en prenant la meilleure valeur de chaque groupe. L'initiative va au groupe obtenant le meilleur résultat.



POSITIONS DE COMBAT



COMBAT AU CORPS À CORPS

Avancée

Vous exploitez toutes les occasions pour attaquer, au point de vous exposer aux contre-attaques de vos ennemis.

SR 6

Exposé

Vous combattez sans vous ménager, tout en faisant attention aux actions de vos ennemis.

SR 9

Défensive

Vous combattez sur la réserve en tentant de vous protéger ou de protéger vos compagnons, tout en ne lâchant pas de terrain.

SR 12

COMBAT À DISTANCE

Arrière

Vous restez à l'écart de la mêlée pour attaquer à distance.

SR 12

Possible uniquement si au moins 2 autres compagnons sont au corps à corps et si le nombre d'ennemis n'est pas strictement supérieur au double des membres de la compagnie.

POSITION AVANCÉE

SR 6



AUTRES ACTIONS

- Coup précis
- Se laisser repousser
- Action diverse
- Action gratuite

ATTAQUER AU CORPS À CORPS

Jet de compétence d'arme SR 6 + parade adverse

FUIR LE COMBAT

Jet d'Athlétisme SR 10 + Niveau max des adversaires directs

- Si 0 ou 1 adversaire : succès normal nécessaire
- Si plus de 1 adversaire : succès supérieur ou + nécessaire
- Echec : Fuite ratée, pas d'attaque au round suivant

INTIMIDER L'ADVERSAIRE

Jet d'Art de la Guerre ou de Présence SR 10 + Niveau max des adversaires
Non possible en cas de blessure.

En cas de succès, les opposants perdent des Points de Haine :

- Succès normal : 2 pts
- Succès supérieur : 3 pts
- Succès extraordinaire : 4 pts ou valeur de Vaillance (max)

DÉFIER L'ADVERSAIRE

Choisir un adversaire engagé en corps à corps.

Pendant le combat, chaque attaque est réalisée en lançant 2 Dés du Destin (D12) et en gardant le meilleur résultat. C'est le cas également pour l'adversaire.

ATTAQUE À 2 ARMES

Attaquer un adversaire en tenant 2 armes :

- Arme principale : arme de la compétence d'arme la plus élevée
- Arme secondaire : arme de la seconde meilleure compétence d'arme

Mode opératoire :

- 1^{ère} attaque effectuée normalement avec l'arme principale.
- Si succès : 2^{nde} attaque effectuée avec l'arme secondaire sur la même cible.

Pas de coup précis.

Le SR pour attaquer le PJ est diminué de la somme de l'encombrement des 2 armes.

Position Exposée

SR 9



Autres actions

- Coup précis
- Se laisser repousser
- Action diverse
- Action gratuite

Attaquer au corps à corps

Jet de compétence d'arme SR 9 + parade adverse

Fuir le combat

Jet d'Athlétisme SR 10 + Niveau max des adversaires directs

- Si 0 ou 1 adversaire : succès normal nécessaire
- Si plus de 1 adversaire : succès supérieur ou + nécessaire
- Echec : Fuite ratée, pas d'attaque au round suivant

Rallier ses camarades

Jet de Chant ou Inspiration SR 14

En cas de succès : Gain de points d'Endurance pour les compagnons

- Succès normal : 2 pts
- Succès supérieur : 3 pts
- Succès extraordinaire : 4 pts ou valeur de Cœur du PJ qui rallie (max)

Encourager ses camarades

Jet de Chant ou Inspiration SR 14

En cas de succès : Les compagnons épuisés (et non blessés) ne ressentent pas l'effet de l'épuisement pendant plusieurs rounds :

- Succès normal : 2 rounds
- Succès supérieur : 3 rounds
- Succès extraordinaire : 4 rounds ou valeur de Vaillance du PJ (max)

Attaque par surprise

Un personnage non engagé dans une mêlée peut attaquer par surprise un ennemi engagé face à un autre compagnon.

Jet de Discrétion SR 10 + Niveau max des adversaires

En cas de succès, le PJ attaque la cible avec des dés de bonus :

- Succès normal : 1 Dé de bonus
- Succès supérieur : 2 Dés de bonus
- Succès extraordinaire : 3 Dés de bonus

POSITION DÉFENSIVE

SR 12



ATTAQUER AU CORPS À CORPS

Jet de compétence d'arme SR 12 + parade adverse

FUIR LE COMBAT

Jet d'Athlétisme SR 10 + Niveau max des adversaires directs

- Si 0 ou 1 adversaire : succès normal nécessaire
- Si plus d'1 adversaire : succès supérieur ou + nécessaire
- Echec : Fuite ratée, pas d'attaque au round suivant

DÉFENSE TOTALE

Le PJ tient « 1 bouclier et une arme à 1 main » ou « 2 armes à 1 main ».

Pas d'attaque pendant le round.

Bonus à la parade : Valeur d'encombrement du bouclier ou de l'arme avec la plus haute valeur.

PROTÉGER UN COMPAGNON

En début de round et juste après avoir choisi sa position, le joueur précise le compagnon (en position Avancée ou Exposée) qu'il souhaite protéger.

Quand le compagnon est attaqué, le héros peut dépenser 1 pt d'Espoir et devenir la cible de l'attaque à sa place. L'attaque de l'ennemi est effectuée avec un SR de 12 (celui du protecteur).

Le protecteur pourra attaquer durant ce round quand viendra son tour.

TENIR LA POSITION

Utiliser son arme à 2 mains pour empêcher l'ennemi d'avancer.

Dépenser 1 pt d'Espoir quand c'est le tour du PJ. Jusqu'au prochain tour du PJ, toutes les attaques portées contre lui sont effectuées en lançant 2 Dés du Destin et en gardant le plus mauvais résultat.

AUTRES ACTIONS

- Coup précis
- Se laisser repousser
- Action diverse
- Action gratuite

POSITION ARRIÈRE

SR 12



AUTRES ACTIONS

- Coup précis
- Se laisser repousser
- Action diverse
- Action gratuite

ATTAQUER AU CORPS À CORPS

Jet de compétence d'arme SR 12 + parade adverse

FUIR LE COMBAT

Le personnage peut fuir la zone de combat en début de round sans aucun jet de dé s'il était en position Arrière au round précédent.

METTRE EN JOUE

Le PJ passe le round entier à viser sa cible.

Au round suivant et en cas d'attaque réussie, le PJ obtient automatiquement un coup précis :

- Les dégâts standards (selon le niveau de succès de l'attaque)
- Un Coup Perforant (et donc potentiellement une blessure).

HARCELER L'ENNEMI

L'archer harcèle l'ennemi (en position Exposée ou Avancée) de flèches afin de le gêner sans chercher à bien viser.

Jet de compétence d'arme SR 12 + max parade des cibles adverses.

Nombre de cibles gênées par les flèches :

- Succès normal : 2 cibles
- Succès supérieur : 3 cibles
- Succès extraordinaire : 4 cibles

Les cibles n'ont aucun dégât mais le SR pour les toucher (au corps à corps) est maintenant égal à leur parade (le SR de Position ne compte plus).

ATTENDRE UNE OPPORTUNITÉ

L'archer observe l'ennemi en attendant le moment où il baissera sa garde.

Jet de Vigilance ou Art de la Guerre SR 14

En cas d'attaque réussie, n'importe quelle cible visée aura un malus au SR de -4 pendant un certain nombre de rounds :

- Succès normal : 2 rounds
- Succès supérieur : 3 rounds
- Succès extraordinaire : 4 rounds

Coup précis



Bigots et Haches

Brise armure

La Protection de votre cible est réduite de 1 dé pour le reste du combat. Une fois par cible.

Brise bouclier

Le bouclier de votre cible vole en éclats.

Épées

Désarmement

Votre cible lâche son arme.

Mutilation


Choisissez une capacité offensive de votre cible. Elle est réduite de 1 dé pour le reste du combat. Une fois par cible.

Armes de Lancer (Lances)

Attaque précise

vosre attaque produit un coup perforant quelque soit le résultat du dé du Destin.

Porter une attaque avec un effet spécial en plus des dégâts. Par contre la difficulté et le risque sont accrus :

- Il faut au minimum un succès supérieur (un 6^e ou +) pour réussir
- En cas de  le héros sera en difficulté à l'assaut suivant (SR de base sans l'armure, le bouclier ...).

L'effet supplémentaire dépend du type d'arme utilisé.

Toutes armes de Mêlée

Assaut éclair

Choisir 2 cibles. Si l'attaque touche les 2 cibles, alors toutes 2 subissent des dégâts. Sinon aucune n'est touchée.

Frappe puissante

Perte d'Endurance supplémentaire (votre Bonus aux Dégâts)

Rossée

Pas de blessure, uniquement perte de points d'Endurance.

Volée de coups

Perte d'équilibre jusqu'à la fin du round suivant : Attaque -4.

Si la cible est votre seul adversaire, fuite possible sans test.

Cible : taille humaine max, à moins de combat à cheval.

Armes de Tir (Arcs)

Pluie de flèches

Choisir 2 cibles. Si l'attaque touche les 2 cibles, alors toutes 2 subissent des dégâts. Sinon aucune n'est touchée.

Attaque précise

Coup perforant quelque soit le résultat du dé du Destin.

AUTRES ACTIONS



ACTION SIMPLE (GRATUITE)

Ouvrir une porte, lâcher son arme et prendre une autre, donner un objet, dire quelque chose ...

Se Laisser repousser

Sur une attaque ennemie réussie, réduire l'impact en reculant.
⇒ diviser par deux la perte d'Endurance.

Round suivant : aucune action (le héros retrouve son équilibre)
ni changement de position.

ENLEVER SON HEAUME (GRATUIT)

Réduire la Fatigue de 3 pts. Perte du bonus de Protection du heaume. Aucun impact sur l'épuisement.

ACTION DIVERSE

Ramasser un objet, changer d'arme en rangeant l'autre, enfoncer une porte, détacher un prisonnier ...