







Cheat Sheet: Actions et Activités dans Pathfinder Second Edition

Légende	 Une action	 Deux actions	 Trois actions
	 Action libre	 Réaction	p. XX Livre de base
	Foo ^C Concentration	Foo ^T Qualifié (Trained)	Foo ^S Jet caché

ACTIONS BASIQUE (COMMUNES)

Marcher rapidement (Stride) (Déplacement)		Se déplacer au maximum de votre Vitesse. [p. 471]
Frapper (Strike) (Attaque)		Attaque avec une arme ou attaque à mains nues. [p. 471]
Lancer un sort (Cast a Spell) (en général)		Lancez un sort que vous avez préparé ou qui fait partie de votre répertoire. [p. 302]
Faire un pas (Step) (Déplacement)		Déplacement de 5 pieds sans déclencher de réactions. [p. 471]
Lever un bouclier (Raise a Shield)		Placez un bouclier pour bénéficier de son bonus à la CA. [p. 472]

ACTIONS BASIQUE (PEU COMMUNES)

Activer un objet (Activate an Item)	 (ou+)	Activer l'effet d'un objet en l'activant correctement. [p. 532]
Aider (Aid)	 	Test de compétence DD 20 pour donner un bonus de circonstance de +1 à l'allié ciblé sur un jet de compétence ou d'attaque (Crit : +2, +3 si maître, +4 si légendaire). [p. 470]
Retarder (Delay)		Sélectionnez cette option lorsque votre tour commence ; décaler votre tour plus tard. [p. 470]
Révoquer^C (Dismiss ^C)		Vous mettez fin à l'effet d'un sort ou d'un objet magique. Vous devez être autorisé à le révoquer, comme le définit l'objet ou le sort. [p. 305]
Interagir (Interact) (Manipulation)		Saisissez un objet, ouvrez une porte, dégainez un objet ou effectuez une action similaire. [p. 470]
Se mettre en selle (Mount) (Déplacement)		Montez sur un animal allié plus grand que vous pour le chevaucher. [p. 472]
Préparer^C (Ready ^C)		Préparer une action simple ou libre qui s'exécutera comme une réaction avec le déclencheur choisi. [p. 470]
Relâcher (Release) (Manipulation)		Relâcher quelque chose que vous tenez sans provoquer de réaction. [p. 470]
Maintenir un sort^C (Sustain a Spell/Activation ^C)		Etendre la durée d'un sort ou d'un effet d'objet jusqu'à la fin de votre prochain tour. [p. 304/534]
Mise à l'abri (Take Cover)		Vous gagnez l'effet abri standard si vous ne l'avez pas déjà, sinon abri important. [p. 471/476]

ACTIONS BASIQUE (SITUATIONNELLE)

Détourner le regard (Avert Gaze)	❖	Bonus de circonstance de +2 contre les pouvoirs visuels. [p. 472]
Ramper (Crawl) (Déplacement)	❖	Se déplacer d'1m50 à terre. [p. 470]
Se jeter à terre (Drop Prône) (Déplacement)	❖	Vous vous jetez au sol. [p. 470]
S'échapper (Escape) (Attaque)	❖	Vous tentez de vous libérer. Contre empoigné (grabbed), entravé (restrained) ou immobilisé (immobilized). Utiliser un jet d'attaque à mains nues, d'athlétique, ou d'acrobatie [p. 470]
Se raccrocher in extremis (Grab an Edge) (Manipulation)	↪	Vous essayez d'attraper quelque chose pour arrêter votre chute. [p. 472]
Bondir (Leap) (Déplacement)	❖	Sauter sans risque. En longueur (3m/2cases si votre vitesse est inférieure à 9m/6cases OU 4,5m/3cases si votre vitesse est supérieure ou égale à 9m) [p. 470]
Signaler (Point Out) (Manipulation)	❖	Révéler la présence d'une créature non repérée. [p. 472]
Chercher (Seek) ^{C,S}	❖	Examiner une zone à la recherche d'objets ou de créatures caches. Jet de perception. [p. 471]
Deviner les intentions (Sense Motive) ^{C,S}	❖	Deviner si une créature ment. Perception (secret) contre DD Duperie (Duperie) [p. 471]
Se relever (Stand) (Déplacement)	❖	Vous vous relever alors que vous étiez à terre. [p. 471]

ACTIONS DE COMPETENCE

Acrobatie	Garder l'équilibre (Balance) (Déplacement) ❖	Déplacement sur surface étroite ou sol inégal. [p. 240]
	Déplacement acrobatique (Tumble Through) (Déplacement) ❖	Vous traversez la case d'un ennemi. DD Réflexe [p. 240]
	Manœuvrer en vol ^T (Déplacement) ❖	Tenter une manœuvre en volant. [p. 240]
Arcane	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Se rappeler d'un sujet arcanique, tradition magique, créature magique arcanique. [p. 239]
Athlétisme	Escalader (Climb) (Déplacement) ❖	Vous montez, descendez ou parcourez une déclivité. [p. 241]
	Ouvrir de force (Force open) (Attaque) ❖	En utilisant votre masse corporelle, un levier ou un autre outil, vous tentez de forcer l'ouverture d'une porte, d'une fenêtre, etc... DD simple + ajust [p. 242]
	Saisir (Grapple) (Attaque) ❖	Saisir un adversaire (DD Vigueur). [p. 242]
	Sauter (High Jump) (Déplacement) ❖❖	Sauter d'1,5m de plus (2 cases d'élan, DD 30). [p. 242]
	Sauter (Long Jump) (Déplacement) ❖❖	Sauter en longueur (DD cases x 5). [p. 242]
	Pousser (Shove) (Attaque) ❖	Repoussez la cible (s: 1c, cs: 2c)(DD Vigueur). [p. 243]
	Nager (Swim) (Déplacement) ❖	Déplacement dans l'eau. [p. 243]
	Croc-en-jambe (Trip) (Attaque) ❖ Désarmer ^T (Disarm) (Attaque) ❖	Vous faites chuter la cible (DD Reflexes). [p. 243] Vous faites lâcher un objet a la cible (DD Reflexes). [p. 243]
Artisanat	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Se rappeler d'un sujet alchimique, de valeur des objets ingénierie et créatures artificiels. [p. 239]
Duperie	Faire diversion (Create a Diversion) ❖	Attirer l'attention de la cible ailleurs (DD Perception). [p. 245]
	Mentir ^{C,S} (Lie) ❖❖❖ + Feinte ^T (Feint) ❖	Vous trompez quelqu'un en mentant. [p. 246] Vous effectuez une feinte (DD Perception). [p. 246]
Diplomatie	Soliciter ^C (Request) ❖	Faire une demande a une créature amicale ou serviable (DD Simple et ajustement). [p. 247]
Intimidation	Démoraliser ^C (Demoralize) ❖	Vous pouvez ébranler la détermination d'un ennemi. (DD Volonté)(immunité : 10min)[p. 247]
Connaissance (Lore)	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Le sujet correspondant à la sous-catégorie de la compétence de Connaissance. [p. 239]
Médecine	Prodiguer les premiers soins (Administer First Aid) (Manipulation) ❖❖	Vous prodiguez les premiers soins à une créature adjacente qui est mourante ou victime de saignements. [p. 248]
	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖ Soigner un empoisonnement ^T (Treat Poison) (Manipulation) ❖	Maladies, poisons, blessures et criminalistique. [p. 239] Vous soignez un patient empoisonné pour stopper la propagation du poison. [p. 248]
Nature	Diriger ^C (Command an Animal) ❖	Vous donnez un ordre à un animal. [p. 249]
	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Environnement, flore, géographie, climat, créatures d'origine naturelle et plans naturels. [p. 239]
Occultisme	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Mystères anciens, philosophies obscures, créatures importantes d'un point de vue occulte et plans ésotériques. [p. 239]

Représentation	Se produire^C (Perform) ❖	Faire une courte performance (chant, danse, comédie, ...). [p. 250]
Religion	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Agents divins, plans divins, théologie, mythes obscurs et créatures importantes d'un point de vue religieux. [p. 239]
Société	Se souvenir (Recall knowledge) ^{C,S} ❖	Histoire locale, personnalités prépondérantes, institutions juridiques, structure des sociétés et cultures des humanoïdes. [p. 239]
Discrétion	Dissimuler un objet^S (Conceal an Object) (Manipulation) ❖ Se cacher^S (Hide) ❖ Être discret^S (Sneak) (Déplacement) ❖	Vous dissimulez un petit objet sur vous. [p. 251] Vous vous réfugiez derrière un abri. [p. 251] Vous pouvez tenter de vous déplacer vers un autre endroit non détecté. [p. 252]
Vol	Escamoter un objet (Palm an Object) (Manipulation) ❖ Voler (Steal) (Manipulation) ❖ Désamorcer un dispositif (Disable Device) (Manipulation) ❖❖ Crocheter^T (Pick a Lock)(Manipulation) ❖❖	Vous escamoter un petit objet que personne ne porte. (DD Perception) [p. 253] Vous tentez de vous emparer d'un objet que porte une autre créature sans vous faire repérer. (DD Perception) [p. 253] Cette action vous permet de désamorcer un piège ou un autre dispositif complexe. [p. 253] Déverrouiller une serrure sans sa clef. [p. 253] [p. 291]

POINTS HEROIQUE

Relancer un test (fortune)	Dépenser un point héroïque pour relancer un jet, et utiliser le second résultat. [p. 467]
Rétablissement héroïque	Vous dépensez tous vos points héroïques pour vous retirer la condition <i>mourant</i> , vous stabilisez à 0 PV. Vous n'augmentez pas votre condition <i>bléssé</i> . [p. 467]

ACTIONS D'EXPLORATION GENERALE

Echapper aux regards^S (Avoid notice)	Déplacement discret à la moitié de votre <i>Vitesse</i> . Utilisez <i>Discrétion</i> pour l'initiative en cas de rencontre. [p. 479]
Défendre (Defend)	Déplacement à la moitié de votre <i>Vitesse</i> . Vous bénéficiez de <i>Lever un bouclier</i> en cas de rencontre. [p. 479]
Détection de la magie^C (Detect magic)	Déplacement à la moitié de votre <i>Vitesse</i> en lançant régulièrement <i>Détection de la magie</i> . [p. 479]
Suivre l'expert^C (Follow the expert)	Copie les tactiques d'un allié expert pour obtenir des bonus. [p. 479]
S'empresser (Hustle) (move)	Vous vous déplacez à deux fois <i>Vitesse</i> pendant <i>Con</i> (min. 1) × 10 minutes. [p. 480]
Enquêter (Investigate) ^{C,S}	Vous cherchez à obtenir des informations sur votre environnement en voyageant à la moitié de votre <i>vitesse</i> . [p. 480]
Refocaliser (Refocus) ^C	Vous utilisez 10 min pour restaurer 1 point de focalisation. [p. 300]
Répéter un sort (Repeat a spell) ^C	Vous lancez un sort à répétition (tour de magie) en vous déplaçant à mi-vitesse. [p. 480]
Reconnaître (Scout) ^C	Vous partez en reconnaissance devant et derrière votre groupe afin d'identifier les dangers en vous déplaçant à mi-vitesse. [p. 480]

Fouiller (Search)^{C,S}

Vous Cherchez méticuleusement dans votre environnement afin de trouver des portes dissimulées, des pièges, etc. Vous vous déplacez a la moitié de votre *Vitesse* [p. 480]

ACTIONS DE COMPETENCE D'EXPLORATION**Emprunter un sort arcanique (Borrow an arcane spell)^{C,T}**

Préparer un sort inscrit dans le grimoire de quelqu'un d'autre. [p. 241]

Contraindre (Coerce)^C

Intimider une créature pour la faire obéir a vos ordres (Intimidation). [p. 249]

Dissimuler ses traces (Cover tracks)^{C,T} (move)

Dissimuler vos traces en vous déplaçant à la moitié de votre *Vitesse*. [p. 252]

Déchiffrer un texte (Decipher writing)^{T,S}

Comprendre un texte archaïque, ésotérique ou obscure (Arcane, Occultisme, Religion, Société). [p. 236]

Recueillir des informations (Gather information)^S

Parcourir la zone pour recueillir des infos sur un individu/sujet. [p. 246]

Identifier l'alchimie (Identify Alchemy)^{C,T,S}

Identifier des objets alchimiques avec des outils d'alchimiste (Artisanat). [p. 245]

Identifier la magie (Identify Magic)^{C,T,S}

Identifier un objet magique ou un effet magique (Arcane, Occultisme, Nature, Religion). [p. 238]

Se déguiser (Impersonate)^{C,S} (manipulate)

Confectionner un déguisement, généralement avec un kit (Duperie). [p. 245]

Apprendre un sort (Learn a Spell)^{C,T}

Apprendre un nouveau sort (Arcane, Occultisme, Nature, Religion). [p. 238]

Faire bonne impression (Make an Impression)^C

Faire bonne impression pour changer l'attitude d'une personne envers vous (Diplomatie). [p. 246]

Réparer (Repair) (manipulate)

Réparer un objet endommagé avec un kit de réparation (Artisanat). [p. 243]

S'orienter (Sense Direction)^S

Savoir où vous êtes et où se trouve le nord (Survie). [p. 252]

Se faufiler (Squeeze)^T (move)

Se faufiler dans les zones étroites (Acrobaties). [p. 241]

Pister (Track)^{C,T} (move)

Trouver et suivre des traces (Survie). [p. 252]

Soigner les blessures (Treat Wounds) (manipulate)

Soigner les blessures de créatures vivantes (Médecine). [p. 249]

ACTIONS D'INTERMEDE**Fabriquer (Craft)^T (manipulate)**

Créer des objets à partir de matériaux (Artisanat). [p. 244]

Contrefaire (Create Forgery)^S

Forger un faux document (Société). [p. 251]

Gagner de l'argent (Earn Income)^T

Travailler pour un revenu (Artisanat, Connaissance, Représentation). [p. 236]

Repos long (Long Term Rest)

Se reposez une journée complète pour regagner Con (min. 1) × deux fois votre niveau. [p. 481]

Réapprentissage (Retraining)

Changer certains choix de votre FDP (dons, compétences, dons de classe). [p. 481]

Subsister (Subsist)

Trouver nourriture et abri dans la nature (Survie) ou en ville (Société). [p. 240]

Soigner une maladie (Treat Disease) (manipulate)

S'occuper d'une créature malade (Médecine). [p. 248]