

# Heldenreise - économie des actions

## Pendant mon tour

### 1 mouvement (M)

Le personnage peut se déplacer de sa valeur de mouvement. Le mouvement peut être découpé en plusieurs mouvements entre les différentes actions et bonus actions du tour.

### 1 action libre

#### Interagir avec un objet

Interaction avec un objet à portée (ouvrir une porte, dégainer une arme, poser ou lâcher un objet).

### 1 action (A)

Tout ce qui n'est pas un mouvement, action bonus ou action libre est une action.

#### Attaquer

#### Lancer un sort

#### Se cacher (hide)

Jet de discrétion (stealth), nécessite un obstacle de ligne de vue.

#### Aider / gêner

Donne un avantage à un allié ou un désavantage à un ennemi. Doit être au corps à corps

### 1 action bonus (BA)

#### Boire une potion

[ Règle maison ]

Le personnage peut boire une potion qui est en équipement (pas dans un sac).

#### Action bonus de classe

Certaines capacités de classes, sorts ou autres vous permettent d'obtenir à votre tour une action additionnelle appelée action bonus.

#### Observer / chercher / inspecter

Jet de perception ou investigation

#### Courir (dash)

Se déplacer de sa valeur de mouvement

#### Posture défensive

Gagne un avantage aux jets de sauvegarde DEX, donne un désavantage aux attaques ciblant le personnage.

## En dehors de mon tour

### 1 réaction (R)

#### Attaque d'opportunité

Attaquer un ennemi qui quitte la zone de contrôle du personnage (zone qui peut être touchée par l'arme de corps à corps de plus grande portée).

#### Mouvement de réaction

[ Règle maison ]

Se déplacer de la moitié de son mouvement, après avoir été la cible d'une attaque (directe ou de zone) ou après qu'un personnage allié ou ennemi soit arrivé au corps à corps avec le personnage.

#### Interaction d'équipement

[ Règle maison ]

Peut interagir avec un objet d'équipement (poser une arme, dégainer une arme, ouvrir une porte, ...).