

D&D 3.5 : Combat cheat sheet

Mod. de CA		
Le défenseur est..	CaC	Distance
À couvert	+4	+4
aveugle	-2 ¹	-2 ¹
Camouflé	cf camouflage	-2 ¹
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 ^{1,3}
Sans défense	-4, DEX 0	+0, DEX 0
Assis ou agenouillé	-2	+2
Immobilisé en lutte	-4, DEX 0	+0, DEX 0
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 Lutte touché déterminé aléatoirement

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 ¹	+2 ¹
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

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

Techniques de combat (corps à corps)	
Aider quelqu'un	Réussir une attaque simple contre CA 10 donne : +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
Bousculade	Charge nécessaire Maximum 1 catégorie de taille supérieure Provoque une attaque d'opportunité Jet de force opposé, la cible recule de 1.5m + 1.5m par tranche de 5 points de différence
Renversement (J.158)	Déplacement nécessaire, Maximum 1 catégorie de taille supérieure 1 - Provoque une attaque d'opportunité 2 – Défenseur évite (aucun effet, l'attaquant passe) ou bloque 3 – jet Force vs Force ou Dex, +4 par catégorie de taille d'ecart, défenseur : +4 si plus de 2 jambes Si réussite : le défenseur tombe et l'attaquant finit son déplacement Sinon : contre attaque à cette étape, l'attaquant recule de 1.5m et tombe si l'espace est occupé ou qu'il perd son jet opposé
Charge	Minimum 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
Attaque sur la défensive	-4 aux jets d'attaque, +2 CA Double le bonus de défense à deux armes +1 CA si 5 ou plus en acrobatie (J.67)
Defense totale	+4 CA, Double le bonus de défense à deux armes +2 CA si 5 ou plus en acrobatie (J.67) Aucune attaque possible, Expertise du combat impossible
Désarmement	1 - Provoque une attaque d'opportunité, annule le désarmement si dégâts 2 - Jet d'attaque opposé : +4 si arme à 2 mains, -4 si arme légère ou d'attaque à distance, +4 par catégorie de taille d'ecart pour le plus grand, défenseur : +10 si arme fixée à un gantelet d'arme 3 – l'attaquant désarme ou le défenseur contre attaque par un désarmement sans attaque d'opportunité
Arracher un objet (J.156)	Comme désarmement, obligatoirement à main nues, sans attaque d'opportunité, sans contre-attaque +4 si objet facile à arracher (cape...)
Croc-en-jambe (J.155)	À mains nues, cible au max plus grande d'une taille Si succès : jet de force vs force ou dex, +4 par catégorie de taille d'ecart, 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)
Destruction d'arme ou de bouclier	Arme contondante ou tranchante nécessaire 1 - Provoque une attaque d'opportunité (sauf don) 2 - Jet d'attaque opposé : +4 si arme à 2 mains, -4 si arme légère, +4 par catégorie de taille d'ecart pour le plus grand Voir J.166 pour tables des résistances
Destruction d'objet porté (J.156)	Comme le précédent mais jet d'attaque VS (10 + Mod. Taille objet + Dex porteur) Impossible de détruire une armure portée
Feinte (J.156)	Jet de Bluff vs Psychologie : 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 (J.157)	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
Lutte (J.157)	Jet d'attaque : BA + Mod. Force + Mod. taille Mod. Taille : 0 pour taille M, + ou - 4 par catégorie sup ou inférieure 1 – Attaque d'opportunité, si dégat, lutte annulée 2 – saisie : attaque de contact au CaC, si echec, lutte annulée 3 – Assurer sa prise : jet de lutte opposé, si réussite → dégâts d'attaque à main nues. Réussite impossible si cible 2 catégorie de taille plus grande Si égalité : plus gros modificateur gagne 4 – Entrée en lutte : mouvement sur la case de la cible, attaque d'opportunité des autres adversaires (voir regles déplacement normal) Conséquences de lutte : plus d'espace contrôlé, plus de bonus de Dex contre les intervenants extérieurs, plus de déplacement classique