

# LE COMBAT RÉACTIF

Par Edmond La Chance

## TABLE DES MATIÈRES

|  |           |
|--|-----------|
| <b>TABLE DES MATIÈRES</b>                            | <b>1</b>  |
| <b>Le problème</b>                                   | <b>2</b>  |
| <b>Un nouveau système tour par tour</b>              | <b>4</b>  |
| <b>Système de combat</b>                             | <b>4</b>  |
| <b>Les actions d'un personnage</b>                   | <b>5</b>  |
| <b>La durée des actions</b>                          | <b>5</b>  |
| <b>Les ticks d'un tour</b>                           | <b>6</b>  |
| <b>Réactivité</b>                                    | <b>8</b>  |
| <b>Flat-footed</b>                                   | <b>9</b>  |
| <b>Mouvement</b>                                     | <b>9</b>  |
| <b>Conditions spéciales (Stunned, Paralyzed etc)</b> | <b>10</b> |
| <b>Action Free</b>                                   | <b>10</b> |
| <b>Notions de combat avancées</b>                    | <b>11</b> |
| <b>Actions courantes et leur durée</b>               | <b>11</b> |
| <b>Temps Free</b>                                    | <b>13</b> |
| <b>Temps swift (unité du tick)</b>                   | <b>13</b> |
| <b>Temps Standard</b>                                | <b>15</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Temps Full</b>   | <b>17</b> |
| <b>Quelques actions spéciales</b>                                   | <b>18</b> |
| <b>EXEMPLES</b>   | <b>18</b> |
| <b>Le Summoner contre l'Évocateur</b>                               | <b>18</b> |
| <b>Gyllyn et Glandir contre Skarde</b>                              | <b>19</b> |
| <b>Exemple II: Aldor se bat contre Jérôme le Rayonnant (1 tour)</b> | <b>21</b> |

## Le problème

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 de leurs problèmes.

Dans Pathfinder et D&D, les combats sont plutôt *séquentiels*, pas vraiment *réactifs*. 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. Avec le système existant, le travail de gestion pour le GM est complexe mais en revanche, nous donne très peu de complexité de jeu en retour!

Par la suite, les joueurs essaient toujours d'optimiser leurs actions en considérant leur situation par rapport à l'initiative du tour.

Jouer en premier est plus optimal dans presque toutes les situations:

- Le magicien qui joue en premier peut se cacher, ou alors lancer son sort de Summon Monster afin d'avoir sa créature pour se protéger au deuxième tour.
- Le guerrier/archer peut attaquer des adversaires qui sont flat-footed, donc moins d'armure

- Le cleric peut lancer son sort de buff avant que tout le monde soit éparpillé sur le champs de bataille

Les réactions existent également, mais elles 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.

Dans D&D 5, il est écrit sur la feuille de personnage d'un monstre si son action donne aux joueurs ou non une réaction. Ce qui est plus simple, 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 ils n'offrent essentiellement qu'un combat très séquentiel.

La conséquence: 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. Je vous donne les détails dans la prochaine section.

## Un nouveau système tour par tour

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 avec n'importe quel rythme de passage de temps: secondes, minutes, heures et même des années.

En revanche, nous avons besoin du mode de jeu tour à tour pour jouer pleinement son personnage dans les situations où ce dernier compétitionne avec d'autres créatures (les combats par exemple). On peut 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.

## Système de combat

Dans notre système de combat, nous avons besoin de plusieurs composantes:

1. Les personnages (ou créatures) qui participent au combat
2. Les actions que ces créatures peuvent performer pendant chaque tour
3. La durée de chacune de ces actions
4. Résolution des actions de même durée restante (quelle action s'effectue en premier?)

## Les actions d'un personnage

À chaque tour, une créature peut effectuer *toutes* les actions qu'elle a en banque. Sauf exceptions, les créatures ont toutes deux actions par tour: l'action *Full* et l'action *Swift*.

Ces deux actions peuvent ensuite être transformées en d'autres actions, souvent plus spécialisées, avec la grammaire suivante.

L'**Action Swift** est utilisée pour déclencher des actions qui ont un temps *swift*.

L'**Action Full** est utilisée pour déclencher des actions qui ont un temps *full*. Cependant, ce n'est pas tout. L'Action Full est une action qui peut également être transformée en d'autres actions. Voici les règles de transformation:

|                 |   |                              |
|-----------------|---|------------------------------|
| Action Full     | → | Action Standard              |
| Action Standard | → | <i>n</i> attaques itératives |
| Action Standard | → | Action Swift                 |
| Action Swift    | → | 1 attaque itérative          |

## La durée des actions

Voici les différentes durées possibles pour les actions qui se déroulent pendant un tour de combat:

- Temps Swift (Sorts Quicken Spell, attaque itérative, charge, prendre son arme en main)
- Temps Standard (Sort de magie)
- Temps Full (Sort de magie long comme un *Summon Monster*, recharger une arbalète lourde)

On note ici que la durée d'une action est identique à son nom, avec quelques exceptions. Par exemple, les attaques itératives s'effectuent en temps *Swift*, mais ne portent pas directement le nom.

Les actions n'ont pas toutes la même durée. Tirer une flèche, prendre une potion depuis sa ceinture est plus rapide qu'utiliser un sort comme *Summon Monster* ou alors recharger une arbalète lourde.

Lorsque nous transformons l'Action Standard en attaques itératives, il faut comprendre que nous obtenons alors un nombre d'attaques itératives qui dépend des capacités du personnage. Par exemple, de base, un guerrier aura 5 attaques au niveau 20, juste avec les attaques données par son BAB.

## Les *ticks* d'un tour

Un tour de combat à un nombre de ticks égal au nombre maximum d'actions de temps swift effectuées par un personnage donné.

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 actions au maximum.

Voici un exemple très rapide d'un tour et de ses ticks.

### **Exemple 1: Tirer sur une pomme**

Portin et Valin vont tirer leur projectile sur une pomme lancée dans les airs par Merenin

Portin, Valin et Merenin n'ont qu'une seule attaque itérative lorsqu'ils convertissent leur action *Standard* en attaques itératives.

#### Tour 1

1- Merenin lance la pomme qu'il a déjà en main (Action Swift)

1- Portin dégaine son pistolet (Action Swift)

- 1- Valin dégaine son couteau de lancer (Action Swift)
- 2- Portin tire sur la pomme (Attaque itérative)
- 2- Valin lance son couteau sur la pomme (Attaque itérative)
- 2- Merenin ne joue pas son action restante

Voici donc un exemple de tour simple. Ici, on note que le premier chiffre de la phrase montre le numéro du tick du tour. On peut ensuite mettre en paramètre l'action qui est consommée pendant ce tour.

### **Exemple 2: Wall of Stone contre Flèche**

Le magicien Bob veut lancer le sort *Wall of Stone*. Utiliser ce sort consomme son action Standard, et prend une durée *standard*, ou deux *swifts*.

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

#### Tour 1

- 1- Bob incante *Wall of Stone* (1/2 terminé, consomme Action Standard)
- 1- Jérôme sort son arc (Action Swift)
- 2- Bob termine son *Wall of Stone* (100% terminé, consomme Action Standard)
- 2- Jérôme 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 premier. 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).

## Réactivité

Afin de distinguer deux actions qui ont la même durée restante, nous allons effectuer un jet de *Reflex* opposé. Pour faire ce jet de reflex opposé, nous prenons le *Reflex save* de Bob, et le *Reflex Save de Jérôme*, 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 2...n actions en compétition. Il suffit de roll les score de *Reflex*, et de les trier par ordre décroissant, pour savoir quelle action est prioritaire.

Continuons donc l'Exemple 2: *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?

Pour déterminer ça, nous utilisons un *jet de Réflexe*, qui représente la capacité surnaturelle d'une créature à réagir rapidement. La dextérité d'une créature ainsi que son niveau jouent énormément dans le score final du *jet de Réflexe*.

Par exemple, si Jérôme 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 Bob un *Reflex Save* également: +10

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

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



## 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 3: 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 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 4: 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'avoir 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 5: 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.

## 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  $\frac{1}{2}$  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  $\frac{1}{2}$  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 dégainé 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

---

## EXEMPLES

### 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.<sup>1</sup>

**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*

---

<sup>1</sup> 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.

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 II: 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.