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 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[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

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.

[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/regles?rev=1715192541

Last update: **2024/05/08 20:22**