

# *Le combat dans Guildes, revu et corrigé*

## **La Passe d'arme**

Une passe d'arme dure 5 secondes. Chaque combattant peut faire jusqu'à trois actions pendant une passe d'arme, soit normalement : 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) ou une esquive et une action " autre ".

## **L'Initiative**

Pour l'initiative, on utilise 1D6+ Art Guerrier (ou 1D6 + Agile s'il s'agit d'une créature sans art guerrier).

Celui qui la gagne choisi soit de passer son tour, soit de faire une attaque ou une action " autre ". Tous les combattants font leurs actions à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les attaques et les actions autres aient été faites.

## **L'attaque**

L'attaque se détermine avec : Art guerrier + compétence d'arme + 2D6.

Le défenseur peut parer avec : Art guerrier + compétence d'arme + 2D6.  
ou esquiver avec : Agile + esquive + 2D6.

On regarde sur la table de réussite l'endroit où l'on se trouve.

Réussite normale : les dégâts normaux sont infligés.

Réussite spéciale : dégâts normaux + 1D6.

Réussite critique : dégâts normaux + 2D6.

Échec normal ou spécial : pas de dégâts.

Échec critique : malchance

La force de l'attaquant influe aussi sur les dommages:

Fort = 1 ou 2 : dommages -1

Fort = 3 ou 4 : dommages + 0

Fort = 5 ou 6 : dommages + 1

Fort = 7 ou 8 : dommages + 2 (etc...)

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 seule et même attaque.

## Le Sheï

Le sheï permet de faire des gestes extraordinaires en combat. Nombre de points de sheï équivaut aux nombre de points dans la compétence de combat utilisée.

- **Initiative :** +1 à l'initiative par point de sheï dépensé.
- **Botte :** +1 au jet d'attaque par point de sheï dépensé.
- **Attaque en force :** +1 aux dommages par point de sheï dépensé. On utilise la caractéristique Fort pour l'attaque à la place de l'art guerrier.
- **Attaque en agilité :** -1 à la parade ou l'esquive de l'adversaire par point de sheï dépensé. On utilise la caractéristique Agile pour l'attaque à la place de l'art guerrier.
- **Attaque double :** 2 pts de sheï. On porte deux attaques coup sur coup avec une même arme, chacune avec un D6 à la place de deux. On montre un dé à l'adversaire et celui-ci décide s'il va parer ou esquiver cette première attaque, ou seulement l'autre, ou les deux.
- **Attaque avec deux armes :** 3 pts de sheï. On porte deux attaques coup sur coup avec deux armes, la première à 2D6, la seconde à 1D6.  
Note : Dans le cas d'un combat avec deux armes, le sheï est donné par la moyenne des deux compétences arrondies à l'inférieur. Si on attaque avec un bouclier, la difficulté est majorée de deux niveaux et il ne peut servir à parer.
- **Désarmer :** 3 points de sheï. L'attaquant doit obtenir une réussite spéciale pour réussir à désarmer. Sur une réussite critique, il brise l'arme de sa victime. Aucun dommage n'est infligé.
- **Renverser :** 2 points de sheï. On doit réussir une réussite spéciale sur une attaque en force. Les dommages ne sont pas infligés. Si le défenseur réussit sa parade, il n'est pas renversé. Si le défenseur réussit une esquive, la prochaine parade ou esquive de l'attaquant contre ce défenseur est augmenté d'une difficulté.
- **Grande Parade :** +1 à la parade par point de sheï dépensé.
- **Parades multiples :** Une parade supplémentaire à 1D6 par point de sheï dépensé (avec un bouclier: 2 points de sheï).
- **Parade avec deux armes :** 2 pts de sheï. Une parade supplémentaire avec la deuxième arme à 2D6 (avec un bouclier: 3 points de sheï).
- **Attaque précise :** Il est possible de viser une partie du corps non protégée ou un point faible de la cuirasse de son adversaire en portant une attaque précise. Comme pour toute technique de sheï, l'action effectuée par le personnage pour toucher un point sensible doit être décrite par le joueur. Le coût de cette botte en points de sheï dépend de l'armure de l'adversaire :
  - Armure normale : 3 points de sheï
  - Casque, jambières, brassards : +1 point par équipement.

Dans tous les cas, les points de sheï sont perdus. L'attaquant n'obtient aucun bonus pour toucher son adversaire. Par contre, si son attaque n'est pas parée, la protection de l'armure face aux dégâts est totalement ignorée. Cette technique peut se cumuler avec la technique de sheï : botte.

## Le Mouvement

Se désengager du combat : Quand on a l'initiative, on peut le faire automatiquement, le reste est affaire de course. Quand on n'a pas l'initiative, on doit subir une attaque sans pouvoir parer (difficulté facile pour l'attaque).

Mouvement : On a droit à 5 mètres de mouvement sans pénalité. Faire dix mètres demande l'utilisation de l'action " autre " avec Agile/Course à la difficulté du terrain. Par dix mètres supplémentaire, l'action est augmentée d'une difficulté.

## Combat à mains nues

Bagarre : Pas de parade, esquive seulement. Pas d'utilisation 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 main nue se fait parer avec une arme blanche, il reçoit les dégâts de cette arme.

## Combat à distance

On utilise Agile + compétence de l'arme + 2D6. La difficulté est normale à portée courte et extrême à portée longue si la cible ne se défend pas. Les armes à distance ne sont plus utilisables en tant que telle lorsque l'on se retrouve en mêlée.

Utilisation du sheï: deux utilisations sont possibles:

- **Tir de précision** : +1 à l'attaque par point de sheï dépensé.
- **Initiative** : +1 à l'initiative par point de sheï dépensé.

Armes de jet : On peut les esquiver, ou les parer avec un bouclier (+1 niveau de difficulté, aucun dégât si réussis), le tout si on voit venir l'attaque.

Armes de trait : On peut les esquiver (+1 niveau de difficulté) ou les parer avec un bouclier (+2 niveaux de difficulté, pas de dommages si réussis), le tout si on voit venir l'attaque.

Armes à feu : On peut les esquiver et seulement les esquiver (+2 niveaux de difficulté) si 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'équitation ou jet d'esquive pour un personnage portant une armure:

Armure légère: aucun malus.

Armure lourde: -1

Armure très lourde: -3

Les malus suivants sont appliqués pour tout jet impliquant l'utilisation avec Agile des compétences suivantes: Acrobatie, Courir, Grimper, Arts Martiaux, Nage (et toute autre à l'appréciation du maître de jeu, selon la situation, par exemple Discrétion).

Armure légère: -1

Armure lourde: -3

Armure très lourde: -6