

LE COMBAT RÉACTIF

Par Edmond La Chance

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
La motivation derrière le combat réactif	2
La différence entre le mode roleplay et le mode combat	4
Combat Réactif	4
Les actions d'un personnage	5
Les ticks d'un tour	6
Exemple: Wall of Stone contre Flèche	6
Réactivité	7
Flat-footed	8
Exemple: Stealth pour coup critique	8
Mouvement	8
Conditions spéciales (Stunned, Paralyzed etc)	10
Exemple : Merenin vs Owlbear	10
Action Free	10
Exemple : Une perception bien utile	10
Notions de combat avancées	11
Exemples	11
Tour de combat, Pathfinder vs Cerberus RPG	11
PATHFINDER	11
CERBERUS RPG	12
Le Summoner contre l'Évocateur	14
Gyllyn et Glandir contre Skarde	14
Exemple: Aldor se bat contre Jérôme le Rayonnant (1 tour)	16
Actions courantes et leur durée	19

Temps Free	20
Temps swift (unité du tick)	20
Temps Standard	22
Temps Full	24
Quelques actions spéciales	25

La motivation derrière le combat réactif

Le combat réactif permet de vivre des combats plus grandioses et plus intéressants, et il règle beaucoup de problèmes par rapport aux systèmes de combats existants. Mais avant de commencer, rappelons brièvement comment fonctionne un système de combat dans D&D et Pathfinder, et parlons du problème principal.

Dans Pathfinder et D&D, le combat est plutôt *séquentiel*, pas vraiment *réactif*. On peut difficilement réagir à une action. Toutes les créatures/joueurs participant au combat lancent leur initiative lors du premier tour, une valeur qu'il faut ensuite suivre, et même adapter quand certains *delay* leur tour. Le travail de gestion pour le GM est complexe et donne très peu de complexité de jeu en retour!

Un système de combat séquentiel est nocif pour la narration car il devient déconnecté de l'histoire qui est racontée par le GM et ses joueurs.

Les joueurs vont optimiser les actions de leur personnage pour un combat *séquentiel*, et non le combat qu'ils veulent vraiment faire.

Avant d'aller plus loin, il faut noter que les réactions existent dans D&D et Pathfinder. Avec Pathfinder, les réactions ne sont en pratique jamais utilisées, et de plus, c'est un système très bizarre qui donne beaucoup d'informations au GM.

Par exemple, si un mage veut lancer le sort *Dispel Magic* pour annuler un sort qui provient d'un spellcaster qui joue après lui, il doit annoncer qu'il fait une *ready action* avec une certaine condition attachée à celle-ci. La condition est soit communiquée au GM, soit écrite sur un bout de papier.

Avec D&D 5, on écrit sur la feuille d'un monstre si son action donne aux joueurs une réaction. C'est un système simple et efficace, mais qui crée presque un combat scripté d'avance.

En bref, ces systèmes de combat existants demandent une bonne quantité de gestion, et en retour n'offrent essentiellement qu'un combat très séquentiel.

La conséquence est évidente: les joueurs vont optimiser pour jouer séquentiellement. Ce qui limite les possibilités de nos personnages; et donc empêche les scènes de combat de raconter notre histoire correctement.

J'ai mis au point une solution à ce problème avec mon groupe de joueurs. Ce système de combat se nomme : le combat réactif.

La différence entre le mode roleplay et le mode combat

Tout d'abord, il faut noter que la majorité du temps de jeu se passe en mode *Roleplay*, car le premier intérêt de D&D est d'incarner un personnage dans un monde fantastique.

En mode *Roleplay*, les joueurs effectuent des actions avec leurs personnages et participent à des dialogues entre eux, ou avec le GM. C'est un mode de jeu qui permet de faire progresser le jeu à n'importe quel rythme: secondes, minutes, heures et même des années.

En revanche, nous avons besoin d'un mode de jeu tour par tour pour jouer finement notre personnage dans les situations où ce dernier compétitionne avec d'autres créatures (les combats par exemple). Nous allons nommer ce mode de jeu le mode *Combat*. Ici, nous pouvons imaginer que chaque tour prend environ six secondes de temps de jeu réel. Nous allons maintenant expliquer comment fonctionne ce système de tour par tour, que nous appellerons également système de combat.

Combat Réactif

Dans notre système de combat, nous avons besoin de nous intéresser à plusieurs éléments :

1. Les actions que possèdent nos personnages. Certains personnages ou créatures, de plus haut niveau, ou d'une classe différente, auront un plus grand nombre d'actions.
2. La durée de leurs actions. Certaines actions sont plus rapides que d'autres à effectuer.
3. Si deux personnages effectuent au même moment une action de même durée, quelle action est jouée en premier?

Si nous pouvons répondre correctement à toutes ces questions, nous aurons alors un système de combat intéressant.

Les actions d'un personnage

- À chaque tour, un personnage peut jouer *toutes* ses actions.
- Sauf exceptions, les personnages ont deux actions par tour: l'action *Full* et l'action *Swift*.
- Ces deux actions peuvent ensuite être transformées librement en d'autres actions avec la grammaire qui est décrite plus bas.
- Les actions ont une durée qui est exprimée en une unité de temps appelée *tick*.
- Les actions simples ont une durée de 1 tick, et les actions plus complexes ont une durée de 3 ticks.

Voici les règles de transformation des actions :

Action Full	→	Action Standard
Action Standard	→	n attaques itératives*
Action Standard	→	Action Swift
Action Swift	→	1 attaque itérative

Concernant la durée de ces actions, nous pouvons tout de suite donner une liste rapide des durées des actions en *ticks* :

- 1 tick: Action Swift, attaque itérative
- 2 ticks: Action Standard
- 3 ticks: Action Full

*: Un personnage avec beaucoup d'expérience (feats ou BAB) aura de nombreuses attaques itératives, alors qu'un personnage niveau 1 n'en aura qu'une seule.

Les *ticks* d'un tour

Le personnage ayant le plus d'actions *swift* dans un tour donné (exemple: un moine avec six attaques), dicte le nombre maximum de ticks du tour.

Par exemple, si le personnage A peut faire 4 actions de temps *swift*, et que le personnage B peut faire 5 actions de temps *swift*, le tour durera 5 ticks au maximum.

Exemple: Wall of Stone contre Flèche

Magicien veut lancer le sort *Wall of Stone*. Utiliser ce sort consomme son action Standard, et prend une durée de deux *ticks*.

Archer essaie de l'empêcher de créer son Wall of Stone, en lui envoyant une flèche dans le genou.

Notons ici la syntaxe utilisée. Dans l'ordre, nous pouvons indiquer:

1. Le tick de cette action
2. Le personnage qui effectue l'action
3. Une description sommaire de l'action effectuée
4. Le pourcentage de complétion de l'action, lorsque c'est une action plus longue qu'un tick
5. L'action consommée dans la banque d'actions du personnage (Action Swift, Action Standard/Full ou attaque itérative)

Tour 1

- 1- Magicien incante *Wall of Stone* (1/2 terminé, consomme Action Standard)
- 1- Archer équipe son arc (consomme Action Swift)
- 2- Magicien termine son *Wall of Stone* (100% terminé, consomme Action Standard)
- 2- Archer décoche une flèche sur le genou de Bob (consomme attaque itérative)

Ici, une question se pose: est-ce que Bob termine son *Wall of Stone* avant que la flèche lui arrive dessus? Pour répondre à cette question, nous introduisons donc la notion de *réactivité* dans le combat. Cette notion de réactivité fonctionne de la façon suivante: lorsque nous avons plusieurs actions ayant la même durée étant en

compétition, nous effectuons des jet de *Reflex* pour chacune afin de trancher, pour savoir quelle action s'effectue en premier¹.

Réactivité

Comme discuté dans l'exemple précédent, afin de distinguer deux actions qui ont la même durée restante, nous allons effectuer un *jet de Réflexe* opposé. Un *jet de Réflexe* représente la capacité surnaturelle d'une créature à réagir rapidement. La dextérité d'une créature ainsi que son niveau d'expérience (HD, feats) jouent énormément dans le score final du *jet de Réflexe*.

Pour faire ce jet de reflex opposé, nous prenons donc le *Reflex save* de Magicien, et le *Reflex Save* d'Archer, et nous comparons les valeurs, ce qui nous permet de savoir quelle action se termine en premier.

Distinguer ainsi des actions d'une même durée restante fonctionne avec n'importe quel nombre d'actions étant en compétition. Il suffit de roll les score de *Reflex Save*, et de les trier par ordre décroissant, pour savoir quelle action est prioritaire.

Continuons donc l'Exemple: *Wall of Stone contre flèche*. Dans cet exemple, au tick 2, le sort *Wall of Stone* termine son incantation, mais la flèche de Jérôme est presque arrivée également. Quel événement survient donc en premier?

Si Archer est un guerrier 10, avec +3 en dextérité, il aura un *Reflex Save* égal à:

$$1d20 + \frac{1}{2} (\text{niveau } 10) + 3 \text{ dextérité} = 1d20+8 \text{ ou } +8$$

Et donnons maintenant à Magicien un *Reflex Save* de 1d20+10

Maintenant en possession des deux *Reflex Save*, nous faisons un *jet opposé*. Si le jet est égal, le jet est recommencé.

¹ Il faut également noter que le propriétaire de l'action (un joueur, ou le GM) peut décider de perdre volontairement sa place dans la stack des actions (pour faire avancer le jeu plus rapidement, ou parce que le résultat de jouer en premier ou dernier revient au même pour lui).

Les jets sont maintenant lancés, voici les deux scénarios possibles :

- Si Archer gagne le *Reflex Save*, alors sa flèche atteint Magicien pendant son incantation du sort *Wall of Stone*. De plus, si cette flèche fait suffisamment de dégâts (25% du hp total de Magicien), alors le sort est annulé.
- Si Magicien gagne le *Reflex Save*, alors son mur de pierre s'érige, et la flèche de Jérôme, alors en plein vol, vient se planter dedans².

Flat-footed

Le concept du *round de surprise* n'existe plus. À présent, un adversaire est toujours *flat-footed*, lorsque ce dernier est insouciant face à une attaque ou une action.

Lorsqu'un adversaire est *flat-footed*, ce dernier perd son bonus de dextérité à son armure (AC), et à son *Reflex Save*. Il se laisse également vulnérable à certaines actions spéciales qui garantissent un *coup critique*.

Exemple: Stealth pour coup critique

Le nain Valin est caché dans un arbre. Le Owlbear est en plein combat avec Merenin, guerrier runique et prince de *Kaz'Nakaram*. Valin se laisse tomber de l'arbre dans la neige amortissante, et se déplace silencieusement dans le dos du Owlbear. Valin oppose son jet de *Reflex* au jet de *Perception* du Owlbear. Si le jet de Valin réussit, alors le Owlbear ne l'a pas remarqué. Valin se rend à 10ft du Owlbear, et active son action spéciale *Trou tête*. Il tire deux balles mortelles dans la tête du Owlbear et fait deux coups critiques.

Mouvement

Dans le nouveau système de combat, le personnage peut bouger, et utiliser son mouvement pendant n'importe quelle action normale. Le comportement standard est que le personnage peut bouger 1x sa vitesse pendant une action. Cette limite

² C'est une bonne façon pour le GM d'interpréter l'ordre de ces événements, mais il faut noter que c'est le GM qui interprète cette séquence d'événements en fonction du score, et en fonction de ce qui fait du sens pour la situation.

peut être précisée une action donnée. La limite de mouvement d'un personnage, pour tout un tour, est égale à 2x sa vitesse.

Conditions spéciales (Stunned, Paralyzed etc)

Lorsqu'une créature subit une condition spéciale, la condition dure presque toujours un certain nombre de tours.

Afin de représenter correctement le début et la fin de ces conditions, le GM ou le joueur responsable de la créature doit noter correctement le moment où débute la condition, en notant le tour et le tick (tour,tick).

Exemple : Merenin vs Owlbear

Merenin affronte un Owlbear gigantesque seul. Merenin possède quatre actions itératives dans son action *Standard*, et possède également une action *Swift*. Ce qui permet au tour d'avion un maximum de 5 ticks.

Au tour 2 et tick 2, Merenin utilise *Stunning Fist*, et stun le Owlbear pour un tour. Le Owlbear recommence donc à jouer au tour 3, tick 2. Puisque Merenin peut effectuer cinq attaques itératives en combinant son Action *Standard* et Action *Swift*, Merenin peut attaquer un Owlbear *stunned* au tick 3,4,5 et tick 1 du troisième tour.

Action Free

L'action *Free* est une action qui s'exécute plus rapidement que l'action *Swift*. Cette action est automatiquement effectuée, lorsqu'on veut la faire, et il n'y a jamais de compétition entre différentes actions *Free*.

Exemple : Une perception bien utile

Valin, Portin et Merenin combattent des bandits de Vlad. Portin, le nain du chiffre, n'est pas un combattant, et laisse donc ses deux compagnons affronter les bandits seuls, il se colle contre le mur d'une maison afin de protéger ses arrières. Soudainement, Valin, le nain marchand, aperçoit un bandit avec un arc sur le toit d'une maison. Portin ne l'a pas vu. Le bandit vise Portin. Valin crie:

“Attention Portin, regarde le toit!” (Free Action pour Valin)

Portin voit alors le bandit, et bouge juste à temps afin d'éviter la flèche (Il n'est pas flat-footed).

Notions de combat avancées

1. Certains personnages peuvent faire plusieurs actions en même temps (donc plus d'une action dans le même *tick*)
2. On peut annuler une action, et changer cette dernière pour une autre, mais il faut toujours que cette action soit **plus rapide**. De plus, on ne peut pas annuler une action Swift. À noter que si l'on incante un sort et qu'on annule, on a perdu ce spell slot. On ne peut donc pas bluffer avec l'incantation de longs sorts, sans y perdre au change.

Exemples

Tour de combat, Pathfinder vs Cerberus RPG

PATHFINDER

Personnages:

- Christophe Leblanc, Magicien
- Merenin, Moine
- Owlbear (Adversaire)

Initiatives:

Christophe Leblanc: roll 10 en initiative

Merenin: roll 15 en initiative

Owlbear: roll 2 en initiative

Tour 1:

Premier à jouer, **Merenin** charge le Owlbear. Il fait une attaque sur le Owlbear à la fin de sa charge. Le Owlbear est *flat-footed* contre l'attaque de Merenin.

Christophe Leblanc invoque *Summon Monster IV* pour faire apparaître un *Dire Tiger*. Le Dire Tiger apparaît au début du tour suivant.

Le Owlbear attaque Merenin avec une bite attack et 2 claws (Full-round attack)
Le tour est terminé. On passe au tour deux.

CERBERUS RPG

Personnages:

- Christophe Leblanc, Magicien
- Merenin, Moine
- Owlbear (Adversaire)

Tour 1:

Tick #1

Christophe Leblanc, Merenin et le Owlbear lancent leur *Reflex Save* pour connaître l'ordre de jeu. Il est conseillé de lancer ce *Reflex Save* une fois par situation de compétition entre actions, mais ce jet peut également être lancé une fois pour tout le tour. Le joueur ayant le meilleur score de jet de Reflex peut annoncer son action en dernier.

Christophe Leblanc: roll 10 en Reflex

Merenin: roll 15 en Reflex

Owlbear: roll 2 en Reflex

(Les joueurs décident d'utiliser leur privilège de réaction pour cette swift). Le GM joue déclare donc l'action de son Owlbear tout de suite.

1- Le Owlbear charge Christophe Leblanc

1- Merenin charge le Owlbear, et l'intercepte. L'attaque de Merenin passe avant celle du Owlbear. Le Owlbear décide de changer de cible pour attaquer Merenin.

1 - Christophe Leblanc comme son sort *Summon Monster IV* - 1ère swift sur 3

Tick #2

Ici, les personnages et le Owlbear peuvent relancer leurs *Reflex Save*

2- Le Owlbear fait une autre attaque sur Merenin

2- Merenin bloque l'attaque du Owlbear (l'action de Parade a un bonus de +10 sur le *Reflex Save*)

2- Christophe Leblanc continue son sort *Summon Monster IV* - 2ème swift sur 3

Tick #3

Ici, les personnages et le Owlbear peuvent relancer leurs *Reflex Save*.

Cette fois, Christophe Leblanc obtient le meilleur score à son jet de Reflex, ce qui fait en sorte que son sort se déclenche avant que les autres actions soient jouées. Il a donc le droit de placer son action dans un endroit avantageux au niveau de la réactivité.

3 - Le Owlbear attaque Merenin avec sa morsure.

3- Christophe Leblanc fait apparaître son summon, un Dire Tiger de taille Large, juste devant Merenin.

3- Le Tigre attaque le Owlbear avec sa morsure.

3- Merenin fait une roulade, et se déplace derrière le Owlbear pour être en *flanking*. Il attaque une fois.

Tick #4

À présent, le Owlbear a utilisé ses trois attaques, et ne peut plus attaquer pour le reste du tour. Cependant, il reste des actions à Merenin et à Christophe Leblanc. Merenin, étant un monk, peut encore attaquer une fois. Et Christophe Leblanc, lui, peut utiliser son action Swift pour lancer un petit sort, et son Tigre peut attaquer également.

4- Merenin attaque le Owlbear.

- 4- Christophe Leblanc attaque le Owlbear avec un *cantrip*: Acid Splash.
- 4- Le Tigre attaque le Owlbear avec ses deux griffes.

Merenin ne possède plus d'actions, Le Owlbear ne possède plus d'actions, et le Tigre non plus. Le tour 1 se termine, et le tour 2 commence.

Le Summoner contre l'Évocateur

L'Évocateur veut à tout prix empêcher le Summoner de réussir son sort, car la créature qu'il veut invoquer est terriblement puissante.

Note importante: Les summons sont 25% plus durs à *Dispel Magic* lorsqu'ils ont pris forme. Il est donc plus facile de faire un *Dispel Magic* sur un sort de type *Summon Monster* lorsque le sort se fait lancer.

Tour 1

T1: Le Summoner commence le sort *Summon Monster* (1 / 3)

T1: L'Évocateur lance *Quickened Fireball* (1 / 1)

T2: Le Summoner continue *Summon Monster* (2 / 3)

T2: L'Évocateur incante *Dispel Magic* (1 / 2)

T3: Le Summoner termine *Summon Monster* (3 / 3)

T3: L'Évocateur termine *Dispel Magic* (2 / 2)

Si L'Évocateur gagne la joute de *Reflex Save*, il peut alors dispel le sort avec un *dispel check* normal. Sinon, le *dispel check* sera 25% plus difficile.

Gyllyn et Glandir contre Skarde

Voici un début de combat, inspiré par une partie récente. Je présente certaines actions qui ont été faites au premier tour.

Format d'une action pendant un tick:

Personnage - Action - Progression Action

- On peut également noter l'action consommée (Action Full, attaque itérative, Action Swift)
- Pas besoin de noter la progression de l'action lorsque c'est une action qui s'effectue en temps *swift* (1 tick)

Tour 1.

Skarde commence à se concentrer pour lancer *Psychic Barrier*. C'est une action en temps standard, ce que le GM annonce aux joueurs.³

Glandir décide d'attaquer **Skarde** avec son arc. Il utilise son action *Attack* qui s'exécute en temps swift.

Gyllyn incante le sort Haste, en temps Standard.

Tour 1

Tick1

Skarde - Cast Psychic Barrier - 1 sur 2

Glandir - Attack

Gyllyn - Cast Haste - 1 sur 2

Skarde voit que **Glandir** l'attaque pendant qu'il se concentre, et change de plan. Il annule *Psychic Barrier*. Il décide d'attaquer **Glandir** avec son action spéciale, *Dimension Door* + *Psychic Blade attack*. **Glandir** et **Skarde** vont donc faire un jet de Reflex opposé pour déterminer qui agit en premier.

Tour 1

Tick1

Skarde - Dimension Door + Attack

Glandir - Attack

Gyllyn - Cast Haste - 1 sur 2

Skarde gagne le *Reflex save*, et agit donc en premier. Il se téléporte à côté de **Glandir** et l'attaque d'un coup de *Psychic Blade*, mais c'est une illusion. L'action

³ Le GM peut également dire que Skarde se prépare à lancer un sort psychic, et laisser les joueurs dans le doute par rapport à la rapidité de cette action.

de **Glandir** se déclenche donc immédiatement après, et il attaque la nouvelle position de **Skarde**. Le GM aurait pu également jouer la scène avec les flèches de **Glandir** qui quittent l'arc de **Glandir**, et **Skarde** qui se téléporte par la suite, ce qui annulerait également l'attaque de **Glandir**. Nous allons laisser ce genre de détail important à la considération du GM pendant les combats. On peut d'ailleurs faire ce genre de détermination en considérant les valeurs de Reflex respectives. Si le jet de Reflex est largement battu, l'avantage donné à celui qui a réagit avant est maximal.

Tick2:

Skarde - Telekinesis

Glandir - Attaque Skarde

Gyllyn - Cast Haste - 2 sur 2

Nous avons ici une situation avec trois *Reflex save*, pour savoir dans quelle séquence s'effectuent les actions.

Exemple: Aldor se bat contre Jérôme le Rayonnant (1 tour)

Ici, nous avons un mini scénario fictif, avec un Aldor qui combat Jérôme le Rayonnant.

Ce combat est particulier, car Aldor, étant un *Lazy Wizard*, est capable de lancer deux sorts en même temps, et possède deux actions

Quelques détails, tout d'abord, sur les capacités de ces deux mages.

Jérôme est un mage plus expérimenté, mais Aldor est capable de lancer deux sorts de temps Standard par tour, et il est capable de maintenir sa concentration sur un sort, tout en faisant autre chose en même temps.

Grâce à sa classe *Lazy Wizard*, Aldor est donc capable de lancer un sort de temps Full action en incantant seulement les composantes verbales, ce qui lui laisse les mains libres pour faire autre chose: Se battre, ou lancer un sort qui ne nécessite pas de composantes verbales.

Nous avons donc une situation dans laquelle un personnage fait progresser plusieurs actions en même temps.

Actions au début du tour

Aldor: Action Standard, Action Standard

JLR: Action Standard, Action Swift

Jérôme le Rayonnant incante *Wolves of Light* (temps = standard). Il utilise son action Standard.

Aldor incante *Summon Monster* (temps = full round). Il utilise sa première action Standard pour lancer ce sort.

Aldor incante également *Barrière* (temps = standard). Il utilise sa deuxième action Standard pour lancer ce sort.

Tour 1

Tick1

Aldor - Summon Monster - 1 sur 3

Aldor - Barrière - 1 sur 2

JLR - Wolves of Light - 1 sur 2

Jérôme devine qu'Aldor prépare un gros sort car il voit que ce dernier a utilisé une composante matérielle rare pour lancer son sort, et il voit que ses composantes verbales sont importantes, il décide donc de lancer le sort *Quickened Silence* pour annuler le sort d'Aldor. Il annule son sort *Wolves of Light*.

Tour 1

Tick1

Aldor - Summon Monster - 1 sur 3

Aldor - Barrière - 1 sur 2

JLR - Quickened Silence

Pour Aldor, pas question de se faire annuler son sort par un simple Silence. La barrière attendra. Aldor annule *Barrière* et change pour *Quickened Dispel Magic*.

Tour 1

Tick1

Aldor - Summon Monster - 1 sur 3
Aldor - Quickened Dispel Magic
JLR - Quickened Silence

Aldor gagne le jet de Reflex, et déclenche son *Quickened Dispel Magic* à temps. Son caster level supérieur lui donne l'avantage sur le jet de Dispel même s'il n'est pas un spécialiste en abjuration. Devinant qu'il lui reste peu de temps, Jérôme se rapproche d'Aldor en volant afin d'utiliser un puissant sort qui nécessite d'être proche afin d'être utilisé. Pendant ce temps, Aldor continue de progresser sur son sort de *Summon Monster*.

Tour 1

Tick2

Aldor - Summon Monster - 2 sur 3
JLR - Move 100 ft

Jérôme est à présent proche d'Aldor, et est prêt à déclencher son puissant sort appelé *Illuminate*, une boule d'énergie très puissante mais qui doit être lancée à faible portée. Ce sort, Jérôme le lance avec son action Swift et son Rod of Quicken, mais il devra gagner le jet de Reflex contre Aldor pour le toucher avant l'apparition de son Summon, car l'incantation est presque terminée. De plus, si Jérôme est capable de faire assez de dégâts à Aldor, il peut annuler son sort en brisant sa concentration.

Tour 1

Tick3

Aldor - Summon Monster - 3 sur 3
JLR - Illuminate

Aldor gagne le jet de Reflex. Il fait apparaître sa créature directement devant l'attaque de Jérôme pour se protéger.
Le tour 1 est terminé.

Actions courantes et leur durée

Voici une liste qui contient de nombreuses actions très utilisées pour les magiciens et guerriers.

Toutes ces actions sont décrites de la même façon: Leur classe de temps, et ce qu'il faut avoir pour la jouer. Il faut noter que cette liste ne contient pas les actions spéciales, qui sont propres à chaque personnage.

Ces actions peuvent également avoir leur comportement modifié par des feats ou class features.

Un exemple d'action modifié par un feat ou class feature est l'attaque de base. Un personnage de plus haut niveau sera capable de faire plusieurs attaques lors de cette action, alors qu'un personnage de niveau 1 n'en fera qu'une seule.

Vous remarquerez que les actions de mouvement ne consomment pas d'actions, par soucis de garder les mécaniques simples, et le jeu jouable sur papier. Cependant, le GM peut choisir de mettre une limite au nombre de mouvements qu'on effectue pendant le tour, afin de ne pas avoir des tours trop longs.

Autres détails

1. Sauter horizontalement ou verticalement compte comme un mouvement
2. On peut sauter pendant un mouvement
3. Se lever, se coucher compte également comme un mouvement
4. Bouger furtivement diminue la vitesse de moitié. Pour détecter un mouvement furtif, les autres créatures doivent réussir le jet de Perception contre le jet de Stealth de la créature qui fait le mouvement furtif. Il n'est pas possible de faire un mouvement furtif dans toutes les situations, il faut avoir une situation favorable: de l'ombre, un obstacle ou alors un sort d'invisibilité

Temps Free

Drop item

On lâche un objet qui est dans nos mains.

Speak

On parle pendant quelques secondes.

Temps swift (unité du tick)

Parry

On se défend avec notre arme. Il faut égaliser ou battre l'attack roll de l'attaque pour parer avec succès. On peut également bouger avec la parade.

Consomme : Une ou plusieurs attaques itératives

Bonus: +5 reflex

Attack

On peut bouger 1x son mouvement et faire une attaque à n'importe quel moment. Plus le personnage est puissant, plus ce dernier peut faire d'attaques pendant cette action. On peut également utiliser ces attaques itératives pour faire des mouvements de lutte.

Consomme: une ou plusieurs attaque itératives

Move

On peut bouger 1x son mouvement.

Cast Quickened Spell

On lance un sort avec la métamagie Quickened Spell, ou en utilisant un Rod of Quicken. On peut bouger ½ son mouvement pendant cette action.

Consomme: Action Swift

Get up

La créature se lève depuis la position couchée.

Drop down

La créature se lance à terre. Ce qui permet d'éviter des attaques et des projectiles.

Drink potion (Fast)

On sort une potion d'un endroit à accès rapide et on la boit. On peut bouger ½ mouvement pendant cette action.

Consomme : Action Swift

Draw Hidden Object or Weapon

On sort subtilement un objet, ou une arme, sans être vu. Il faut opposer un jet Sleight of Hand contre le jet de Perception d'une personne qui nous observe directement.

Consomme : Action Swift ou attaque itérative

Throw weapon or object

On lance un objet ou une arme qui est en main ou très proche de nous.

Range increment : 10ft.

Consomme : Attaque itérative

Brace & Attack

On se prépare à contrer une charge. On reçoit +25% dégâts sur notre première attaque. Si la charge est contrée, celui qui charge n'obtient pas de bonus.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Charge

On charge notre adversaire et on fait une ou plusieurs attaques itératives. La vitesse de la charge améliore la puissance de notre première attaque: +25% dégâts. Si la charge est contrée par une attaque, on perd les bonus de la charge.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Charge (Cheval Cerberus)

On charge notre adversaire avec notre cheval de Cerberus et on fait une ou plusieurs attaques itératives. La vitesse de la charge améliore la puissance de notre première attaque: +100% dégâts. Si la charge est contrée par une attaque, on perd les bonus de la charge. On bouge à la vitesse du cheval de Cerberus.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Draw weapon or Sheathe Weapon

La créature dégaine son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible. On peut également rengainer notre arme.

Consomme : Action Swift ou attaque itérative

Release Suspended spell

Le magicien lance un sort lancé avec Suspend Spell. Ce sort relâché bénéficie ensuite d'un bonus de +5. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

Consomme : Action Swift

Dismiss spell

Le magicien annule un de ses sorts en cours. On peut bouger ½ son mouvement pendant cette action.

Consomme : Action Swift

Pick up item from ground

On récupère un objet qui est par terre. On peut bouger 1x son mouvement pendant cette action.

Temps Standard

Reload Crossbow

On recharge une arbalète

Consomme : Action Standard

Mount

On monte sur sa monture.

Consomme : Action Standard

Dismount

On débarque de sa monture.

Consomme : Action Standard

Use Scroll

On déclenche le sort contenu dans un parchemin

Consomme : Action Standard

Drink potion

On sort une potion et on la boit. On peut bouger 1x mouvement pendant cette action.

Consomme : Action Standard

Cast Spell

On lance un sort. On peut bouger $\frac{1}{2}$ x son mouvement pendant cette action

Consomme : Action Standard

Assist Spellcaster

On assiste un autre mage avec son spellcasting. Ce qui permet à ce dernier d'enlever des composantes, et d'augmenter son caster level. Voir la mécanique à cet effet.

Consomme : Action Standard

Apply poison

On enduit notre arme avec un poison.

Consomme : Action Standard

Pickup Object

On prend un objet dans notre sac

Consomme : Action Standard

Cast Suspended spell

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, afin de le relâcher avec une action Swift par la suite. Ce sort relâché bénéficie ensuite d'un bonus de +5. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

Consomme : Action Standard

Temps Full

Les actions de temps Full sont les plus longues à lancer et sont souvent utilisées pour des sorts très puissants pour leur niveau. On utilise également les actions en Full pour représenter des actions de mouvement en continu.

Reload Heavy Crossbow

On recharge une arbalète lourde

Consomme : Action Full

Summon Monster

On lance un sort de Summon Monster.

Consomme: Action Full

Cast Suspended spell (Pour les sorts de temps Full)

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, afin de le relâcher avec une action Swift par la suite. Ce sort relâché bénéficie ensuite d'un bonus de +5. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

Consomme : Action Full

Quelques actions spéciales

Dual Scroll Technique

On utilise deux parchemins en même temps

Consomme : Action Full

Dodge and Dagger

Le voleur évite une attaque en se jetant à terre, et lance ses deux dagues vers l'adversaire. Le voleur doit être à 10ft de sa victime pour utiliser cette technique.

Consomme : Deux attaques itératives