

# Règles et Mémos

## Le Round de Combat

§cr : attaque d'opportunité possible

### Options

- Au choix
  - Deux [Mouvements](#)
  - Dégainer<sup>1)</sup>, [se déplacer](#) §cr **et** une [Action Simple](#) **ou** un [Mouvement](#)
  - Une [Action Simple](#) et un [Mouvement](#)
  - Une [Action Complexe](#) comme l'[Attaque à Outrance](#) indispensable pour utiliser deux armes
- Plus
  - Une [Action Rapide](#) **ou** une [Action Immédiate](#)
  - 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<sup>2)</sup>
- 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<sup>3)</sup>

## 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<sup>4)</sup>

## 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.

<sup>1)</sup> possible comme action libre avec un BBA d'au moins 1 et en combinaison avec un simple déplacement

<sup>2)</sup> selon l'action entreprise par celui qu'on aide

<sup>3)</sup> , <sup>4)</sup>  
en général

From:

<https://wiki.geekitude.fr/> - **Geekitude**

Permanent link:

<https://wiki.geekitude.fr/jdr/pathfinder/regles>

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

