

Race

Classe

Personnage



Joueur



C'EST VOTRE TOUR !

A votre tour vous avez la possibilité de faire :



UN MOUVEMENT:

Votre vitesse de déplacement (Possibilité de sauter, grimper, ramper, se relever, nager, se faufiler, se coucher etc).



UNE ACTION:

Voir plus loin ❶, dont **Attaquer** et **Lancer un Sort**.



UNE ACTION BONUS:

Certains sorts ou talents. 1 par tour uniquement.



UNE ACTION LIBRE:

Parler, interaction simple avec un objet ou l'environnement, certains talents ou sorts.



PENDANT LE TOUR D'UN AUTRE !



UNE RÉACTION:

Dont **Attaque d'opportunité** et **Se tenir Prêt**.



ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Attaque bonus sur quelqu'un qui se déplace à proximité.



SE TENIR PRÊT

Action prédéfinie à l'avance en guise de **Réaction**. ⚡

LES ACTIONS ❶



ATTAQUER / LANCER UN SORT

Un d20 + **Bonus** contre la **CA** de l'adversaire. Ou **jet de sauvegarde** contre votre **DD de lanceur de sort** ❷. (Possibilité de Bousculer, Aggriper et une 2e Attaque en action bonus si combat à 2 armes légères à une main).



FONCER

Se déplacer une 2e fois de votre vitesse.



SE DÉSENGAGER

Fuir sans provoquer d'**Attaque d'opportunité** ❶.



ESQUIVER

Attaquants visibles **désavantagés**. Vos sauvegardes de Dextérité sont **avantagées**.



AIDER

Donne un **Avantage** à la prochaine Attaque ou jet de caractéristique d'un allié proche.



SE CACHER

Si on est **caché** ❸ on a un **Avantage** à sa prochaine Attaque.



UTILISER UN OBJET

Utiliser ou jeter un objet ❹. Boire une potion.



CHERCHER

Identifier des points faibles ❺, établir une stratégie etc.