

COMBATTRE DANS UN ESPACE RESTREINT

Zone de combat	Déplacement	Malus au combat			Armes à distance utilisables	Armures interdites
		Armes légères	Armes 1 main	Armes 2 mains		
Réduite	Normal	0	-2	-4	Toutes	Aucune
Etroite ou basse*	½ vitesse	-2	-4	Inutilisable	Toutes	Aucune
Etroite et basse*	¼ vitesse	-4	-8	Inutilisable	Toutes	Aucune
Petite*	1,50m	-4	-8	Inutilisable	Arbalètes (l, L)	Intermédiaires et lourdes
Etriquée*	Evasion DD15 pour 1,50m	-8	Inutilisable	Inutilisable	Arbalètes (l)	Intermédiaires et lourdes
Minuscule*	Evasion DD30 pour 1,5m	Inutilisable	Inutilisable	Inutilisable	Aucune	Toutes

* Tout personnage rentrant dans une de ces zones perd son éventuel bonus de dextérité à la CA et au DMD.

DÉTAILS DES ZONES DE COMBAT

➤ **REDUITE** : un personnage se déplace dans un couloir, un tunnel ayant 1,5 m/1case de largeur.

OPTION SE SERRER DANS UN ZONE REDUITE POUR COMBATTRE A 2 : Dans un combat, un personnage peut se serrer avec un équipier pour l'aider. Cela implique que les 2 combattants vont occuper la moitié de leur l'espace habituel pour combattre (soit ½ case pour une taille M et 1 case pour les 2 personnages).

Zone de combat	Déplacement	Malus au combat			Armes à distance	Malus CA et DMD
		Armes légères	Armes 1 main	Armes 2 mains		
Réduite (si 2 combattants)	½ vitesse	-4	-8	Inutilisable	Toutes	-4

- **ETROITE OUBASSE** : zone réduisant de la moitié l'espace occupé par le personnage en hauteur ou en largeur.
- **ETROITE ET BASSE** : zone réduisant de la moitié l'espace occupé par le personnage en hauteur et en largeur.
- **PETITE** : zone réduisant de la moitié jusqu'au quart l'espace occupé par le personnage en hauteur et en largeur. On ne peut que ramper.
- **ETRIQUEE** : zone plus large que les épaules du personnage où on peut se faufiler avec quelques difficultés.
- **MINUSCULE** : zone plus large que la tête du personnage où avancer demande de gros efforts. Tout combat dans une telle zone est impossible.

REGLE OPTIONNELLE : les armes perforantes d'estoc peuvent être considérées comme une catégorie de taille inférieure en combat. Par exemple, une arme perforante d'estoc à 1 main sera considérée comme une arme légère.