Arrière

Mettre en Joue

[faites un jet d'**INSPECTION**, ajoutez (1d) à votre prochaine attaque à distance pour un succès, +1d par ☠.]

Pour choisir cette position, sauf exception :
- Le nombre total d'ennemis ne doit pas dépasser le double du nombre de héros.
- Il faut deux héros engagés au combat rapproché pour chaque héros en position Arrière.

Vous pouvez choisir de fuir lors de votre tour. Aucun jet n'est requis.

Avancée

Vos jets d'attaque gagnent (1d).
Les attaques en combat rapproché contre vous gagnent (1d).

Intimider l'adversaire

[jet d'**ATHLÉTISME**, sur un succès, les adversaires de Puissance 1 sont épuisés pour leur prochaine attaque.
☠ : Les adversaires de puissance 2 sont affectés.
☠☠ : Tous les adversaires sont affectés.]

Volées Initiales & à Distance

Exposée

Rallier ses Camarades

[jet d'**INSPIRATION**,
succès :
Au prochain tour, les alliés en position Avancée gagnent (1d) pour leur attaque.
☠ : Position Exposée aussi.
☠☠ : Position Défensive aussi.]

Adversaires

- Les héros peuvent être engagés au maximum par 3 créatures de taille humaine, ou 2 créatures de grande taille.
- Jusqu'à 3 héros peuvent engager une créature de taille humaine.
- Jusqu'à 6 héros peuvent engager une créature de taille supérieure.

Volées Initiales & à Distance

Défensive

Les adversaires engagés avec vous perdent chacun (1d).
Vos attaques perdent (1d) par adversaire engagé avec vous.

Protéger un compagnon

[jet d'**ART DE LA GUERRE**, les attaques contre un compagnon en combat rapproché sont à (-1d) par succès et par ☠.]

Escarmouche

Les attaques perdent (1d) contre vous
Vos attaques à distance perdent (1d).

Gagner du Terrain

[jet d'**ATHLÉTISME** ou d'**INSPECTION**, +1d par succès et par ☠]

Faites un jet réussi d'attaque à distance (sans pénalité) pour quitter le champ de bataille au lieu d'infliger des dégâts.

Faites un jet d'attaque (avec les pénalités de la position Défensive) pour quitter le champ de bataille au lieu d'infliger des dégâts.

Complications & Avantages

[Faites un jet d'**ART DE LA GUERRE** pour annuler une complication, en imposer une à un adversaire, ou gagner un avantage.
Durée :
Succès : prochain jet d'attaque.
Un ou plusieurs ☠ : affecte plus de compagnons]

COUP PUISSANT

TOUTE ARME :

Vous avez asséné un coup d'une puissance et d'une précision considérables :
Dépensez un ☠ pour infliger à votre adversaire une perte d'Endurance supplémentaire égale à votre valeur de CORPS, +1 si vous maniez votre arme à deux mains, y compris les Arcs.

REPOSITIONNEMENT

TOUTE ARME DE COMBAT RAPPROCHÉ :

Vous mettez à profit la réussite de votre attaque pourvous placer dans une position avantageuse :
Dépensez un ☠ pour modifier votre valeur de parade pour le tour de +1 avec une Hache ou une arme improvisée, +2 avec une Épée, et +3 avec une Lance.

PERFORATION

ARCS, ÉPÉES, DAGUES & LANCES :

Vous avez touché une des zones les moins protégées de votre adversaire :
Dépensez un ☠ pour modifier le résultat du Dé du Destin de votre attaque de +1 si vous attaquez avec une Épée ou une Dague, de +2 avec un Arc, et de +3 avec une Lance (max10), ce qui peut déclencher un Coup Perforant.

COUP DE BOUCLIER

BOUCLIERS :

Vous frappez votre adversaire avec votre bouclier, ce qui le pousse en arrière ;
Dépensez un ☠ par cible que vous voulez repousser. Si votre CORPS est supérieur au niveau d'attribut de la créature :
Elle perd (1d) pour tout le tour.

Version originale de RyanOfTheNorth, modifié par Pokke, traduit par n-co