

# Durant les combats

- [Bousculer / shove](#)
- [Grapple / lutte](#)
- [Tumble](#)
- [Critique / fumble](#)

# Bousculer / shove

- En utilisant l'action Attaquer, vous pouvez faire une attaque au corps à corps spéciale pour bousculer une créature afin de la faire tomber à terre ou bien de la faire reculer. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.
- La cible de cette action ne doit pas être plus d'une taille plus grande que vous et doit être dans votre zone d'allonge. Faites un jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (au choix de celle-ci). Vous réussissez automatiquement si la cible est incapable d'agir. Si vous réussissez, vous faites tomber à terre la cible ou bien la faites reculer de 1,50 mètres (5ft).
- Possibilité également non pas de faire reculer la cible, mais de la déplacer à droite ou à gauche. Dans ce cas, l'attaquant a un DESAVANTAGE.

# Grapple / lutte

- Au lieu de faire une attaque, on peut décider de grapple une créature, c'est à dire lutter contre elle. Si on a plusieurs attaques alors on peut faire un grapple, et une autre attaque standard, par exemple.
  - On ne peut pas grappeler qqun en attaque d'opportunité
- Cela nécessite :
  - Une main libre
  - Que la cible soit au maximum une taille supérieure
  - Que l'attaquant réussisse un test de STR (athletics), contre STR (athletics) ou DEX (acrobatics) de la cible. Si égalité, alors statu quo, c'est à dire que le grapple ne fonctionne pas. Si ce test est réussi, alors la créature ciblée gagne la condition "grappled".
- Condition "grappled"
  - La créature voit sa vitesse réduite à 0.
  - Ne bénéficie d'aucun bonus lié à sa vitesse.
  - Elle peut complètement faire autre chose, n'a aucun malus d'attaque, et ses attaquants n'ont aucun bonus.
- Que nous arrive-t-il si on a grapple qqun ?
  - On ne peut rien faire d'autre avec la main utilisée pour grappeler.
  - On ne peut bouger que de la moitié de notre vitesse, mais la cible vient avec nous.
- Comment mettre fin à grapple ?
  - La cible :
    - Peut sortir d'un grapple en utilisant son action principale et gagner un jet de STR (athletics) ou DEX (acrobatics) contre STR (athletics) de l'attaquant qui le grapple.
  - Celui qui grapple :
    - Peut décider de ne plus grappeler la créature, c'est gratuit.
    - Lâche la cible s'il est "incapacité".
    - Lâche la cible si un effet les éloigne l'un de l'autre (magique, par exemple)

# Tumble

- Une créature peut tenter de "tumble" à travers un espace occupé par une autre créature.
- Ceci prend une action, ou une action bonus. Le tumbler fait un test en opposition DEX (acrobatics) contre le DEX (acrobatics) de l'ennemi qui occupe l'espace.
- Si le tumbler gagne alors il peut traverser cet espace ce tour.
- Subtilités :
  - Le terrain traversé compte comme un terrain difficile, c'est à dire qu'il coûte double en terme de déplacement (c'est d'ailleurs le cas même lorsque l'on traverse un espace occupé par un allié)
  - Si échec, alors le retour vers l'espace de départ compte également dans le déplacement du tour. Ceci peut générer une attaque d'opportunité.
    - Comme c'est une action OU une action bonus, on peut retenter.

# Critique / fumble

## Réussite critique

- Sur 20 naturel.
  - Jeter le double de dés de dégâts, mais ajouter une seule fois le bonus.
  - Par exemple :
    - dague, +6 pour toucher mais  $1D4 + 4$  (DEX à 18) dégâts. Avec une réussite critique,  $2D4 + 4$  dégâts
    - greatsword, +5 pour toucher mais  $2D6 + 3$  (STR à 16) dégâts. Avec une réussite critique,  $4D6 + 3$  dégâts
- Peut aussi se voir sur un sort qui utilise une attaque, mais **pas un saving throw**.
- Sur une sneak attack on tire aussi les dégâts supplémentaire en double !
  - Par exemple, Diogo réussit une sneak attack avec une dague, il fera  $2D4 + 4D6 + 3$  (DEX 16) de dégâts.
- Sur un ennemi paralysé ou inconscient, toute attaque réussie dans les 5 pieds est une réussite critique.
- Un rogue assassin fait une réussite critique contre tout ennemi surpris.

## Echec critique

- Sur 1 naturel.
- Pas d'autre conséquence que loupé normalement.