

Une aide de jeu pour

Pathfinder

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



Un petit guide reprenant les règles essentielles pour :

le combat

disponible sur le site Pathfinder-fr et compilé par Mériadec

Version du 02/03/2011

TABLE DES MATIERES

REGLES GENERALES (p3)

❖ INITIATIVE

- Premier round
 - Pris au dépourvu*
 - Surprise*
- Actions modifiant l'initiative
 - Retarder son action*
 - Préparer son action*

❖ ATTAQUES

- Attaques de contact*
- Attaques à distance*
- Prise en tenaille*
- Attaque sournoise*
- Coup de grâce*
- Attaques naturelles*
- Attaques d'opportunité
 - Attaque d'opportunité lors d'un déplacement*
 - Attaque d'opportunité par déconcentration*

❖ DEGATS

- Dégâts létaux et non-létaux*
- Dégâts à mains nues*

❖ CLASSE D'ARMURE

❖ MOUVEMENTS

- Action de mouvement simple*
- Action de mouvement double*
- Action de mouvement complexe*
- Pas de placement de 1,50m*
- Se déplacer de 1,50m sur terrain difficile*
- Retraite*
- Ramper*
- Mouvements dans un espace occupé
 - Espace occupé par un allié*
 - Espace occupé par un adversaire*
 - S'arrêter dans un espace occupé*
- Mouvements dans un espace délicat
 - Espace difficile*
 - Espace avec obstacles*

❖ DEFENSES

- Combattre sur la défensive*
- Incantation sur la défensive*
- Défense totale*
- Cible sans défense*

❖ ABRI

- Contre les attaques à distance et les armes à allonge*
- Contre les attaques au corps à corps*
- Abri partiel*
- Abri important*
- Abri total*

❖ CAMOUFLAGE

- Contre les attaques à distance et les armes à allonge*
- Contre les attaques au corps à corps*
- Camouflage total*

ATTAQUES SPECIALES EN COMBAT (p7)

❖ AIDER QUELQU'UN

❖ CHARGE

Déplacement lors d'une charge

Attaque lors d'une charge

❖ COMBAT MONTE

- Les montures au combat*
- Combattre sur une monture*
- Attaquer avec une arme à distance sur une monture*
- Jeter un sort sur une monture*
- Chute de la monture*
- Chute du personnage*

❖ LANCER UNE ARME A IMPACT

❖ COMBAT A 2 ARMES

MANŒUVRES OFFENSIVES EN COMBAT (p10)

BMO et DMD

❖ BOUSCULADE

❖ DESARMEMENT

❖ LUTTE

- Résoudre une situation de lutte pour l'attaquant*
- Résoudre une situation de lutte pour le défenseur en état agrippé*
- Lutte à plusieurs*

❖ RENVERSEMENT

❖ DESTRUCTION

❖ CROC-EN-JAMBE

❖ ENTRAINEMENT

❖ REPOSITIONNEMENT

❖ SALE COUP

❖ SUBTILISATION

REGLES COMPLEMENTAIRES POUR LES ARMES ET LES ARMURES (p13)

❖ REGLES POUR LES ARMES

- Utiliser une arme sans formation
- Lancer une arme de corps à corps
- Utiliser une arme d'une autre taille
- Utiliser une arme brisée
- Utiliser une arme improvisée

❖ REGLES POUR LES ARMURES

- Porter une armure sans formation
- Dormir en armure
- Enlever et mettre une armure
- Armures de tailles différentes
- Porter une armure brisée

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

REGLES GENERALES

PREAMBULE :

- Les réussites automatiques et les réussites critiques sur un 20 « naturel » ne sont possibles que pour les jets de sauvegarde et les attaques.
- Tous les malus à la CA sont applicables sur la DMD.

Initiative

PREMIER ROUND

❖ **Pris au dépourvu**

Un personnage est pris au dépourvu tant que son initiative n'est pas arrivée.

- Classe d'armure : perte du bonus de dextérité
- Attaques d'opportunité : non

❖ **Surprise**

Un personnage surpris ne peut pas agir au premier round et est pris au dépourvu. Un personnage non surpris peut faire une action simple ou une action de mouvement et éventuellement des actions libres.

ACTIONS MODIFIANT L'INITIATIVE

❖ **Retarder son action**

Le personnage peut choisir sa nouvelle initiative ou agir à un moment précis. On ne peut pas interrompre l'action de quelqu'un en retardant son initiative. A l'initiative choisie, le personnage agit ou perd son tour de jeu.

❖ **Préparer son action**

Cette option est une action simple (sans attaque d'opportunité). On peut préparer une action simple, de mouvement, libre ou rapide (déconcentrer un mage, contrer un sort, recevoir une charge). Le personnage déclare les conditions de l'action qu'il veut préparer. Un pas de placement est possible si le personnage ne s'est pas déplacé pendant le round.

Attaques

❖ **Attaque de contact**

On peut faire une attaque de contact au corps à corps ou à distance. On ne tient pas compte des bonus

d'armure, de bouclier et d'armure naturelle. Les bonus apportés par des effets de champ de force (armure de mage, bracelets d'armure) sont comptés dans le calcul de la CA.

❖ **Attaque à distance**

La cible doit être à portée et la ligne de mire doit être dégagée. La limite de tir est de 5 fois le facteur de portée pour les armes de jet et de 10 fois le facteur de portée pour les armes à projectiles. Le personnage subit des malus aux jets d'attaque en fonction de la distance qui le sépare de la cible :

Distance maximale de la cible en facteur de portée (fp)					
	1fp	2fp	3fp	4fp	5fp*
Malus	0	-2	-4	-6	-8
	6fp	7fp	8fp	9fp	10fp
Malus	10	-12	-14	-16	-18

*Distance maximale pour les armes de jet



❖ **Prise en tenaille**

- Conditions : une ligne, qui part du milieu des cases occupées par 2 personnages, traversent l'espace occupé par la cible par des bords ou un coin opposés. Seul un personnage qui menace une cible peut aider dans une prise en tenaille.

- Bonus : +2 aux jets d'attaque

NOTE : Une créature avec une allonge de Om ne peut pas prendre en tenaille. Une créature occupant plusieurs cases peut choisir celle qu'elle veut pour la prise en tenaille.

❖ **Attaque sournoise**

- Conditions : La cible ne doit pas bénéficier de son bonus de dextérité à la classe d'armure ou être prise en tenaille par le personnage qui va faire

l'attaque sournoise et un de ses alliés. Une attaque sournoise peut se faire à distance si la cible est à moins de 9 mètres de l'attaquant.

NOTE : Une attaque sournoise n'est possible que contre une créature dont l'attaquant a localisé les points faibles ou les organes vitaux. Un personnage camouflé ne peut être victime d'une attaque sournoise. Lors d'une attaque sournoise, on ne peut faire des dégâts non-létaux qu'avec une arme prévue à cet effet.



❖ Coup de grâce

Lors d'une action complexe, le personnage touche automatiquement une cible sans défense sur une case adjacente en faisant un critique. Si la victime ne meurt pas des dégâts, elle doit tirer un jet de Vigueur DD 10 + dégâts encaissés. Donner le coup de grâce déclenche d'éventuelles attaques d'opportunité.

❖ Attaques naturelles

Ces attaques sont considérées comme des attaques de corps à corps. On distingue :

- les attaques naturelles : gueules, griffes,
- les attaques naturelles secondaires : ailes, queue (-5 au jet d'attaque)

Attaques possibles	Bonus de force aux dégâts
1 seule attaque naturelle	+1,5 modificateur For
Plusieurs attaques naturelles	+1 modificateur de For
Attaques secondaires	+0,5 modificateur For

NOTE : On peut combiner attaques naturelles et attaques avec des armes ou à mains nues. Les attaques naturelles deviennent alors des attaques naturelles secondaires et les armes tenues subissent les malus du combat à 2 mains (les attaques

naturelles deviennent des armes légères dans la main non-directrice).

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

❖ Attaque d'opportunité lors d'un déplacement

C'est le cas quand on sort d'une zone contrôlée par un adversaire. On peut éviter cette attaque de 2 manières :

- Pas de placement de 1,50m
- Action de retraite

❖ Attaque d'opportunité par déconcentration

Voir la table des actions en combat (p183).

NOTE : Un personnage ne peut porter qu'une seule attaque par opportunité même si un don lui permet d'avoir plusieurs attaques d'opportunité par round (sortir de plus d'une case contrôlée permet une seule attaque d'opportunité).

Dégâts

Ils ne peuvent jamais être inférieur à 1. Les bonus varient en fonction de l'arme et de la main utilisée :

- Armes utilisées dans la main non-directrice : ½ bonus de force
- Armes à 2 mains : 1,5 bonus de force

NOTE : Lors d'un coup critique, les bonus aux dégâts exprimés sous la forme de dés supplémentaires ne sont pas multipliés.

DEGATS DES ARMES DE CORPS A CORPS TENUES A 1 OU 2 MAINS

	Arme tenue à 1 main	Arme tenue à 2 mains
Arme légère	1xModificateur For	1xModificateur For
Arme à 1 main	1xModificateur For	1,5xModificateur For
Arme à 2 mains	Impossible	1,5xModificateur For

❖ Dégâts létaux et non-létaux

Si un personnage veut faire des dégâts non-létaux avec une arme prévue pour faire des dégâts létaux (ou le contraire), il a -4 au jet d'attaque.

❖ Dégâts à mains nues

Ces dégâts sont considérés comme non-létaux. Les mains sont considérées comme des armes légères pour calculer les éventuels malus (combat à 2 armes ...) même si le personnage n'est pas considéré comme armé.

Taille	Dégâts
Petite	D2 + modificateur Force
Moyenne	D3 + modificateur Force
Grande	D4 + modificateur Force

NOTE : Le don science du combat à mains nues permet de porter des attaques d'opportunité et d'infliger au choix des dégâts létaux ou non-létaux. Le personnage est alors considéré comme armé.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) d'un personnage est égale à :

10 + bonus d'armure + bonus de bouclier +
modificateur dextérité* + modificateur taille +
modificateur divers

* Une armure peut limiter le bonus de dextérité (voir p151).

Les divers modificateurs de la classe d'armure comprennent :

- les bonus d'altération (pour améliorer l'armure, le bouclier),
- les bonus d'armure naturelle (provenant d'écailles, d'une peau épaisse...),
- les bonus d'esquive (pour éviter une attaque si le personnage dispose de son bonus de dextérité à ce moment-là),

NOTE : Deux modificateurs du même type ne peuvent pas se cumuler pour le calcul de la classe d'armure. (Par exemple : les bracelets de CA fournissent un bonus d'armure, ils ne peuvent pas se cumuler avec le bonus d'une armure portée par le personnage. Le meilleur des deux bonus est retenu. Par contre des bonus d'altération d'armure peuvent se cumuler avec des bonus d'altération de bouclier).



Mouvements

❖ Action de mouvement simple

Le personnage se déplace au maximum d'une fois sa vitesse de déplacement.

❖ Action de mouvement double

Le personnage change une action simple contre une deuxième action de mouvement. Il se déplace au maximum de 2 fois sa vitesse de déplacement.

❖ Action de mouvement complexe

Lors d'une action complexe, le personnage court jusqu'à 4 fois (ou 3 fois selon l'armure) sa vitesse de déplacement en ligne droite. Il perd son bonus de dextérité à la CA. On ne peut pas courir sur un terrain difficile ou dans l'obscurité.

❖ Pas de placement de 1,50m

Il ne peut se faire que si le personnage ne s'est pas déplacé pendant le round. Un seul pas de placement est autorisé par round. Un pas de placement n'est pas possible en terrain difficile ou dans l'obscurité.

❖ Se déplacer de 1,50m en terrain difficile

Sur un terrain accidenté ou encombré, le personnage se déplace de 1,50m pour une action complexe même en diagonale. Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité.

❖ Retraite

Battre en retraite est une action complexe qui correspond à un double mouvement où le premier pas (quitter la case de départ) ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Seule la case de départ de sa retraite n'est pas soumise à d'éventuelles attaques d'opportunité par les adversaires que le personnage voit.

Retraite restreinte : Si le personnage est limité à une seule action simple par round, il ne pourra faire sa retraite qu'en se déplaçant de sa vitesse.

❖ Ramper

Le personnage peut se déplacer de 1,50m pour une action complexe. Il est soumis à d'éventuelles attaques d'opportunité et perd son bonus de dextérité à la CA.

NOTE : Quelque soit le malus aux mouvements, un personnage peut toujours avancer de 1,50m lors

d'une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité.

MOUVEMENTS DANS UN ESPACE OCCUPE

❖ Espace occupé par un allié

Le personnage peut passer sauf en cas de charge.

❖ Espace occupé par un adversaire

Le personnage ne peut pas passer sauf si l'adversaire est sans défense. Dans le cas d'une créature d'une très grande taille doubler le coût du déplacement.

❖ S'arrêter dans un espace occupé

Impossible, sauf si la créature est sans défense.

- Cas des créatures de taille réduite : Les créatures de taille TP, Min et I peuvent pénétrer dans l'espace occupé par un adversaire mais elles subissent une attaque d'opportunité.

- Cas des créatures plus grandes ou plus petites d'au moins 3 catégories de taille : Le personnage peut alors traverser la zone occupée mais il subit des attaques d'opportunités.

NOTE : La compétence Acrobatie permet de traverser la zone occupée par un adversaire. Si la créature occupe entièrement la zone, il devient impossible de traverser celle-ci.



MOUVEMENTS DANS UN ESPACE DELICAT

❖ Espace difficile

Une grande végétation, un sol avec des irrégularités ou une escalier raide nécessitent de doubler le coût de déplacement (soit 3 cases à chaque diagonale).

❖ Espace avec obstacles

Un muret, un tapis de branchage nécessitent de doubler le coût de déplacement (soit 3 cases à chaque diagonale).

NOTE : Les créatures volantes ou intangibles ne sont en général pas affectées par les mouvements dans un espace délicat.

Défenses

❖ Combattre sur la défensive

Lors d'une action simple, le personnage attaque tout en étant sur la défensive. Il attaque à -4 et gagne +2 sur son AC.

❖ Incantation sur la défensive

En jetant son sort, le personnage ne subit pas d'attaque d'opportunité mais il doit faire un jet de concentration égale à DD15+2xniv du sort pour le réussir.

❖ Défense totale

Lors d'une action simple, le personnage choisit de se mettre en défense. Il gagne +4 à son AC. On ne peut pas cumuler cette défense avec une autre action défensive. Le personnage ne peut faire aucune attaque en défense totale.

❖ Cible sans défense

Un personnage est sans défense quand il dort, est inconscient, est ligoté... Le personnage subit les malus suivants :

- 4 à la CA,
- dextérité considérée comme 0 (-5 contre les attaques),
- ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

NOTE : A partir d'un rang de 3 en Acrobatie, un personnage gagne +3 à la CA en combat sur la défensive et +6 à la CA en défense totale.

Abri

❖ Contre les attaques à distance et les armes à allonge

Il y a abri quand une ligne qui part d'un coin de la case de l'attaquant vers celle de la cible passe par :

- une case occupée par une créature ou un obstacle,
- la bordure d'un obstacle.

❖ Contre les attaques au corps à corps

L'attaquant doit se trouver dans une case adjacente au défenseur. Il y a abri quand n'importe quelle ligne qui part de la case de l'attaquant vers celle de la cible passe par un mur ou un muret.

❖ Abri partiel

Si il y a abri et que l'attaquant voit plus de la moitié de son adversaire, ce dernier bénéficie seulement d'un abri partiel.

❖ Abri important

Le personnage est derrière une meurtrière ou une petite fenêtre de maison.

❖ Abri total

Aucune ligne d'attaque ne peut être tracée entre les 2 personnages. L'attaquant ne peut pas placer d'attaque.

MODIFICATIONS OBTENUES PAR UN ABRIS

Abri	Bonus CA	Att opportunité	Bonus Jet réflexes	Jet discrétion**
Partiel	+2	non	+1	Impossible
Normal	+4	non	+2	Possible
Important*	+8	non	+4	Possible à +10

* Dans un abri important, la créature gagne une esquive extraordinaire contre les attaques qui nécessitent un jet de réflexes.

** Le personnage peut profiter de son abri pour faire un test de discrétion.

Camouflage

❖ Contre les attaques à distance et les armes à allonge

Il y a camouflage quand une ligne qui part d'un coin de la case de l'attaquant vers celle de la cible passe par une case ou une bordure qui procure un camouflage.

❖ Contre les attaques au corps à corps

L'attaquant doit se trouver dans une case adjacente au défenseur. Il y a camouflage quand la case occupée par le défenseur est entièrement soumise à un camouflage.

❖ Camouflage total

L'attaquant peut tracer une ligne jusqu'à la cible mais celle-ci reste hors de vue. L'attaquant porte son attaque sur la zone choisie et non sur la cible.

MODIFICATIONS OBTENUES PAR UN CAMOUFLAGE

Camouflage	% qu'une attaque réussie rate	Jet discrétion**
Normal	20%	Possible
Total*	50%	Possible

* Dans un camouflage total, le personnage n'est pas soumis à d'éventuelles attaques d'opportunité.

** Le personnage peut profiter de son camouflage pour faire un test de discrétion.

ATTAQUES SPECIALES EN COMBAT

Aider quelqu'un

Tous les personnages impliqués dans ces attaques doivent être au corps à corps. Le personnage aidant doit réussir un jet d'attaque (action simple) contre une CA de 10 pour choisir un des 2 bonus suivants :

- +2 au prochain jet d'attaque de son allié,
- +2 à la CA de son allié contre la prochaine attaque de l'adversaire.

NOTE : Plusieurs personnages peuvent aider le même allié en cumulant les bonus de même nature.

Charge

C'est une action complexe qui au maximum permet de parcourir 2 fois la vitesse de déplacement.

❖ Contre les attaques au corps à corps

L'attaquant doit se trouver dans une case adjacente au défenseur. Il y a camouflage quand la case occupée par le défenseur est entièrement soumise à un camouflage.

❖ Déplacement lors d'une charge

Le déplacement minimum d'une charge doit être de 3 mètres. Ce déplacement doit se faire en ligne droite sans obstacle ou terrain difficile. Si le personnage a +1 au bonus de base à l'attaque et qu'il parcourt au plus sa vitesse de déplacement, il peut dégainer son arme pendant la charge. On ne peut pas faire de pas de placement lors d'une charge.

Charge restreinte : Si le personnage qui charge ne peut faire qu'une action simple ou de mouvement par round, il peut charger en parcourant au maximum sa vitesse de déplacement avec son arme déjà en main.

❖ Attaque lors d'une charge

La charge donne droit à une seule attaque (même avec combat à 2 mains). Une charge donne :

- +2 au jet d'attaque,
- +2 au jet de bousculade,
- -2 à la CA.

NOTE : La lance d'arçon double les dommages lors d'une charge avec une monture. Des armes (comme la lance, le trident...) double les dommages en cas de préparation à la réception d'une charge. (voir page 2, préparer son action)



Feinte

C'est une action simple, qui n'entraîne pas d'attaque d'opportunité et qui nécessite un test de Bluff ayant comme difficulté (le score le plus élevé sera retenu) :

DD = 10 + BBA de l'adversaire + modificateur
sagesse de l'adversaire

OU

DD = 10 + score de psychologie de la cible

Si le jet est réussi, la cible perd son bonus de dextérité à la CA et au DMD lors de la prochaine attaque du personnage.

NOTE : Contre une cible non-humanoïde, le jet de bluff se fait avec un malus de -4 et de -8 contre une créature d'intelligence animale. Il est impossible de feinter une cible dénuée d'intelligence.

Combat monté

Ces règles concernent aussi bien les créatures terrestres (cheval,...) que les créatures volantes (dragons, ...).

❖ Les montures au combat

Les montures non-entraînées au combat (voir la compétence Dressage) sont effrayées dans une bataille. Ainsi, au début de chaque round et pour une action de mouvement, le cavalier doit réussir un jet d'équitation avec un DD de 20 pour garder le contrôle de sa monture :

- Jet réussi : le cavalier peut exécuter une action simple.
- Jet raté : l'action de mouvement initiale devient une action complexe.

NOTE : La monture agit à l'initiative du cavalier mais ce dernier se déplace à la vitesse de sa monture. Avec un jet d'équitation DD10, le cavalier peut faire attaquer sa monture sans subir de malus.

❖ Combattre sur une monture

En réussissant un jet d'équitation avec un DD de 5 pour une action libre, le cavalier peut diriger sa monture avec les jambes et garder les mains libres pour attaquer ou se défendre.

En position surélevée, le cavalier gagne un bonus de +1 au jet d'attaque contre les adversaires. Si la monture se déplace plus de 1,50m le cavalier ne peut faire qu'une seule attaque au corps à corps.

Charge avec une monture : Le cavalier subit le malus de charge à la CA et au DMD. Si l'attaque arrive en fin de charge, le cavalier gagne le bonus de charge au jet d'attaque.

❖ Attaquer avec une arme à distance sur une monture

Le cavalier peut attaquer à outrance et faire ses actions de mouvement normalement pendant le déplacement de sa monture.

Déplacements de la monture	Malus aux jets d'attaque
Aucun	0
Mouvement x 2*	-4
Mouvement x 4* (galop)	-8

*A chaque fois, le jet d'attaque se fait à la moitié du déplacement de la monture.

❖ Jeter un sort sur une monture

Déplacements de la monture	Jets de Concentration
Aucun	Normal
Mouvement x 2*	DD 10 + niveau du sort
Mouvement x 4* (galop)	DD 15 + niveau du sort

*A chaque fois, le sort est jeté à la moitié du déplacement de la monture.

❖ Chute de la monture

Le cavalier doit réussir un jet d'équitation avec un DD 15 pour amortir sa chute et éviter de recevoir 1D6 de dégâts.

❖ Chute du personnage

Un personnage inconscient à 50% de chance de rester en selle (75% avec une selle de guerre). En cas de chute, il subit 1D6 de dégâts et le cheval fuit le combat.

LANCER UNE ARME à impact

Ce sont des armes que l'on lance et qui se brisent pour déverser leur contenu sur une cible (personnage ou objet). Il ne nécessite pas de formation particulière. Le lancer se fait avec un jet d'attaque de contact à distance contre la cible.

- Réussite de l'attaque : on compte les dégâts de l'attaque plus ceux de l'aspersion dans un rayon de 1,50m pour les autres créatures présentes. Si l'arme est jetée à l'intersection de plusieurs cases de combat, il faut réussir une attaque contre une CA de 5. Les créatures adjacentes reçoivent les dégâts d'aspersion.

- Echec de l'attaque : lancer 1D8 pour la direction en allant dans le sens des aiguilles d'une montre et convertir le nombre de facteurs de portée manquant en cases à ajouter ou à enlever par rapport à la case visée.

Combat à deux armes

Circonstances	Main directrice	Main non-directrice
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans la main non-directrice*	-4	-8
Don combat à 2 armes	-4	-4
Arme légère dans la main non-directrice et don combat à 2 armes	-2	-2

- Arme double : un personnage peut porter une deuxième attaque avec sa main non-directrice (voir * pour les malus dans le tableau)

- Armes de jet : un personnage peut jeter 1 armes avec chacune de ses mains. Les malus se calculent en fonction de la taille de l'arme utilisée :

Armes utilisées	Taille de l'arme
Dard	légère
Shuriken	légère
Bolas	à une main

Armes utilisées	Taille de l'arme
Filet	à une main
Fronde	à une main
Javeline	à une main



MANŒUVRES OFFENSIVES EN COMBAT

PREAMBULE

Ces manœuvres dépendent de 2 calculs :

1) Le Bonus de Manœuvres Offensives

(BMO)

C'est la capacité de chaque personnage a effectué une manœuvre offensive.

$$\text{BMO} = \text{Bonus de base à l'attaque} + \text{Modificateur Force} + \text{Modificateur taille}$$

2) La Difficulté de Manœuvres Défensive

(DMD)

C'est la résistance que va opposer le personnage qui est la cible de l'attaque.

$$\text{DMD} = 10 + \text{bonus de base à l'attaque} + \text{Modificateur Force} + \text{Modificateur Dextérité} + \text{Modificateur de taille}$$

Modificateurs de taille des manœuvres offensives

Taille	Bonus / Malus
Infime	-8
Minuscule	-4
Très Petite	-2
Petite	-1
Moyenne	+0
Grande	+1
Très Grande	+2
Gigantesque	+4
Colossal	+8

NOTE :

- Sauf indication ou don particulier, une manœuvre offensive de combat provoque une attaque d'opportunité. En cas de réussite de l'attaque d'opportunité, l'attaquant reçoit un malus dans sa manœuvre offensive égale au nombre de dégâts encaissés.

- Attention, la DMD est affectée par tout malus ou bonus qui affectent la CA. (Par exemple, une créature prise au dépourvu n'ajoute pas son bonus de dextérité à sa DMD.)

- Un personnage réalisant une manœuvre offensive a un bonus de +4 contre un cible étourdie et réussit automatiquement (20 naturel) si la cible ne peut pas agir (immobilisation, inconscience, incapacité d'agir ...).

3) Résolution d'une manœuvre offensive

L'attaquant tire son jet de manœuvre offensive. Si le jet est supérieur ou égale au DMD du défenseur l'attaque réussie.

d20 + BMO + Modificateurs spéciaux*

* *bonus de sorts, de dons, malus de camouflage de la cible ...*

Bousculade

Une bousculade peut se tenter avec une action simple ou lors d'une charge (elle remplace alors l'attaque). Un personnage ne peut pas bousculer un adversaire qui a plus d'une catégorie de taille au dessus de lui.

- Bousculade réussie :

Cible repoussée de 1,50m + 1,50m par tranche de 5 points de marge au dé

L'attaquant peut continuer son mouvement avec son adversaire s'il n'a pas utilisé tout son déplacement. Si un deuxième adversaire est sur la trajectoire de la bousculade, il faut rajouter -4 au jet de bousculade par adversaire rencontré.

- Bousculade ratée :

L'attaquant s'arrête devant son adversaire.

Désarmement

Cette action peut remplacer une attaque de corps à corps (avec un malus de -4 si l'attaquant ne possède aucune arme).

- Désarmement réussi :

L'adversaire lâche (au choix) un des objets qu'il avait en main (même pour un objet tenu à 2 mains).

Si l'attaque est supérieure de 10 au DMD, l'adversaire lâche les objets qu'il avait en mains.

Un attaquant sans arme qui réussit un désarmement peut récupérer celle de son adversaire sans que cela lui coûte une action.

- Désarmement raté :

Si l'attaque est inférieure ou égale au DMD-10, c'est l'attaquant qui lâche son arme.

Lutte

Une action simple permet d'engager une situation de lutte. Un humanoïde utilisant une seule main pour engager une lutte a un malus de -4 à ses jets. Si l'attaquant réussit son jet de lutte, il déplace immédiatement la personne agrippée dans une case adjacente (si nécessaire) sinon la lutte échoue. L'attaquant peut se dégager d'une lutte par une action libre mais il est aussi en situation de lutte (état agrippé).

❖ Résoudre une situation de lutte pour l'attaquant

1^{er} round

L'attaquant agrippe la cible à son initiative. Si la cible n'arrive pas à se dégager à son initiative (+5 au prochain test de lutte pour maintenir sa prise à l'attaquant).

Modifications pour l'attaquant et la cible qui subissent l'état agrippé :

- plus de mouvement,
- -4 en dextérité,
- -2 aux jets d'attaque et de manœuvres offensives (sauf ceux qui concernent la lutte en cours pour agripper ou se dégager),
- pour lancer un sort : test de concentration DD10 + BMO attaquant + niveau du sort
- impossibilité de porter une attaque d'opportunité.
-

L'attaquant continue la lutte en réussissant un nouveau test à son initiative (considéré comme une action simple avec un bonus de +5 pour maintenir la prise si la cible n'arrive pas à se dégager). Ce test réussit lui permet de faire une des actions suivantes :

Round suivant

❖ Déplacement

L'attaquant peut se déplacer avec son adversaire de la moitié de son déplacement et placer celui-ci sur une case adjacente de son choix. Si l'adversaire est déplacé vers une situation dangereuse (mur de feu, fossé), il a droit à une tentative immédiate pour se libérer avec un bonus de +4.

❖ Dégâts

L'attaquant inflige des dégâts (mains nues, attaque naturelle, armure à pointes, arme à une main). L'attaquant peut infliger des dégâts létaux ou non-létaux.

❖ Immobiliser (Etat non cumulable avec l'état agrippé)

La cible de la lutte subit la condition immobilisée :

- plus d'action physique possible (sauf pour se dégager de la lutte),
- toujours prise au dépourvu,
- -4 à la CA et perte du bonus de dextérité,
- pas de sort avec une composante somatique ou gestuelle.
- lancer un sort : DD10 + BMO adversaire + niveau du sort.

Cependant, la cible de la lutte peut essayer de se libérer avec un test de manœuvre de combat ou un test d'évasion.

❖ Attacher

Si l'attaquant essaie d'attacher en situation de lutte, il devra réussir un jet de manœuvre offensive avec un malus de -10.

Si la cible est immobilisée, inconsciente (d'une manière générale incapable de bouger), l'attaquant utilise une corde pour l'attacher avec un DD pour s'échapper de 20 + BMO.

❖ Résoudre une situation de lutte pour le défenseur en état agrippé

Le défenseur peut se libérer à son initiative par une action simple grâce à un test de manœuvres offensives (contre le DMD de l'attaquant) ou un test d'évasion (avec comme DD le DMD de l'attaquant). Ces tentatives pour se libérer ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

En cas de réussite, le défenseur peut :

- se dégager de la lutte et agir,
- agripper l'attaquant (qui ne peut plus se dégager librement alors que le défenseur peut le faire),
- sans se dégager, faire une action avec une seule main mais avec les malus de l'état agrippé (lancer un sort, attaquer avec une arme légère ou à 1 main).

NOTE : Si le défenseur est immobilisé ces actions sont limitées comme décrit ci-dessus.

❖ Lutte à plusieurs

Seul l'attaquant qui a commencé la lutte tire son jet avec un bonus de +2 par personne qui s'ajoute avec l'action aider. Le défenseur reçoit également un bonus de +2 pour chaque personne qui s'ajoute avec l'action aider.

Entraînement

Lors d'une attaque au corps à corps, l'attaquant peut traîner (en ligne droite) un adversaire. Ce dernier ne subit pas de dommage et sa taille peut être au maximum d'une catégorie de plus que celle de l'attaquant.

En cas de réussite, l'attaquant arrive à traîner vers lui sa cible sur 1,50m plus 1,50 pour chaque tranche de 5 points dépassant le DMD de celle-ci.

Un adversaire traîné ne subit pas d'attaques d'opportunité et ne peut aller dans une case occupée par un obstacle ou une créature.

NOTE : Les bonus raciaux au DMD pour la bousculade s'appliquent également à l'entraînement.

Repositionnement

Lors d'une action simple, l'attaquant peut déplacer un adversaire. Ce dernier ne subit pas de dommage et sa taille peut être au maximum d'une catégorie de plus que celle de l'attaquant.

En cas de réussite, l'attaquant déplace sa cible sur 1,50m plus 1,50 pour chaque tranche de 5 points dépassant le DMD de celle-ci, qui doit cependant rester dans la zone contrôlée par l'attaquant.

Un adversaire repositionné ne subit pas d'attaques d'opportunité et ne peut aller dans une case occupée par un obstacle, une créature ou un danger dont il a conscience.

NOTE : En fin d'attaque, un pas de placement de l'attaquant peut mettre sa cible dans une case adjacente à la zone qu'il contrôle.

Sale coup

Au corps à corps et par une action simple, l'attaquant peut gêner son adversaire. Si l'attaque réussit, la cible subit un des états préjudiciables suivants : assourdi, aveuglé, ébloui, enchevêtré, fiévreux ou secoué.

En cas de réussite, l'état préjudiciable dure 1 round plus 1 round pour chaque tranche de 5 points dépassant le DMD de la victime du sale coup.

La plupart du temps, l'adversaire qui subit l'état préjudiciable du sale coup peut y mettre fin en une action de mouvement.

Subtilisation

Au corps à corps et par une action simple, l'attaquant peut subtiliser un objet ou une arme à son adversaire avec une de ses mains libres. L'objet ou l'arme ne doit pas être tenu en main ou porté. Avant son jet, l'attaquant doit choisir quel est l'objet ou l'arme qu'il veut subtiliser.

Objet à subtiliser	DD
Objets ou armes glissés dans la ceinture, broche, collier	DMD
Objets bien attachés (cape, bourse ...), armes dans fourreaux	DMD+5 (ou plus)

NOTE : Une manœuvre de subtilisation est possible avec un fouet mais avec un malus de -4. Même avec un fouet, la cible doit se trouver dans la zone contrôlée par l'attaquant lors d'une subtilisation.



REGLES COMPLEMENTAIRES POUR LES ARMES ET LES ARMURES

Règles pour les armes

UTILISER UNE ARME SANS FORMATION

Quand un personnage utilise une arme pour laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

LANCER UNE ARME DE CORPS A CORPS

L'attaquant peut lancer une arme de corps à corps (comme une épée par exemple) avec un malus -4 au jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Il faut une action simple pour lancer une arme légère ou à 1 main et une action complexe pour lancer une arme à 2 mains. Toutes les armes ainsi lancées font un critique sur 20 et double les dégâts.

UTILISER UNE ARME D'UNE AUTRE TAILLE

Pour chaque catégorie de taille entre l'attaquant et l'arme utilisée, celui-ci subit un malus de -2. La catégorie de l'arme change également, comme l'exemple suivant (pour un personnage de taille M manipulant une arme à 1 main) :

Catégorie de taille (ct)	-2 ct	-1ct	Arme à la bonne taille	+1ct	+2 ct
Catégorie d'arme	x	Arme légère	Arme à 1 main	Arme à 2 mains	x

Ainsi, une arme à 1 main de taille M devient une arme légère pour un personnage de taille G et une arme à 2 mains pour un personnage de taille P.

UTILISER UNE ARME IMPROVISEE

Lors d'un combat, un personnage peut utiliser un objet comme une arme. Le personnage subira les effets suivants :

- -4 aux jets d'attaque comme pour utiliser une arme sans formation,

- les caractéristiques de la nouvelle arme seront calculées en fonction de la taille de l'objet utilisé,
- critique sur 20, dégâts doublés et facteur de portée de 3m.

UTILISER UNE ARME BRISEE

Une arme brisée s'utilise avec les effets suivants :

- -2 aux jets d'attaque,
- -2 aux dégâts,
- critique sur 20 et dégâts doublés.



Règles pour les armures

PORTER UNE ARMURE SANS FORMATION

Quand un personnage porte une armure ou un bouclier pour lequel il n'a pas reçu de formation, il subit le malus aux tests de l'armure ou du bouclier en question sur ces jets :

- d'attaque,
- de caractéristiques,
- de compétences associées à la Force ou la Dextérité.

NOTE : Si un personnage utilise une armure et un bouclier pour lesquels il n'a pas reçu de formation, il cumule les deux malus d'armure aux tests.

DORMIR EN ARMURE

Armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Aucune pénalité	Au réveil : état fatigué (-2 aux tests de For et Dex, pas de charge ou de course possible).

ENLEVER ET METTRE UNE ARMURE

Armure	Mettre	Mettre à la hâte	Enlever
Bouclier	1 action de mouvement	x	1 action de mouvement
Armures légères et de peau	1 min	5 rounds	1 min*
Cuirasse Ecailles Cotte de mailles Clibanion, Crevice	4 min*	1 min	1 min*
A plaques Harnois	4 min**	4 min*	1d4+1 min*

*Temps divisé par 2 avec une aide. Cette aide peut être apportée à 2 personnes en même temps.

**Aide indispensable

PORTER UNE ARMURE BRISEE

Une armure brisée peut se porter avec les effets suivants :

- le bonus à la classe d'armure est divisé par 2,
- le malus d'armure aux tests est doublé.

ARMURES DE TAILLES DIFFERENTES

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Jusqu'à TP*	x1/2	x1/10	x1	x1/10
P	x1	x1/2	x2	x1/2
M	x1	x1	x2	x1
G	x2	x2	x4	x2
TG	x4	x5	x8	x5
Gig	x8	x8	x16	x8
C	x16	x12	x32	x12

*Diviser par 2 le bonus d'armure.

