

Le combat

Le combat n'est pas la suite logique de la politique; il est le moment crucial durant lequel l'individu se met au centre du monde, où il ne fait qu'un avec ce qui l'entoure, ses yeux se retrouvent derrière son crâne et sa main ne plus qu'une avec la lame!

– Arjar, maître Felsin du Chapitre de la Guerre

La passe d'arme

La passe d'arme (PA) dure 5 secondes. Chaque combattant peut faire jusqu'à quatre actions pendant une PA, soit:

- une attaque;
- une parade (deux si le combattant possède une arme principale et un bouclier; seulement une s'il ne possède qu'une arme de combat);
- une esquive;
- une action «autre».

L'initiative

L'initiative se détermine par un jet de **1d6 + Art Guerrier** ou **1d6 + Agile** s'il s'agit d'une créature sans Art Guerrier.

Celui qui gagne choisit de passer son tour ou de faire une attaque ou une action «autre». Tous les combattants font leurs actions à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les actions aient été faites.

L'attaque

L'attaque se fait sous **Art Guerrier + Compétence de l'arme + 2d6**.

La défense se fait sous **Art Guerrier + Compétence de l'arme + 2d6** ou bien **Agile + Esquive + 2d6** dans le cas d'une esquive.

On confronte les résultats sur la table de réussite:

Résultat du jet	Conséquence
Réussite normale	Dégâts normaux
Réussite spéciale	Dégâts normaux + 1d6
Réussite critique	Dégâts normaux + 2d6
Echec normal	Pas de dégâts
Echec spécial	Pas de dégâts
Echec critique	Malchance

Tableau des dégâts consécutifs à une attaque

La force de l'attaquant influe sur les dommages, sauf en cas d'utilisation d'armes de jet.

Force de l'attaquant	Conséquence
Fort = 1 ou 2	Dégâts -1
Fort = 3 ou 4	Dégâts +0
Fort = 5 ou 6	Dégâts +1
Fort = 7 ou 8	Dégâts +2

Tableau des modificateurs de dégâts dus à la force de l'attaquant

Une parade effectuée avec un bouclier ajoute à la protection son niveau d'armure, quel que soit le résultat de la parade. L'armure du bouclier ne compte pas autrement. On ne peut pas parer plus d'une fois ou parer et esquiver une même attaque.

Le sheï

Le sheï («valeur» en langue felsine) permet de faire des gestes extraordinaires au combat, de porter des coups spéciaux, tactiques qui mettent mal en point l'adversaire. Chaque coup spécial coûte un certain nombre de points de sheï que l'on décompte.

Points de sheï = compétence de combat utilisée

Lorsque les points de sheï tombent à zéro, on ne peut plus l'utiliser en combat. Il faut rester en dehors du combat pendant au moins une minute (soit 12 PA) pour pouvoir le réutiliser.

Le sheï permet de **prendre l'initiative**: chaque point de sheï dépensé est rajouté au jet d'Initiative.

Il permet également d'utiliser des bottes particulières:

Botte	Coût	Jet
Attaque en force	X points de sheï	Fort + Comp. + 2d6 Jet de dégâts + X points de sheï dépensés
Attaque en agilité	X points de sheï	Agile + Comp.+ 2d6 Jet de dégâts + X points de sheï dépensés
Attaque double	2 points de sheï	Les deux attaques à +1d6
Attaque avec deux armes	3 points de sheï	1 ^{re} attaque: ... +2d6 2 ^e attaque: ... +1d6
Désarmer	3 points de sheï	Si réussite spéciale
Renverser	2 points de sheï	Fort + Comp. + 2d6 L'attaquant doit obtenir une réussite spéciale
Grande parade	X points de sheï	+1 par point dépensé
Parades multiples	X points de sheï	Chaque point de sheï dépensé permet de parer un adversaire de plus, mais avec +1d6
Parade avec deux armes	2 points de sheï	Une parade supplémentaire avec la deuxième arme à 2d6

Tableau des bottes spéciales que permet l'emploi du sheï en combat



Le mouvement

Se désengager du combat.— Quand on a l'initiative, on peut automatiquement se désengager du combat — le reste n'est qu'une affaire de course. Quand on n'a pas l'initiative, il faut alors subir une attaque sans pouvoir parer (difficulté Facile pour l'attaquant).

Mouvement.— On a droit à 5 mètres de mouvement sans pénalité. Faire 10 mètres demande l'utilisation de l'action «autre» sous **Agile/Course + 2d6** contre la difficulté du terrain. Par tranche de 10 mètres supplémentaires, l'action est augmentée d'une difficulté.

Combat au corps à corps

On fait un jet **Agile + Compétence d'arme + 2d6**. On ne peut dépenser de sheï, sauf pour l'initiative, l'attaque en force et le renversement.

Arts martiaux.— La parade, l'esquive et tout le sheï sont permis.

Parade avec une arme blanche.— Si un attaquant à mains nues se fait parer avec une arme blanche, il reçoit les dégâts de cette arme.

Combat à distance

On fait un jet **Agile + Compétence d'arme + 2d6**. La difficulté est Normale à courte distance et Extrême à portée longue si la cible ne se défend pas. Les armes à distance ne sont plus utilisables en tant que telles lorsqu'on se retrouve en mêlée.

Utilisation du sheï.— Le sheï peut être employé pour favoriser le tir de précision (+1 à l'attaque par point dépensé) ou pour prendre l'initiative (+1 par point dépensé).

Armes de jet.— On peut esquiver les armes de jet, ou les parer avec un bouclier (+1 niveau de difficulté), uniquement si l'on voit venir l'attaque.

Armes de trait.— On peut les esquiver et seulement les esquiver (+2 niveaux de difficulté) si l'on voit venir l'attaque.



Les armures

Les armures sont encombrantes et gênent donc les actions des combattants ou des acrobates. Les malus suivants sont appliqués pour **tout jet** en situation de combat impliquant l'**Art Guerrier**, pour tout jet d'**Equitation** ou d'**Esquive**, pour un personnage portant une armure.

Armure	Malus
Armure légère	Aucun malus
Armure lourde	-1
Armure très lourde	-3

Tableau des malus infligés par le port d'armure avec la caractéristique Art Guerrier

Les malus suivants sont appliqués pour **tout jet** impliquant l'utilisation avec **Agile** des compétences suivantes: **Acrobatie, Courir, Grimper, Arts martiaux, Nage** et tout autre compétence à l'appréciation du meneur de jeu selon la situation:

Armure	Malus
Armure légère	-2
Armure lourde	-4
Armure très lourde	-6

Tableau des malus infligés par le port d'armure avec la caractéristique Agile

Le joueur peut mettre à profit le cadre ci-dessous pour noter les compétences essentielles que son personnage est capable d'utiliser en situation de combat.