

Pathfinder 2e - apprendre les bases

Comme dans beaucoup d'autres jdr, lorsque vous faites quelque chose dans Pathfinder, s'il y a un risque que cela échoue, alors il faut faire un test. Ça peut être généralement un test de compétence (athlétisme, diplomatie, connaissance, etc...), un test d'attaque (avec une arme ou un sort) ou un test de sauvegarde (vigueur, réflexes, volonté).

Pour faire un test, le joueur lance un dé 20, ajoute les bonus et malus éventuels correspondants au test à faire, et compare le résultat à un Degré de Difficulté (DD). Si le résultat est supérieur ou égal au DD, alors le test est réussi. Sinon c'est un échec.

Si le résultat est supérieur d'au moins 10 points au DD, alors c'est une réussite critique.

S'il est inférieur d'au moins 10 points au DD, alors c'est un échec critique.

Lorsqu'on lance le dé 20, si le dé tombe sur 1, le degré de réussite est automatiquement réduit d'un cran. Si le dé tombe sur 20, le degré de réussite est automatiquement augmenté d'un cran.

Un test n'a pas forcément un effet spécial lors d'un succès ou d'un échec critique, dans ce cas ces résultats fonctionnent comme un succès ou un échec ordinaire.

Degrés de réussite : Échec critique ↔ Échec ↔ Réussite ↔ Réussite critique

En mode rencontre, notamment pendant les combats, le temps est découpé en rounds. Un round représente une durée de 6 secondes. Chaque personnage agit à son tour et dispose de 3 actions.

Jusqu'à **trois actions** peuvent être utilisées pendant son tour. Les gestes simples, comme dégainer une arme, se déplacer sur une courte distance, ouvrir une porte ou frapper avec une épée nécessite une action unique. Certaines activités exigent plus qu'une action unique. Ce sont souvent des pouvoirs spéciaux issus de votre classe de personnage ou d'un don. Par exemple, la plupart des sorts magiques exigent deux actions pour être lancés.

Les **actions gratuites**, comme lâcher un objet, ne sont pas décomptées des trois actions auxquelles vous avez droit à votre tour.

Enfin, chaque personnage peut utiliser une **réaction** lors d'un round. Ce type d'action spéciale s'utilise même si ce n'est pas votre tour, mais uniquement en réponse à certains événements et seulement si un pouvoir vous le permet.

L'action la plus courante en combat consiste à attaquer une autre créature grâce à l'action Frapper. Pour cela, il faut faire un jet d'attaque, une sorte de test contre la Classe d'armure (CA) de la cible.

Vous pouvez utiliser plusieurs fois l'action Frapper à votre tour, mais toute attaque en plus de la première perd en précision. Cela se traduit par un **Malus d'Attaques Multiples** qui commence à -5 pour la seconde attaque et passe à -10 pour la troisième. Il existe plusieurs manières de réduire ce malus et il se réinitialise à la fin de votre tour.

Il existe beaucoup d'autres actions possibles qui ont des effets plus ou moins précis déterminés dans les règles et qui peuvent parfois nécessiter des tests de compétences. Quelques exemples d'actions possibles en combat : pousser un adversaire, le faire tomber,

le saisir, le menacer, se cacher, se mettre à couvert, se souvenir (pour chercher des informations sur un sujet précis), etc...

Points d'héroïsme : chaque PJ commence la partie avec un point d'héroïsme, et peut en obtenir régulièrement en accomplissant des actions héroïques, en faisant du RP stylé ou pour d'autres raisons. On peut avoir jusqu'à 3 points maximum.

Ils peuvent être utilisés de 2 manières : soit pour relancer un dé 20 lors d'un test, auquel cas on ne garde que le deuxième jet. Soit lorsque le PJ est sur le point de mourir, il peut choisir d'utiliser TOUS ses points d'héroïsme pour se stabiliser immédiatement et échapper automatiquement à la mort.