

Rappel de règles pour D&D 3.5

Dans un round, un personnage à son tour de jeu peut faire:

1 action simple + 1 action de mouvement ou

1 action de mouvement + 1 action simple ou

2 actions de mouvement ou

1 action complexe

De plus il peut faire autant d'actions libre que le MJ autorise.

Aider quelqu'un (AS) : Il est possible d'aider un allié au combat en distrayant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec l'un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA de 10, son allié bénéficie soit d'un bonus de +2 à l'attaque ou d'un bonus de +2 à la CA contre la créature divertie (au choix de la personne venant en aide). Cette action permet aussi d'aider un ami différemment, par exemple en le secourant pour qu'il reprenne ses esprits suite à un sort d'hypnose ou de sommeil.

Attaque sur la défensive (AS) : Quand un joueur combat sur la défensive, il subit un malus de -4 à son jet d'attaque, mais il bénéficie d'un bonus de +2 à la CA pour le round. L'attaque sur la défensive peut se cumuler avec le don Expertise du combat.

Blessure lors du lancement d'un sort : Pendant le lancement d'un sort ou pendant que l'on maintient sa concentration, être blessé par une attaque d'opportunité, peut être déconcentrant. Pour voir si vous continuez ou non à lancer le sort, il faut faire un test de concentration ayant pour DD 10 + le nombre de points de dégâts encaissés + le niveau du sort lancé par le PJ. Dans le cas d'un dégât en continu comme Flèche acide de Melf, on considère que le personnage prend la moitié des dégâts lors de l'incantation et ce à chaque round durant l'incantation. Le DD est donc de 10 + la moitié des dégâts infligés par la source continue + le niveau du sort lancé par le PJ. Si le joueur rate son test de concentration, le sort est perdu.

Bousculade (AS) : On peut tenter une bousculade dans le cadre d'une action simple, ou d'une charge. On ne peut bousculer un ennemi que si il fait au maximum une catégorie de plus que soit. Pour amorcer une bousculade il faut entrer dans l'espace de la créature (ce qui cause une attaque d'opportunité sauf si le personnage a le don Science de la bousculade), les intervenants qui font des attaques d'opportunité ont 25% de chance de toucher la personne bousculée. Les deux personnage font un test de force opposé (+4 par catégorie de taille supérieur à la taille M ; -4 par catégorie de taille inférieur à la taille M). Si le personnage attaquant le remporte, la cible est repoussée de 1.50m, sinon c'est lui qui repoussé sur 1.50m. Le personnage peut accompagner la victime sur 1,50m par tranche de 5 points de différence sur les jets de force. S'il accompagne la victime, les deux peuvent subir des attaques d'opportunités.

Charge (AC) : Pour le prix d'une action complexe, un personnage peut charger un adversaire. Pour cela il doit le faire en ligne droite d'un minimum de 3m (2 cases) et d'un maximum égal à sa vitesse multipliée par 2. Après s'être déplacé un personnage peut effectuer une seule attaque au corps à corps. La charge confère un bonus de +2 à l'attaque, mais un malus de -2 à la CA. Dans le cas d'une bousculade, la charge confère un bonus de +2 au test de force.

Combat à deux armes : Un personnage ayant une arme secondaire (dans sa main non directrice) peut effectuer une attaque supplémentaire avec sa seconde main, uniquement dans le cadre d'une attaque à outrance, mais doit s'accommoder d'importants malus. Ces malus peuvent être réduits de deux façon: Soit en ayant une arme légère dans la deuxième main, soit en ayant le don Combat à deux armes.

Les armes doubles sont considérées comme étant une arme normale et une arme légère. Les armes de jets sont traitées de la même façon.

<i>Circonstances</i>	<i>Main directrice</i>	<i>Autre main</i>
<i>Malus normaux</i>	-6	-10
<i>Arme légère dans l'autre main</i>	-4	-8
<i>Don de Combat à deux armes</i>	-4	-4
<i>Arme légère + Don de combat</i>	-2	-2

Course (AC) : Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Lors d'une course, le personnage perd son éventuel bonus de dextérité à la CA, sauf s'il possède le don Course. Il est possible de courir sans problème autant de rounds que sa valeur de constitution, après il faut faire un jet de Constitution (DD10) et ce à chaque round (le DD augmente de 1 à chaque essais). Si le joueur rate son jet de Constitution, il doit alors stopper immédiatement sa course, et ne peut reprendre qu'après 1 minute (10 rounds). Le personnage ne peut pas courir sur un terrain difficile, ou s'il ne voit pas où il va. Courir sacrifie le pas de placement.

Croc-en-jambe (AS) : Le croc-en-jambe permet de faire tomber un personnage au sol. Le croc-en-jambe est déterminé par une attaque au corps à corps à mains nues s'opposant à une attaque d'opportunité (sauf s'attaquant possède le don Science du croc-en-jambe). En cas de succès, l'attaquant joue un test de Force opposé à un test de Force ou de Dextérité du défenseur (au choix du défenseur). Les protagonistes bénéficient d'un bonus +4 par catégorie de taille supérieure à la taille M et -4 par catégorie de taille inférieure à la taille M. Si l'attaquant l'emporte le défenseur se trouve à terre, dans le cas contraire le défenseur peut alors tenter à son tour un croc-en-jambe.

Certaines armes comme la chaîne cloutée, le fléau lourd, le fouet, ... permettent de faire des crocs-en-jambes en faisant une attaque normale au corps à corps et sans subir d'attaque d'opportunité.

Désarmement (AS) : En remplacement d'une attaque de corps à corps, on peut tenter de désarmer son adversaire. Si cette tentative est faite avec une arme alors l'arme tombe au sol, si elle est faite à mains nues l'attaquant récupère l'arme. Désarmer quelqu'un expose à une attaque d'opportunité, sauf si le personnage possède le don Science du Désarmement. Les deux protagonistes font un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives.

<i>Taille</i>	<i>Bonus (par catégorie)</i>
<i>Supérieure à M</i>	+4
<i>Inférieur à M</i>	-4

<i>Arme</i>	<i>Bonus</i>
<i>Légère</i>	- 4
<i>A deux mains</i>	+ 4
<i>Arme autre que de corps à corps</i>	- 4

Si l'attaquant remporte le jet, l'arme gît au pied du défenseur (si c'est à mains nue, l'attaquant possède désormais l'arme). Si le défenseur l'emporte, il a le droit d'essayer de désarmer à son tour, il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité.

Destruction (AS) : Un personnage peut décider de s'attaquer à une arme, ou à un bouclier à la place d'attaquer son adversaire. Il s'expose à une attaque d'opportunité sauf s'il possède le don Science de la destruction.

Les deux protagonistes font un jet d'attaque avec leurs armes respective.

<i>Taille</i>	<i>Bonus (par catégorie)</i>
<i>Supérieure à M</i>	+4

<i>Arme</i>	<i>Bonus</i>
<i>Légère</i>	- 4
<i>A deux mains</i>	+ 4

Si l'attaquant l'emporte, déterminer les dégâts normalement et retirer les des points de solidité de l'arme. Quand celle ci n'a plus de points de résistance, elle est brisée. (Voir tableau 8-9 page 156 du MdJ). Si c'est le défenseur qui l'emporte rien ne se passe. Quand on veut attaquer un objet porté ou tenu, il faut faire un jet d'attaque contre la CA de l'objet (10+ mod de taille + mod de Dex du porteur). Attaquer un objet provoque aussi une attaque d'opportunité. Une armure portée par un personnage ne peut pas être détruite.

Défense totale (AS) : Un personnage peut décider d'utiliser une action simple pour se mettre sur la défensive. Il gagne un bonus de +4 à la CA pour 1 round. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Feinte (AS) : Par une action simple, un personnage peut tromper son adversaire afin de l'empêcher d'esquiver sa prochaine attaque. L'attaquant fait un jet de Bluff contre un jet de Psychologie. Le défenseur bénéficie d'un bonus sur son jet égal à son bonus de base à l'attaque. L'attaquant subit un malus de -4 sur un ennemi non humanoïde, de -8 sur une créature ayant une intelligence de 1 ou de 2, et il est impossible de feinter une créature dénuée d'intelligence. Si l'attaquant réussit, le défenseur perd son éventuelle bonus de dextérité à la CA contre la prochaine attaque. Feinter ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Un personnage ayant le don Science de la Feinte peut feinter avec une action de mouvement.

Incantation sur la défensive : Incanter sur la défensive permet de lancer un sort sans susciter d'attaque d'opportunité. Pour cela, il faut faire un test de concentration DD 15 + le niveau du sort. Si le joueur rate le test, le sort est perdu.

Lancer une arme à impact (AS) : Une arme à impact peut être lancée directement sur une cible. L'attaque s'effectue avec un jet d'attaque à distance. Si le coup touche, la créature subit les dégâts d'un coup au but, et toutes les créatures à une distance de 1,50 m ou moins sont aspergées. On peut aussi viser une intersection, dans ce cas on fait un jet d'attaque à distance sur un CA de 5. Toutes les créatures sur les cases adjacentes sont aspergées, mais aucune ne reçoit de coup au but. Si l'attaque rate, le lanceur lance un dé 8 et regarde la graphique page 157 (du MdJ) pour voir dans quelle direction par le projectile. La distance de dispersion est égale au nombre de facteur de portée du tir.

Pas de placement : Un personnage qui ne se déplace pas pendant un round peut effectuer un pas de placement de 1,50m. Ce mouvement ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. Un pas de placement ne peut pas se cumuler avec un autre mouvement de déplacement. Un seul pas de placement est autorisé par round, il peut s'effectuer avant, pendant ou après une autre action. Il est impossible d'effectuer un pas de placement sur un terrain difficile.

Renversement (AS) : Le renversement permet de bousculer une cible afin de traverser la zone qu'elle occupe. Un seul renversement est possible par tour, pour le coût d'une action simple qui s'effectue pendant un déplacement. La cible doit avoir au maximum une catégorie de taille de plus. Tenter un renversement provoque une attaque d'opportunité.

Le défenseur a deux possibilités. S'il décide de laisser passer, l'action de renversement ne compte pas (le mouvement compte quand même). Le défenseur peut aussi essayer de bloquer la tentative de renversement. Les deux personnages effectuent alors un test de force (ou de dextérité pour le défenseur). Si l'attaquant gagne, le défenseur tombe au sol et l'attaquant poursuit son mouvement. Si le défenseur gagne, il doit faire un jet de force opposé à celui de l'attaquant (qui peut faire un jet de dextérité). S'il l'emporte, l'attaquant est repoussé de 1,50m et tombe à la renverse. Sinon l'attaquant recule juste de 1,50m.

Le don Science du Renversement oblige le défenseur à bloquer, il ne peut pas éviter son adversaire.

Retraite (AC) : La retraite permet à l'aventurier de se désengager d'un combat, la case de départ ne compte pas comme étant une case contrôlée par un adversaire, ce qui permet de ne pas recevoir d'attaque d'opportunité. En revanche, les adversaires invisibles peuvent toujours porter leurs attaques d'opportunité. Lors d'une retraite le personnage peut se déplacer du double de son mouvement. Une retraite sacrifie le pas de placement. Une retraite peut permettre au joueur de s'engager dans un autre corps à corps.