

# PF2e LE CONTRE

Certains effets vous permettent de tenter de contrer des sorts, des afflictions, des états ou d'autres effets. Les tests de contre comparent les puissances de deux forces afin de déterminer laquelle prend le pas sur l'autre. Réussir à contrer un effet y met un terme, sauf en cas d'indication contraire. Cela implique toujours un test de contre (**en rouge**), et le DD de l'effet qui est à supprimer (**en bleu**).

Les DD font référence au tableau 10-5, DD par niveau, page 503 du Livre de base.

Note : le terme niveau pour les sorts a été remplacé par rang. Ainsi, il est plus facile de différencier le niveau de sort du niveau du personnage de niveau 1 à 20 du rang de sort qui s'étend de 1 à 10.

## Table des matières

Contre un sort .....	1
Simuler un rang de sort .....	1
Contre un objet magique.....	2
Contre une affliction .....	2
Contre un effet .....	2

## Contre un sort

Le **test de contre** d'un sort est identique au test d'attaque magique du personnage, ajusté de tous les bonus et malus qui s'appliquent spécifiquement aux tests de contre. Le DD de contre est calculé à partir du niveau de la source de l'effet magique (niveau de classe, rencontre...).

**Succès critique** : Vous contrez jusqu'à 3 rangs de sort supérieurs au rang du sort utilisé pour le contre.

**Succès** : Vous contrez jusqu'à 1 rang de sort supérieur au rang du sort utilisé pour le contre.

**Échec** : Vous contrez la cible si le rang de sort ciblé est inférieur au rang du sort utilisé pour le contre.

**Échec critique** Vous n'arrivez pas à contrer la cible.

## Simuler un rang de sort

Si le rang de sort d'un effet magique n'est pas précisé, il est possible de le simuler pour utiliser un sort ou effet tenant compte des rangs de sort.

Le rang de sort simulé est égal au niveau divisé par 2 (arrondi supérieur) de la source de l'effet (niveau de classe, de rencontre...).

	Degré de réussite	Rang cible inférieure au rang de sort du contre	Rang cible égale ou supérieur de 1 au rang de sort du contre	Rang cible supérieure de 2 ou 3 au rang de sort du contre	Rang cible supérieure de 4 au rang de sort du contre
Test d'attaque magique vs DD de la source	Succès critique	Contré	Contré	Contré	Echec du contre
	Succès			Echec du contre	
	Echec	Echec du contre	Echec du contre		
	Echec critique				

**Exemple** : un magicien de niveau 7 qui lance un sort de dissipation de la magie rang 2 intensifié au rang 4 pour contrer un sort adverse de rang 5 devra délivrer au moins un succès normal car le sort cible est supérieur de +1 au rang intensifié de son propre sort de contre.

## Contre un objet magique

Le **test de contre** d'un objet magique est identique au test d'attaque magique du personnage, ajusté de tous les bonus et malus qui s'appliquent spécifiquement aux tests de contre.

**Pour désactiver l'objet 10mn**, le DD de contre est calculé à partir du niveau de l'objet.

Pour contre l'effet d'un sort lancé par un objet, si cela n'est pas précisé dans la description de l'objet : utilisez la règle « Contre un sort ».

## Contre une affliction

Le **test de contre** utilise un test de compétence adapté (comme la médecine pour contre un poison ou une maladie), ajusté de tous les bonus et malus qui s'appliquent spécifiquement aux tests de contre.

Le **DD de contre** est identique au DD de l'affliction, précisé dans sa description.

Si l'affliction est issue d'un sort, le test de contre est identique à celui pour contre un sort.

## Contre un effet

Certains autres effets qui ne sont pas des afflictions, de la magie ni des sorts peuvent être contrés si cela est précisé dans leur description.

Le **test de contre** utilise un test de compétence adapté, ajusté de tous les bonus et malus qui s'appliquent spécifiquement aux tests de contre.

Le **DD de contre** est celui du niveau de l'adversaire ou de l'objet à moins qu'il ne soit détaillé dans la description.