

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	3
Combat Réactif	5
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	9
Mouvement	9
Conditions spéciales (Stunned, Paralyzed etc)	9
Exemple : Merenin vs Owlbear	9
Action Free	10
Exemple : Une perception bien utile	10
Notions de combat avancées	10
Actions simultanées	10
Changer une action pour une autre	10
Exemples	12
Tour de combat, Pathfinder vs Cerberus RPG	12
PATHFINDER	12
CERBERUS RPG	12
Le Summoner contre l'Évocateur	14
Gyllyn et Glandir contre Skarde	15
Exemple: Aldor se bat contre Jérôme le Rayonnant (1 tour)	17

Actions courantes et leur durée	20
Temps Free	20
Temps swift (unité du tick)	20
Temps Standard	22
Temps Full	24
Quelques actions spéciales	24

La motivation derrière le combat réactif

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 gérer quand certains *delay* leur tour. C'est un travail complexe pour le GM qui donne très peu de profondeur de jeu en retour!

Donc:

- 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, il faut écrire 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.

Ce document expose les règles du combat réactif en utilisant des explications et des exemples. De plus, puisque le combat réactif change complètement l'expérience du combat, ce document offre de nouvelles mécaniques pour le mouvement des personnages, le jeu furtif, etc.

La différence entre le mode roleplay et le mode combat

Tout d'abord, il faut réaliser que la majorité du temps de jeu se passe en mode *Roleplay*.

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 la partie 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 incarner 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, chaque tour prend six secondes de temps de jeu.

Combat Réactif

Un système de combat réactif comprend plusieurs éléments :

1. Les **actions** que possèdent nos personnages¹.
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 a **priorité**?

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

Les actions d'un personnage

Commençons avec quelques vérités à propos des actions :

- 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*.
- 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.

Ces deux actions peuvent ensuite être transformées librement en d'autres actions avec la grammaire suivante. Par exemple, à partir d'une Action *Full*, nous pouvons

¹ Certains personnages ou créatures, de plus haut niveau, ou d'une classe différente, auront un plus grand nombre d'actions.

obtenir une Action *Swift* en faisant la transformation suivante: Full → Standard → Swift.

Action Full	→	Action Standard
Action Standard	→	n attaques itératives ²
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

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 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.

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. Elle fonctionne de la façon suivante: lorsque nous avons plusieurs actions de même durée en compétition, nous effectuons des jet de *Reflex* pour chacune afin de définir l'ordre de priorité³.

Réactivité

Comme discuté dans l'exemple précédent, afin de distinguer deux actions qui ont une durée restante de 1 tick, nous allons effectuer un *jet de Réflexe* opposé. Un *jet de Réflexe* représente la capacité surnaturelle d'une créature à réagir rapidement. Ce dernier est influencé par La dextérité d'une créature ainsi que son niveau d'expérience (HD, feats).

Pour faire ce jet de reflex opposé, nous prenons donc le *Reflex save* des protagonistes et nous comparons les jets pour en déterminer la priorité.

³ 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).

Cette approche 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, son *Reflex Save* sera de :

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

Contre un *Reflex Save* de 1d20+10 pour le Magicien.

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

Une fois les jets 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 dedans⁴.

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*.

⁴ 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.

Exemple: Stealth pour coup critique

Le nain Valin est caché dans un arbre. Un 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 *Stealth* au jet de *Perception* de la bête. Si le jet de Valin réussit, alors l'animal ne le remarque pas. Le nain peut alors se rendre à 10ft du Owlbear, et utiliser son don spécial *Trou tête*. Il tire deux balles mortelles dans la tête du Owlbear et fait deux coups critiques.

Mouvement

Dans un combat réactif, un personnage peut utiliser son mouvement pendant n'importe quelle action normale. Il peut alors se déplacer d'une quantité de mouvement égale à sa vitesse⁵. 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 un certain nombre de tours. Afin de représenter correctement le début et la fin de cette condition, le GM ou le joueur responsable de la créature doit noter 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. Étant un moine, l'action *Standard* + l'action *Swift* de Merenin se transforment en cinq attaques itératives. Ce qui donne une longueur maximale de cinq *ticks* au tour.

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. Merenin peut attaquer le Owlbear *stunné* au tick 3,4,5 et tick 1 du troisième tour.

⁵ Chaque action peut préciser cette limite.

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

Actions simultanées

Certains personnages peuvent faire plusieurs actions en même temps (donc plus d'une action dans le même *tick*)

Changer une action pour une autre

Une action peut être annulée et changée pour une autre, mais il faut toujours que cette action soit **plus rapide**. Par exemple, un sort *Standard* peut être changé pour un sort *Swift*⁶. Par contre, les actions *Swift* ne peuvent pas être changées.

⁶ Si un sort est incanté et ensuite changé, le spell slot est perdu. Il n'est donc pas possible de 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. Nous passons au deuxième tour.

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.⁷

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

⁷ 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.

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 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

Temps Free

Drop item

Lâcher un objet tenu dans nos mains.

Speak

Parler pendant quelques secondes.

Temps swift (unité du tick)

Parry

Se défendre avec une arme. Il faut égaliser ou battre le jet de l'attaque pour parer avec succès.

Consomme : Une ou plusieurs attaques itératives

Bonus: +5 reflex

Attack

Bouger à une fois son mouvement et faire une attaque⁸ à n'importe quel moment.

Consomme: une ou plusieurs attaque itératives

Move

Bouger une fois son mouvement.

Cast Quickened Spell

Lancer un sort avec la métamagie *Quickened Spell*, ou en utilisant un *Rod of Quickening*. Il est possible de bouger à la moitié de sa vitesse pendant cette action.

Consomme: Action Swift

Get up

⁸ Plus le personnage est puissant, plus ce dernier peut faire d'attaques pendant cette action. Ces attaques itératives sont également utilisées pour faire des mouvements de lutte.

Se lever depuis la position couchée.

Drop down

Se lancer à terre. Ce qui permet d'éviter des attaques et des projectiles.

Drink potion (Fast)

Sortir une potion d'un endroit à accès rapide pour la boire. Il est possible de bouger à la moitié de sa vitesse pendant cette action.

Consomme : Action Swift

Draw Hidden Object or Weapon

Sortir 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

Lancer un objet ou une arme qui est en main ou très proche.

Range increment : 10ft.

Consomme : Attaque itérative

Brace & Attack

Cette technique est utilisée pour contrer une charge. Elle donne +25% dégâts sur la première attaque. Si la charge est contrée, celui qui charge n'obtient pas de bonus.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Charge

Charger son adversaire et faire une attaque. La vitesse de la charge améliore la puissance de notre première attaque: +25% dégâts. Si la charge est contrée par une attaque, le bonus est perdu.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Charge (Cheval Cerberus)

Charger son adversaire avec un cheval de Cerberus. La vitesse de la charge améliore la puissance de la première attaque: +100% dégâts. Si la charge est

contrée par une attaque, les bonus sont perdus. La vitesse de la charge est égale à la vitesse du Cheval de Cerberus chevauché.

Consomme : une ou plusieurs attaque itératives

Draw weapon/Sheathe Weapon

Dégainer son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible. On peut également rengainer son arme.

Consomme : Action Swift ou attaque itérative

Release Suspended spell

Relâcher un sort lancé avec *Suspend Spell*. Cette action reçoit un bonus de 50% (minimum +5) à son *jet de Réflexe*. 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

Annuler un sort en cours. Il est possible de bouger à la moitié de sa vitesse pendant cette action.

Consomme : Action Swift

Pick up item from ground

Récupérer un objet par terre.

Consomme : Action Swift

Temps Standard

Reload Crossbow

Recharger une arbal

Consomme : Action Standard

Mount

Monter sur sa monture

Consomme : Action Standard

Dismount

Débarquer de sa monture.

Consomme : Action Standard

Use Scroll

Déclencher le sort contenu dans un parchemin.

Consomme : Action Standard

Drink potion

Sortir une potion et la boire.

Consomme : Action Standard

Cast Spell

Lancer un sort. Il est possible de bouger à la moitié de sa vitesse pendant cette action.

Consomme : Action Standard

Assist Spellcaster

Assister un autre mage avec l'incantation de son sort. 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

Enduire notre arme avec un poison.

Consomme : Action Standard

Pickup Object

Prendre un objet dans son sac de voyage.

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

Reload Heavy Crossbow

Recharger une arbalète lourde

Consomme : Action Full

Cast Suspended spell (Pour les sorts de temps Full)

Charger un sort et le garder en suspens afin de le relâcher avec une action Swift par la suite. Voir l'action *Release Suspended Spell*

Consomme : Action Full

Quelques actions spéciales

Dual Scroll Technique

Utiliser deux parchemins en même temps

Consomme : Action Full

Dodge and Dagger

Éviter une attaque en se jetant à terre, et lancer ses deux dagues vers l'adversaire. Il faut être à 10ft de sa victime pour utiliser cette technique.

Consomme : Deux attaques itératives