

☩ Actions et Réactions dans Dragons ☩

Cette Aide de Jeu concerne les actions, actions bonus et réactions qu'il est possible de jouer lors des phases de combat. Pas toujours facile de s'y retrouver aisément tellement les possibilités sont nombreuses.

Comprendre les actions

Diverses actions peuvent être entreprises lors des combats. On relèvera :

Les actions de base Les actions bonus Les réactions. Voyons à quoi elles correspondent et comment les jouer.

Action (p 350)

Lors d'un tour de jeu, le personnage peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à sa VD et entreprendre une action. A noter qu'il est possible de se déplacer avant ou après l'action. Même si vous jouerez le plus souvent l'action attaquer, il existe de nombreuses actions possibles :

Anticiper – Assister – Attaquer – Chercher – Esquiver – Foncer – Lancer un sort – Se cacher – Se dégager
– Utiliser un objet

Action bonus

Une action bonus n'est pas obligatoire ni naturelle, elle dépend de la capacité de votre personnage à en accomplir une. Cela sera déterminé par sa classe et quelques aptitudes particulières (comme la Roublardise du Roublard). Une action bonus ne peut s'accomplir que si le personnage est en mesure de l'effectuer durant son tour. Elle peut être déclenchée à n'importe quel moment du tour à moins que sa description en impose une limite ou une condition particulière. On ne peut jouer qu'une seule action bonus par tour même si on en dispose de plusieurs.

Réaction

Certaines situations, aptitudes ou sorts peuvent déclencher une réaction. C'est le cas de l'attaque d'opportunité (quand un adversaire rompt le combat). Une seule réaction ne peut normalement être jouée par tour.

Autres activités (p347)

Des actions mineures sont également jouables lors des tours de combat comme dégainer son arme, fermer une porte lors d'un déplacement, communiquer avec ses camarades, ...

Ces petites activités pourront cependant être une action à part entière si le MJ le décide. Par exemple, si un adversaire est derrière la porte que le PJ veut fermer, il devra s'employer à le faire et dépenser son action pour cela. Parler en plein combat ne peut se faire que par des phrases courtes, se lancer dans une longue description demandera une action, ...

Les dons

Ces dons donnent droit à des actions bonus :

Ambidextre – Harponneur – Lanceur de couteaux – Secours – Tenaille – Tireur de précision

Ces dons donnent droit à des réactions :

Ambidextre – Contre-feu – Maître des poisons – Nécromant – Pavois – Science du déséquilibre – Secours – Sens du critique – Téméraire – Transmutateur – Vif comme l'éclair



Les actions bonus

Voici la liste des actions bonus octroyées par les différentes classes de personnage. Pour en connaître le détail il suffit de se référer au chapitre de la classe correspondante.

Classe	Action Bonus
Barbare	Rage
Barbare	Frénésie
Barbare	Flair primordial
Barde	Inspiration bardique
Barde	Feinte acrobatique
Barde	Contorsionniste
Druide	Forme animale
Ensorcelleur	Magie modulable
Ensorcelleur	Sort accéléré
Ensorcelleur	Ailes draconiques
Ensorcelleur	Privilège psychique
Guerrier	Second souffle
Guerrier	Invocation d'arme sœur
Guerrier	Menace déstabilisante
Lettré	Effervescence
Lettré	Empressement
Lettré	Répît
Lettré	Incitation
Magicien	Incantation souple
Magicien	Perturbation arcanique
Magicien	Polyvalence énergétique
Magicien	Arme arcanique
Magicien	Maîtrise de l'arme arcanique
Magicien	Allié imaginaire
Moine	Arts martiaux
Moine	Déluge de coups
Moine	Patience défensive
Moine	Porté par le vent
Paladin	Conduit divin
Paladin	Absolution des ténèbres
Prêtre	Aura lunatique
Prêtre	Frappe aliénante
Prêtre	Prouesse physique
Prêtre	Résonnance de l'airain
Prêtre	Gardien du secret
Prêtre	Révélation
Prêtre	Conduit divin : Miracle
Prêtre	Conduit divin : Instant décisif
Prêtre	Gardien du sablier

Les Réactions

Comme pour les actions bonus, voici la liste des réactions octroyées par les différentes classes de personnage. Pour en connaître le détail il suffit de se référer au chapitre de la classe correspondante.

Classe	Réaction
Barbare	Représailles
Barbare	Âme indomptable
Barde	Paroles acerbes
Barde	Contorsionniste
Barde	Volte absurde
Ensorcelleur	Force de l'esprit
Ensorcelleur	Bond mental
Guerrier	Protection
Guerrier	Egide arcanique
Guerrier	Coup bas
Guerrier	Science du coup bas
Guerrier	Menace souveraine
Lettré	Audace
Lettré	Diversion
Lettré	Expédient
Lettré	Inaperçu
Lettré	Tac au tac
Lettré	Mithridatisme
Lettré	Intuition
Lettré	Trouble sort
Magicien	Bouclier des arcanes
Magicien	Allié imaginaire
Moine	Parade de projectiles
Moine	Chute ralentie
Moine	Technique de la paume
Moine	Gratitude
Paladin	Protection
Paladin	Parade impitoyable
Prêtre	Aura lunatique
Prêtre	Conduit divin : Trompe la mort
Prêtre	Conduit divin : Cruelle miséricorde
Prêtre	Conduit divin : Fort comme un taureau
Prêtre	Conduit divin : Silence sacré
Prêtre	Conduit divin : Soubresaut du pendule
Rôdeur	Proie du chasseur
Rôdeur	Défense du chasseur
Rôdeur	Ombre des égouts

Classe	Action Bonus
Prêtre	Conduit divin : Percée fulgurante
Prêtre	Regroupement
Rôdeur	Lien animal
Rôdeur	Disparition
Rôdeur	Jeu de jambes
Rôdeur	Ombre mouvante
Roublard	Roublardise
Roublard	Vite fait bien fait
Roublard	Observateur
Sorcier	Métamorphose sauvage

Classe	Réaction
Roublard	Esquive instinctive
Roublard	Révéléateur
Roublard	Moment crucial
Sorcier	Trébuchement
Sorcier	Vent de magie



Autres situations

Attaquer avec 2 armes peut se faire si votre action était d'attaquer avec une arme légère de corps à corps. Dans ce cas, vous pouvez jouer une action bonus pour attaquer avec une seconde arme légère de corps à corps tenue dans l'autre main. Si l'arme en présente la capacité, vous pouvez lancer cette arme au lieu d'attaquer au corps à corps.

Les sorts présentent également des situations permettant ou requérant une action bonus ou une réaction pour être lancés. Leur description en donne tous les détails.

