

Pathfinder : Combat cheat sheet

Mod. de CA		
Le défenseur est..	CaC	Distance
À couvert	+4	+4
aveugle	-2 ¹	-2 ¹
Camouflé	cf camouflage	idem
recroquevillé	-2 ¹	-2 ¹
enchevêtré	+0 ²	+0 ²
Pris au dépourvu	+0 ¹	+0 ¹
En lutte (pas l'attaquant)	+0 ¹	+0 ¹
Sans défense	-4 ³	+0 ³
Assit / à genoux	-2	+2
Immobilisé en lutte	-4 ³	+0 ³
À terre	-4	+4
À l'étroit	-4	-4
Tres à l'étroit	-4	-4
étourdi	-2 ¹	-2 ¹

¹ Perd son bonus de dex à la CA
² -4 à la dextérité
³ Le défenseur est pris au dépourvu et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Combat à 2 armes		
	Main directrice	Autre main
Normaux	-6	-10
Arme secondaire légère	-4	-8
Don combat à deux armes	-4	-4
+ arme secondaire légère	-2	-2

Mod. divers	
À l'étroit	-4 hit, -4 CA
Très à l'étroit	Attaque imp, -4 CA, sans bonus dex

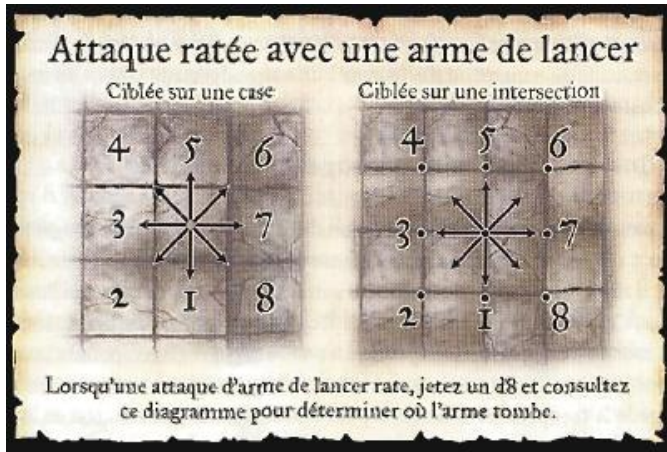
Mod. de jet d'attaque		
L'attaquant est..	CaC	Distance
À terre, à plat ventre	-4	-
ébloui	-1	-1
En position surélevée	+1	+0
enchevêtré	-2 ²	-2 ²
invisible	+2 ³	+2 ³
Secoué, effrayé	-2	-2
Prend en tenaille	+2	impossible
À l'étroit	-4	-4

¹ Sauf si le défenseur est aveugle, malus déjà compté sur sa CA
² -4 à la dextérité ³ Le défenseur perd sa DEX à la CA

Mod. de taille à la CA (opposé pour le DMD)					
Taille	Mod	Taille	Mod	Taille	Mod
C	-8	G	-1	TP	+2
Gig	-4	M	+0	Min	+4
TG	-2	P	+1	I	+8

Techniques de combat (corps à corps)	
Aider quelqu'un	Réussir une attaque simple contre CA 10 donne au choix: * +2 au jet d'attaque de l'allié jusqu'au tour suivant Ou : +2 CA contre cet adversaire pour l'allié jusqu'au tour suivant
Attaque sur la défensive	-4 aux jets d'attaque, +2 CA Double le bonus de défense à deux armes +1 CA si 3 ou plus en acrobatie
Bousculade	Charge ou action simple. Maximum 1 catégorie de taille supérieure Provoque une attaque d'opportunité (sauf don) Jet de MO, la cible recule de 1.5m + 1.5m par tranche de 5 points de différence, l'attaquant peut suivre si il lui reste du déplacement Si mob derriere, nouveau jet, avec modificateur de -4 par mob
Charge	Min 3 mètres, Ligne droite (sauf don), Terrain non encombré (sauf don) Double la VD, +2 jet d'attaque, -2 CA, +2 au jet de force sur bousculade ou renversement, Double les dégâts à la lance d'arçon Reception à l'arme d'hast: dégâts x2
Croc-en-jambe	Cible au max plus grande d'une taille Si succès : jet de force vs force ou dex, +4 par catégorie de taille d'écart, défenseur : +4 si plus de 2 jambes ou difficile à déplacer Si succès, le défenseur tombe, sinon il peut tenter de faire tomber l'attaquer (For vs For ou Dex)
Defense totale	+4 CA, Double le bonus de défense à deux armes +2 CA si 3 ou plus en acrobatie Aucune attaque possible, Expertise du combat impossible
Désarmement	1 - Provoque une attaque d'opportunité, annule le désarmement si dégâts 2 - Jet d'attaque (-4 si sans arme) vs DMD Réussite : la cible lache un objet au choix de l'attaquant, si de +10 : la cible lache 2 objets max. Si attaquant désarmé, il peut ramasser l'objet lâché Echec de +10 : l'attaquant lache son arme
Destruction	Provoque une attaque d'opportunité (sauf don) Si le personnage réussit son attaque, il inflige des dégâts normaux à l'objet. Quand un objet n'a plus que la moitié de ses points de vie ou moins, il est brisé. Si les dégâts que le personnage infligent peuvent réduire l'objet à 0 point de vie, le personnage peut choisir de le détruire. S'il ne fait pas ce choix, l'objet tombe à 1 point de vie et devient brisé.
Feinte	Jet de Bluff (DD 10 + BBA adversaire + mod sagesse) vs Psychologie (DD 10 + psychologie attaquant): L'adversaire perd son bonus de dextérité lors de la prochaine attaque du personnage, jusqu'au prochain tour seulement. Modificateurs : -4 contre créature non humanoïde, -8 contre intelligence animale (Int 1 ou 2), impossible contre Int 0
Lancer d'arme à impact	Peut viser une créature (attaque de contact à distance) ou une intersection (CA 5) Si echec, 1d8 de dispersion, 1 → trop court, puis direction dans le sens clockwise. Distance : 1 case / facteur de portée
Lutte	Voir : http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/ Semble incomplet
Renversement	Déplacement ou charge, 1 catégorie de taille supérieure max 1-Provoque une attaque d'opportunité 2 – Défenseur évite (aucun effet, l'attaquant passe) ou bloque 3 – jet de MO (+2 au DMD par jambe >2). Si réussite : l'attaquant passe, si de +5, le def tombe
Repositionnement	1 catégorie de taille supérieure max, provoque une AO Sur réussite, déplace de 1.5m (+ 1.5m / +5), dans la zone de controle (+ adjacent pour le dernier)
Sale coup	Action simple, provoque une AO Sur réussite, pénalité (assourdi, aveuglé, ébloui, enchevêtré, fiévreux ou secoué) pendant 1 round (+1 round / réussite de +5). Peut être annulé au prix d'une action de mouvement.
Subtilisation	Choix de l'objet non tenu et visible à prendre + avoir une main libre (+5 ou plus au DMD si objet bien attaché). Provoque une AO. Possible avec un fouet, malus de -4

Secondary combat informations



Mod. De Dégat (force)

1 main	BF * 1
2 mains	BF * 1.5
Offhand	BF * 0.5

Les bonus sont arrondis à l'inférieur