# Persos

Janora



# Règles et Mémos

## Le Round de Combat

#### §cr : attaque d'opportunité possible

### Options

- Au choix
  - Deux Mouvements
  - Dégainer[1], se déplacer §cr **et** une action_simple **ou** un mouvement
  - Une action_simple et un mouvement
  - Une action_complexe comme l'attaque_a_outrance indispensable pour utiliser deux armes
- Plus
  - Une action_rapide **ou** une action_immediate
  - Des actions_libres (dans la limite du raisonnable)
  - Un pas de placement de 1m50 **si pas d'autre déplacement pendant le round**

### Mouvement

- Se déplacer (1xVitesse, 1.5m en rampant, Vitesse/4 en nage et escalade, Vitesse/2 pour une escalade rapide avec malus de -5) §cr
- Calmer une monture effrayée §cr
- Charger une arbalète légère ou de poing §cr
- Dégainer une arme (ou assimilé comme une baguette facile d'accès)
- Déplacer un objet lourd §cr
- Diriger ou rediriger un sort actif
- Monter en selle ou descendre de selle
- Ouvrir ou fermer une porte
- Prendre un objet porté sur soi peu accessible §cr
- Préparer ou détacher son bouclier
- Ramasser un objet §cr

- Rengainer une arme §cr
- Se relever quand on est à terre §cr

## Action Simple

- Attaque au corps à corps **unique**
- Attaque à distance §cr
- Attaque à mains nues §cr
- Abaisser sa résistance à la magie
- Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile
- Aider quelqu'un §cr[2)]
- Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu §cr
- Boire une potion ou appliquer une huile §cr
- Canalisation d'énergie
- Dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage)
- Échapper à une situation de lutte
- Exécuter une feinte
- Lancer un sort (temps d'incantation de 1 action simple) §cr
- Lire un parchemin §cr
- Mettre un terme à un sort
- Préparation (déclenche une action simple)
- Prodiguer les premiers secours à un ami mourant §cr
- Se concentrer pour maintenir un sort actif
- Se mettre en défense totale
- Utiliser un pouvoir extraordinaire
- Utiliser un pouvoir magique §cr
- Utiliser un pouvoir surnaturel
- Utiliser une compétence exigeant 1 action §cr[3)]

## Action Complexe

- Attaque à outrance **(attaques multiples, que ce soit avec 2 armes ou pas)**
- Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher) §cr
- Allumer une torche §cr
- Charge
- Charger une arbalète lourde ou à répétition §cr
- Courir §cr
- Donner le coup de grâce §cr
- Éteindre des flammes
- Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés §cr
- Retraite
- Se dégager d'un filet §cr
- Se préparer à lancer une arme à impact §cr
- Utiliser une compétence exigeant 1 round §cr[4)]

## Action Rapide

Lancer un sort à incantation rapide, activer un don ou un objet magique.

### Action Immédiate

Identique à une Action Rapide sauf qu'elle peut être déclenchée même si ce n'est pas au tour du personnage d'agir.

### Action Libre

Cesser de se concentrer sur un sort, lâcher un objet, plonger au sol ou parler.

## Taille & Poids

| DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Race | Taille de base | Poids de base | Modificateur | Modificateur de poids |
| Humain | 1,45 m | 60 kg | 2d10 | × 2,5 kg |
| Humaine | 1,35 m | 42 kg | 2d10 | × 2,5 kg |
| Demi-elfes (m) | 1,55 m | 55 kg | 2d8 | × 2,5 kg |
| Demi-elfes (f) | 1,50 m | 45 kg | 2d8 | × 2,5 kg |
| Demi-orques (m) | 1,45 m | 75 kg | 2d12 | × 3,5 kg |
| Demi-orques (f) | 1,35 m | 55 kg | 2d12 | × 3,5 kg |
| Elfes (m) | 1,60 m | 50 kg | 2d8 | × 1,5 kg |
| Elfes (f) | 1,60 m | 45 kg | 2d6 | × 1,5 kg |
| Gnomes (m) | 90 cm | 17 kg | 2d4 | × 0,5 kg |
| Gnomes (f) | 85 cm | 15 kg | 2d4 | × 0,5 kg |
| Halfelins | 80 cm | 15 kg | 2d4 | × 0,5 kg |
| Halfelines | 75 cm | 12 kg | 2d4 | × 0,5 kg |
| Nains | 1,15 m | 75 kg | 2d4 | × 3,5 kg |
| Naines | 1,10m | 60 kg | 2d4 | × 3,5 kg |

## Manœuvres

### Croc-en-jambe

Le personnage peut faire un croc-en-jambe au lieu d'une attaque de corps à corps, mais seulement si son adversaire ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui. Si le personnage ne dispose pas du don Science du croc-en-jambe ou d'un pouvoir similaire, il déclenche une attaque d'opportunité de la part de sa cible.

Si l'attaque dépasse le DMD de la cible, cette dernière tombe à terre. Si le personnage rate son attaque de 10 ou plus, c'est lui qui tombe. Si la cible a plus de deux jambes, ajoutez +2 à son DMD pour chaque jambe supplémentaire. Certaines créatures, comme les vases, les créatures dépourvues de jambes ou les créatures volantes ne peuvent pas être victimes d'un croc-en-jambe.

# Catalogue

## Monnaie

<csv pathfinder:catalogue:monnaie.csv></csv>

## Armures

<csv pathfinder:catalogue:armures_legeres.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armures_intermediaires.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armures_lourdes.csv></csv>

## Boucliers

<csv pathfinder:catalogue:boucliers.csv></csv> Détails: Preste-usage, Couverture

## Armes courantes

<csv pathfinder:catalogue:armes_courantes_legeres.csv></csv> Détails: Ceste, Coup-de-poing, Croc-en-jambe <csv pathfinder:catalogue:armes_courantes_a_une_main.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armes_courantes_a_deux_mains.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armes_courantes_a_distance.csv></csv>

## Armes de guerre

<csv pathfinder:catalogue:armes_de_guerre_legeres.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armes_de_guerre_a_une_main.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armes_de_guerre_a_deux_mains.csv></csv> <csv pathfinder:catalogue:armes_de_guerre_a_distance.csv></csv>

## Armes exotiques



# Munitions

<csv pathfinder:catalogue:munitions.csv></csv>

# Contenants

Les règles sont assez incomplètes, voire bancales, et pas seulement en V.F., en ce qui concerne les contenants. 
La version française du Manuel des Joueurs présente l'illustration d'une Bourse p.159 mais elles restent introuvables dans la description ou le tableau d'équipement… À moins… À moins qu'il ne s'agisse de la *Sacoche de ceinture* (cf. *Pouch, belt*)… Dont le poids d'une demi-livre a été traduit en un demi-kilo! 
Dans le supplément *Armes et équipement*, le poids des contenants est donné parfois plein, parfois vide (voire sans contenance, comme pour la gourde). 
Et enfin, les volumes sont donnés en une variété d'unités qui ne simplifie pas les choses: en pommes (), en pièces, en portions de ragoût ou en litres (ouf, un peu de rigueur). Le wiki français ajoute l'étrange mesure de “60 pièces”. 
Le tableau qui suit est donc une compilation d'infos glanées dans les règles, dans le supplément *Armes et équipement*, dans les résumés de parties du wiki français qui ont le mérite de proposer une solution au problème des volumes des contenants (comme ici ou là) et d'extrapolations (ou certains dirons élucubrations) de ma part. Les règles précisent que les contenants conçus pour les personnes de petit gabarit pèsent et contiennent 4 fois moins mais ne proposent rien pour le prix donc disons le même prix (“Oui il y a moins de matière mais autant de travail”) et rien du tout pour les grands gabarits donc disons le double du prix (“…plus de matériaux et plus de travail…”), du poids et de la contenance…

<csv pathfinder:catalogue:contenants.csv></csv>

# Equipement d'aventurier

<csv pathfinder:catalogue:equipement_d_aventurier_a-m.csv></csv>

<csv pathfinder:catalogue:equipement_d_aventurier_n-z.csv></csv>

# Vêtements

<csv pathfinder:catalogue:vetements.csv></csv>

## Objets merveilleux

<csv pathfinder:catalogue:objets_merveilleux.csv></csv>

# Inspi

[1]

possible comme action libre avec un BBA d'au moins 1 et en combinaison avec un simple déplacement

[2]

selon l'action entreprise par celui qu'on aide

[3], [4]

en général

From:
https://wiki.geekitude.fr/ - **Geekitude**

Permanent link:
**https://wiki.geekitude.fr/jdr/pathfinder/accueil?rev=1715199731**

Last update: **2024/05/08 22:22**