

CERBERUS RPG

LE JEU DE RÔLE

par

Edmond La Chance

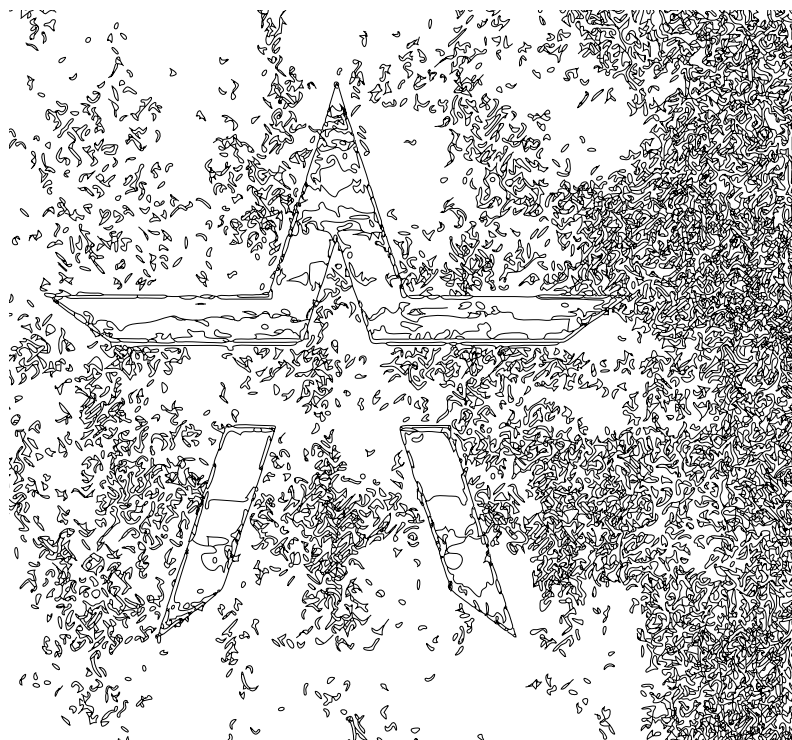


TABLE DES MATIÈRES

<i>Le combat réactif</i>	2
Théorie	2
Classes de temps	3
Les groupes d'actions	4
Groupe : Standard	5
Groupe : Move	6
Groupe : Attack	6
Groupe : Swift	7
Actions de base	8
Actions spéciales	9
Exemple : La vengeance du méchant magicien	9

CHAPITRE I

LE COMBAT RÉACTIF

L e combat réactif permet de vivre des combats plus grandioses et plus intéressants. Passons tout de suite à la théorie, et ensuite aux exemples de combats.

I THÉORIE

Tout d'abord, le mode de combat doit être synonyme avec le jeu **tour par tour**. Lorsqu'on veut opérer à une granularité plus petite dans notre temps de jeu, il faut changer en mode tour par tour. Ce mode de jeu permet également de faire du roleplay, dans la mesure où les phrases parlées peuvent rentrer à l'intérieur du tour de 6 secondes.

Dans le combat réactif, il y a trois éléments importants à comprendre :

1. Les créatures ont des unités pour faire leurs actions qui sont contenues dans quatre groupes : **Standard, Move, Attack, Swift**. Un nouveau tour de jeu commence lorsque les créatures ont épuisé toutes leurs actions, ou alors quand toutes les créatures décident de terminer le tour. Ces quatre groupes d'actions sont fortement liés ; l'utilisation d'un groupe peut en annuler un autre pour le tour courant, et une action peut aller consommer des unités dans un autre groupe. En bref, ces groupes représentent l'état des possibilités du joueur, pendant le tour.
2. Les actions qu'une créature peut effectuer consomment donc des unités contenues dans des groupes, et elles ont également des temps différents ; on distingue leurs durées en assignant aux actions des **classes de temps**. Si on réagit à l'action d'une créature avec une action plus rapide, notre action s'effectue **automatiquement**. Si les deux actions ont la même classe de temps, les deux créatures lancent leur **Reflex Save** pour déterminer quelle action s'effectue en premier. L'action qui perd s'effectue après l'autre automati-

quement si la créature est encore en mesure de lancer cette action. Finalement, la chaîne des actions-réactions ne permet pas d'avoir trois actions-réactions qui ont le même classe de temps. Par exemple, standard-swift-swift est permis, standard-swift-swift-swift n'est pas permis, et standard-swift-swift-swift+ est permis.

3. Un personnage qui est surpris ne peut pas agir ou réagir. Les personnages sont surpris lorsqu'ils ne perçoivent pas du tout ce qui se passe. Les personnages surpris peuvent être réveillés par des alliés pendant le tour et peuvent alors utiliser leurs actions. Le GM est celui qui détermine ce que la créature réveillée a perdu comme actions.

I.I CLASSES DE TEMPS

Voici les différentes classes de temps pour Cerberus RPG ; les classes de temps reprennent les noms des actions existantes pour plus de simplicité. Le GM peut créer des classes de temps supplémentaires, au besoin. Les classes de temps peuvent être vues comme des priorités qui permettent d'établir un ordre parmi les actions que les créatures veulent effectuer pendant le combat.

Full-round	L'action full-round représente un tour de 6 secondes. En général, un sort de summoning utilise une action full-round.
Standard	L'action standard est utilisée pour lancer des sorts, recharger une arbalète etc.
Move	L'action de mouvement est plus rapide que l'action standard
Swift	La swift action représente une action très rapide. Elle est plus rapide à effectuer que la move action. standard
Swift+	L'action swift+ est légèrement plus rapide que swift action.
Free	La free action est extrêmement rapide à effectuer. En général, prononcer 2-3 mots compte comme une free action.

II LES GROUPES D' ACTIONS

Les créatures commencent leur nouveau tour avec leurs groupes d'actions restaurés à pleine capacité. On remarque en Figure V que trois de ces groupes sont liés. Ce lien signifie que lorsque certaines actions sont utilisées dans ces groupes, elles peuvent consommer des actions qui sont dans les autres groupes. Par exemple, si le magicien lance un sort, il perd les attaques itératives du groupe Attack, ce qui l'empêche de tirer deux fois de son arc ET lancer un sort. Il existe également des actions qui peuvent consommer les actions de tous les groupes, comme l'action Sprint.

Chaque action décrit son effet sur le jeu, sa classe de temps, et optionnellement son effet sur les autres groupes. Chaque groupe contient des unités pour faire des actions, qu'on appellera tout simplement *unité*. Pour le groupe Standard, l'unité est *l'action standard*. Pour le groupe Move, l'unité est la *distance en ft*. Pour le groupe Swift, l'unité est *l'action swift*. Pour le groupe Attack, l'unité de réserve est *l'attaque itérative*.

Certains groupes possèdent deux unités différentes. Par exemple, le groupe Standard contient en général une action standard, avec quelques unités de mouvement également.

Le but du joueur, lors d'un combat, est de maximiser l'utilisation de ses actions. Si le joueur n'a pas besoin d'utiliser toutes ses actions, il dit au GM qu'il a fini son tour.

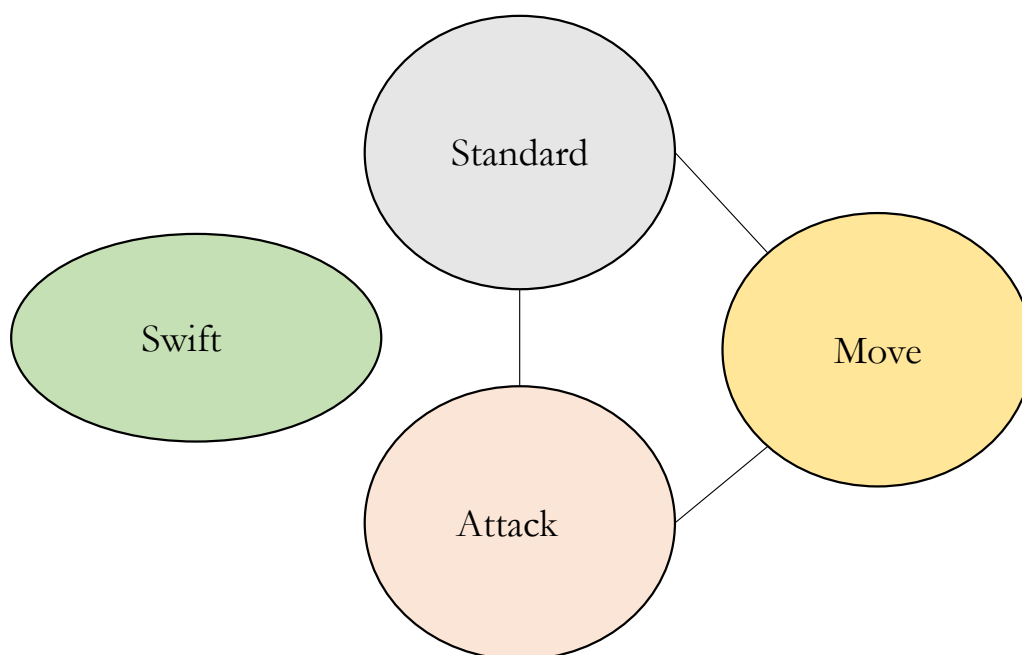


FIGURE I.1 – Les groupes d'actions.

II.I GROUPE : STANDARD

Le groupe Standard contient : un *nombre d'unités de mouvement* (5ft par unité) dont le mouvement total est égal à la vitesse du personnage, et il contient également *une action standard*. L'action standard est en général l'action la plus utile du jeu, car c'est une des plus longues, et elle peut également copier les actions qui sont plus courtes. En fin de partie, il est possible qu'un personnage très puissant puisse acquérir une action standard supplémentaire.

Également, il faut noter que l'utilisation d'une action standard *annule automatiquement* le groupe Attack pour le tour courant. Ces deux groupes d'action sont en compétition, et il faut faire un choix à chaque tour sur celui qu'on veut utiliser.

Ici, nous présentons quelques actions qui consomment les unités de ce groupe. Sauf exception, toutes les actions du groupe Standard peuvent être effectuées en bougeant une certaine distance (au maximum la vitesse du personnage).

Lancer un sort

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

Temps : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

Prendre un objet en main depuis son sac

Lancer un sort en temps standard implique parfois l'utilisation des gestes somatiques, des composantes verbales et de l'utilisation d'un objet ou substance pour se concentrer.

Temps : Standard; **Consomme** : 1 action standard.

Charger un adversaire

On charge un adversaire. On peut bouger d'une distance qui est au maximum de $2 \times$ vitesse. On consomme à ce moment là le mouvement qui existe dans le Groupe Move. La charge profère un bonus de +2 pour toucher, et +25% dégâts.

Temps : Move; **Consomme** : 1 action standard

Copier une action

On copie n'importe quelle action dans les groupes Move, Swift et Free.

Temps : Move ou moins; **Consomme** : 1 action standard

II.II GROUPE : MOVE

Le groupe Standard contient : un *nombre d'unités de mouvement* (5ft par unité) dont le mouvement total est égal à la vitesse du personnage. Nous présentons ici quelques actions qui consomment du mouvement.

Bouger

On bouge d'une distance égale à la vitesse du personnage, au maximum. On peut bouger au minimum de 5ft, ce qui représente une unité de mouvement.

Temps : Move; **Consomme** : unités de mouvement.

Boire une potion

On boit une potion qui est en main. On peut bouger pendant cette action.

Temps : Move; **Consomme** : toutes les unités de mouvement.

II.III GROUPE : ATTACK

Le groupe Attack contient un nombre d'unités de mouvement qui est égal à la vitesse du personnage; et contient également un certain nombre *d'attaques itératives*. L'utilisation du groupe Attack annule automatiquement le groupe Standard pour le tour courant.

Les attaques itératives permettent de faire toutes les attaques de type corps-à-corps et distance. On y trouve également les mouvements de lutte. Ici, les actions consomment des attaques itératives et du mouvement. Leur utilisation annule également le groupe Standard.

Attaque

On fait une attaque itérative à un adversaire avec une épée ou un arc, par exemple. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

Temps : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

Parer

On fait une parade avec notre arme. Il faut égaliser ou battre l'attack roll de l'attaque pour parer avec succès. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

Temps : Swift+; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

Mouvement de lutte

On attaque avec un mouvement de lutte. On utilise alors la mécanique des attaques de lutte. On peut utiliser au maximum 50% de nos unités de mouvement.

Temps : Swift; **Consomme** : Une attaque itérative et des unités de mouvement.

II.IV GROUPE : SWIFT

Dans ce groupe, l'unité se nomme **action swift**. Toutes les actions inscrites dans ce groupe consomment une action swift. Les actions swift sont très prisées car elles sont indépendantes des actions contenues dans les autres groupes. Ce qui veut dire qu'un guerrier-mage peut utiliser l'action contenue dans ce groupe pour attaquer plusieurs fois avec ses armes, et ensuite lancer un sort.

Le groupe Swift contient également une mini-banque de mouvement égale à $\frac{1}{4} \times \text{vitesse}$. Sauf exception, toutes les actions de ce groupe peuvent utiliser l'intégralité du mouvement.

Lancer un sort rapide

On lance un sort qui utilise la métamagie *Quicken Spell*.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Copier une attaque itérative

On copie n'importe quelle attaque itérative. On utilise le mouvement contenu dans ce groupe.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

III ACTIONS DE BASE

Dans cette section, nous donnons une liste d'actions de base. Ces actions sont souvent remplacées par une version plus efficace grâce à une classe ou une feat.

Draw weapon

La créature dégaine son arme, qui est dans un endroit rapidement accessible.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Throw weapon or object

On lance un objet ou une arme qui est en main. Range increment : 10ft.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Apply poison

On enduit notre arme avec un poison (qui est en main).

Temps : Standard; **Consomme** : Une action standard.

Suspended spell

Le magicien qui charge un sort est capable de retenir le sort dans ses mains, et de le relâcher avec une action **swift** le moment voulu. Le sort peut être gardé dans les mains du magicien pour un nombre de tours égal au modificateur d'intelligence de celui-ci.

Temps : Standard; **Consomme** : Une action standard.

Release spell

Le magicien relâche un sort qui a été chargé avec **Suspended spell**.

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Drop down

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

Temps : Swift; **Consomme** : Une action swift.

Get up

La créature se lève depuis la position couchée.

Temps : Move; **Consomme** : La moitié du mouvement

Run

Une créature qui court, se déplace à une vitesse égale à 5x sa vitesse pour le tour courant. Cette action utilise les Groupes Standard, Attack, Move et Swift.

Temps : Standard; **Consomme** : Tout

Drop item

On lâche un objet qui est dans nos mains.

Temps : Free action.

IV ACTIONS SPÉCIALES

Dans cette section, nous listons quelques actions plus complexes. Ces actions sont généralement fournies par une classe, une feat, une race ou un item. Elles ne sont pas standard.

Dodge and dagger throw

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

Source : Rogue; **Temps** : Swift; **Consomme** : Une action swift et deux attaques itératives.

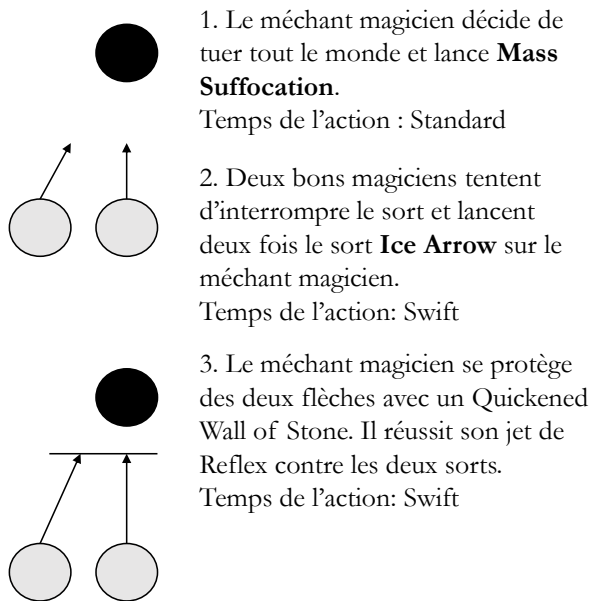
V EXEMPLE : LA VENGEANCE DU MÉCHANT MAGICIEN

Un mage maléfique haut-niveau apparaît dans son ancienne école de magie. Il revient pour se venger. Il commence à incanter le sort **Mass Suffocation**. Deux mages instructeurs présents reconnaissent le sort qui est en train d'être lancé et tentent en vain de l'arrêter, sinon ils sont tous morts. Ils lancent tous les deux le sort **Ice Arrow** en Quickened Spell mais le méchant magicien bloque les flèches juste à temps avec un **Quickened Wall of Stone**. Le sort de Mass Suffocation s'active et tout le monde suffoque et meurt.

Comment représente-t-on ce mini-combat avec notre système de combat réactif? Voici un exemple. On note que le méchant magicien doit lancer son jet de Reflex contre chacun des sorts **Ice Arrow**. Si le méchant magicien a un +12 en Reflex, et les bons magiciens ont +7 et +8 respectivement, on fait les jets suivants :

1. $1d20 + 7$ vs $1d20 + 12$
2. $1d20 + 8$ vs $1d20 + 12$

Dans notre exemple, le méchant magicien réussit ses deux jets. Ce qui veut dire que son Wall of Stone le protège des deux flèches. Si le méchant magicien avait perdu un des deux jets, son mur de pierre serait arrivé en retard pour le protéger de la première flèche. Le GM va souvent décider de gérer des situations comme celle-ci en regroupant les jets de Reflex, pour faire qu'un seul jet. Ce qui est utile pour gérer les situations comme 10 flèches contre le Wall of Stone.

**Lecture finale.**

1. Le méchant magicien incante Mass Suffocation.
2. Les bons magiciens envoient deux sorts de Ice Arrow.
3. Le méchant magicien incante Wall of Stone.
4. Les flèches se fracassent dans le mur.
5. Mass Suffocation se déclenche et suffoque tout ceux qui n'ont pas la Fortitude pour résister...