

RAPIDITÉ & ACTIONS

Un **assaut** = une poignée de secondes

Lors de l'assaut, les combattants attaquent en ordre décroissant de **Rapidité**.

ATTAQUE & DÉFENSE

Test d'Attaque pour attaquer ; réussite double = *coup de maître*. Un seul test d'Attaque par personnage par assaut.

Test de Défense pour contrer un test d'Attaque réussi (parade, esquive etc.).

Plusieurs Contre Un : Un test de Défense contre chaque assaillant (maximum trois).

Effet de Surprise : au premier assaut, +2 en Attaque ; adversaire *pris de court* (-2 en Défense et impossible d'attaquer).

BLESSURES

Attaque réussie = blessure

Chaque blessure = -2 points d'Endurance

Endurance à 3/2/1 = affaibli après coup

Endurance à 0 = hors de combat.

Affaibli = -2 en Force, Adresse, Physique, Rapidité, Attaque et Défense.

Coup de maître = blessure mortelle

Le blessé est tué, sauf s'il est sauvé par un point de Destin (seulement blessé).

ARMURE

Cuirasse : -2 aux tests d'Attaque adverses (sauf *bottes mortelles*) ; -2 en Rapidité, en Défense et sur les tests liés à l'agilité.

MANOEUVRES SPÉCIALES

Feinte	-2 en Attaque mais -2 à la Défense adverse
Botte Mortelle	-4 en Attaque ; blessure mortelle; réservé aux Bretteurs Accomplis
Désarmer	-2 en Attaque ; désarme l'adversaire, sauf si test de Force réussi (voir p 11)
Repousser	Repousse l'adversaire, sauf si test de Force réussi (voir p 11)
Sur la Défensive	+2 en Défense, -2 en Attaque

ARMES DE CORPS À CORPS

Mains Nues	-2 en Attaque et Défense contre un adversaire armé Dommages temporaires
Epée / Rapière	Feinte et désarmement ; botte mortelle si Bretteur Accompli Arme de prédilection des bretteurs
Dague / Poignard	-2 en Attaque contre une arme plus longue Feinte possible
Epée + Dague	Comme Epée ; +1 en Défense (+2 avec une <i>main-gauche</i>)
Bâton	Dommages temporaires Feinte et désarmement possibles
Hache / Massue	Pas de feinte ; arme de jet (-2)
Hache / Epée à deux mains	+2 en Attaque Pas de feinte ou de botte mortelle
Lance / Arme d'Hast	Ajustement d'Attaque face à des armes plus courtes (voir p12) Pas de feinte ; pas de pénalité contre les cavaliers

FUREUR GUERRIÈRE

Déclenchement : Prouesse de Volonté (-2) lorsque le personnage se trouve dans une des situations de combat suivantes :

- Blessé, avec une Endurance de 3, 2 ou 1
- Face à une créature terrifiante, après avoir réussi un test de Sang-froid
- Situation désespérée (horde d'adversaires, aucune retraite possible etc.)

Effets

- Lorsque le héros entre en fureur, il récupère la moitié de son Endurance perdue
- +2 en Attaque ; face à plusieurs adversaires, un test d'Attaque contre chacun d'entre eux
- Chaque blessure ne fait perdre qu'un seul point d'Endurance (au lieu de 2)
- Impossible d'être pris de court
- Obligation d'attaquer jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à la mort
- Impossible de tenter une manœuvre spéciale (rester sur la défensive, désarmer, feinter etc.)

Contrecoup : Chaque blessure se fait pleinement sentir (perte supplémentaire d'un point d'Endurance par blessure). Un héros hors de combat à -2 (ou pire en Endurance) mourra s'il n'est pas secouru (ou sauvé par le Destin) avant la fin de l'aventure

ADVERSAIRES

Seconds Couteaux : Valeur unique (Attaque et Rapidité) allant de 5 à 8; pas de Défense ou d'Endurance. Hors de combat dès la première blessure. Pas de possibilité de *coup de maître*.

Bêtes Féroces : Pas de test de Défense ou de possibilité de *coup de maître* ; s'enfuient dès la première blessure (sauf *Rage Sauvage*).

Ennemis Majeurs : Mêmes possibilités et capacités que les héros.

Créatures Monstrueuses : Pas de tests de Défense ou de possibilité de *coup de maître* ; chaque type de créature possède des capacités spéciales uniques (voir règles).

ARMES DE JET ET DE TIR

Couteau / Poignard	10 pas
Lance / Sagaie	20 pas
Pistolet	30 pas
Mousquet	100 pas
Arc / Arbalète	150 pas

1 pas = environ 1 mètre.

Test d'Adresse pour toucher la cible.

Au-delà de la portée indiquée, le tireur subit une pénalité de -2. Au-delà du double de cette portée, le tir devient impossible.

Tir Mortel : exploit (-4), réservé aux Tireurs d'Elite uniquement.

COMBAT À MAINS NUES

Contre un adversaire armé : -2 en Attaque et en Défense.

Dommages : -2 points d'Endurance pour une attaque réussie (mais pas de véritable blessure) ; effets temporaires (jusqu'à la fin de la scène en cours).

Maîtriser un Adversaire : Après une attaque réussie, pas de dommages mais adversaire entravé grâce à un test de Force réussi (test superflu en cas de coup de maître) ; un adversaire entravé subit une pénalité de -2 en Attaque et en Défense ; l'assaillant peut continuer à l'attaquer, avec un bonus de +2. L'adversaire peut tenter de se dégager (tentative unique).

Se Dégager : Prouesse (-2) de Force ou de Physique (valeur la plus élevée).

Empoignades : Si plusieurs assaillants tentent d'entraver le même adversaire, les effets (-2) se cumulent.

Manœuvres spéciales : Rester sur la Défensive ; Repousser un Adversaire ; Désarmer un Adversaire (exploit, -4).