

Activités d'exploration

Activités générales

Défendre (Defend)

EXPLORATION

Vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse de voyage avec votre bouclier levé. Si un combat éclate, vous profitez des avantages de lever un bouclier avant le début de votre premier tour.

Détection de la magie (Detect magic)

EXPLORATION CONCENTRATION

Vous lancez détection de la magie à intervalles réguliers. Vous vous déplacez de la moitié de votre vitesse de voyage ou plus lentement. Si vous vous déplacez à une vitesse maximale de 90 m par minute, vous n'avez aucun risque de passer accidentellement à côté d'une aura magique sans la repérer. Vous ne devez cependant pas vous déplacer à plus de 45 m par minute si vous voulez être certain de détecter des auras magiques avant que votre groupe ne pénètre dans leur zone d'influence.

Échapper aux regards (Avoid notice)

EXPLORATION

Vous faites un test de Discrétion pour échapper aux regards en voyageant à la mi-vitesse. Si vous possédez le don Furtivité rapide, vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse maximale plutôt qu'à mi-vitesse, mais vous ne pouvez toujours pas utiliser d'autre activité d'exploration quand vous faites cela. Si vous possédez le don Furtivité légendaire, vous pouvez vous déplacer à votre Vitesse maximale et faire appel à une seconde activité d'exploration dans le même temps. Si vous Échappez aux regards au début d'une rencontre, vous faites généralement un test de Discrétion au lieu d'un test de Perception afin de déterminer à la fois votre initiative et si vos adversaires vous remarquent (en fonction de leurs DD de Perception, comme c'est le cas normalement pour Être furtif, peu importe le résultat de leur test d'initiative).

Enquêter (Investigate)

EXPLORATION CONCENTRATION

Vous cherchez à obtenir des informations sur votre environnement en voyageant à la moitié de votre vitesse. Vous utilisez Se souvenir comme test secret pour découvrir des indices parmi les diverses choses que vous voyez et dont vous croisez le chemin au cours de votre voyage. Vous pouvez utiliser n'importe quelle compétence à laquelle est liée l'action Se souvenir pendant que vous Enquêtez, mais le MJ déterminera si la compétence est adaptée aux indices que vous pouvez trouver.

Fouiller (Search)

EXPLORATION

Vous Cherchez méticuleusement dans votre environnement afin de trouver des portes dissimulées, des pièges, etc. Vous avez généralement une bonne idée des endroits à vérifier et vous vous déplacez à mi-vitesse. Si vous voulez être exhaustif et sûr d'avoir tout vérifié, vous devez vous déplacer à une Vitesse inférieure ou égale à 90 m par minute, ou 45 m par minute si vous voulez vous assurer d'avoir tout vérifié avant de marcher dessus. Vous pouvez toujours vous déplacer plus lentement en Fouillant afin de couvrir la zone de manière plus exhaustive et le don Fouille accélérée vous permet de vous déplacer plus rapidement. Si une porte secrète, un objet, ou un danger se trouve sur votre chemin alors que vous Fouillez, le MJ fait un test secret pour Chercher afin de voir si vous remarquez l'objet caché ou le danger. Dans les endroits où se trouvent de nombreux objets, vous devez vous arrêter et passer un temps significativement plus important pour tout fouiller.

Reconnaître (Scout)

EXPLORATION CONCENTRATION

Vous partez en reconnaissance devant et derrière votre groupe afin d'identifier les dangers en vous déplaçant à mi-vitesse. Au début de la prochaine rencontre, toutes les créatures de votre groupe bénéficient d'un bonus de circonstances de +1 à leur jet d'initiative.

Répéter un sort (Repeat a spell)

EXPLORATION CONCENTRATION

Vous lancez un sort à répétition en vous déplaçant à mi-vitesse. Typiquement, ce sort est un tour de magie dont vous voulez bénéficier si un combat éclate. Vous devez obligatoirement pouvoir le lancer en 2 actions ou moins. Afin d'éviter de subir les effets de la fatigue suite à cette incantation répétée, vous aurez probablement recours à cette activité seulement si quelque chose sortant de l'ordinaire se produit. Vous pouvez à la place utiliser cette activité pour continuer à Maintenir un sort ou Maintenir une activation avec une durée maintenue. La plupart de ces effets de sorts ou d'objets peuvent être maintenus pendant 10 min. Les descriptifs de certains s'accompagnent cependant d'une précision différente sur la durée pendant laquelle ils peuvent être maintenus.

S'empresser (Hustle)

EXPLORATION DÉPLACEMENT

Vous forcez le pas afin de doubler votre vitesse de voyage. Vous ne pouvez Vous empresser que pour une quantité de minutes égale à votre modificateur de Constitution x 10 (avec un minimum de 10 min). Si vous faites partie d'un groupe qui S'empresser, vous utilisez alors le modificateur de Constitution le moins élevé du groupe afin de déterminer à quelle vitesse le groupe se déplace avec Empressement.

Suivre l'expert (Follow the expert)

EXPLORATION CONCENTRATION DÉPLACEMENT AUDIBLE

Choisissez un allié qui fait un test de compétence récurrent pendant qu'il explore, comme un test d'Escalade, ou qui adopte une tactique d'exploration différente qui nécessite de faire un test de compétence (comme Échapper aux regards). Cet allié doit être au moins expert dans cette compétence et volontaire pour vous porter assistance. Tant que vous Suivez l'expert, vous copiez ses tactiques ou faites des tests de compétences similaires. Grâce à l'aide de votre allié, vous pouvez ajouter votre niveau au test de compétence associé sous la forme d'un bonus de maîtrise, même si vous êtes inexpérimenté. En outre, vous bénéficiez d'un bonus de circonstances à votre test de compétence en fonction du rang de maîtrise

Activités de compétences

Apprendre un sort (Learn a spell) : vous utilisez la compétence correspondant à la tradition d'un sort que vous voulez apprendre pour y avoir accès.

Contraindre (Coerce) : vous utilisez Intimidation pour menacer une créature afin qu'elle fasse ce que vous voulez.

Déchiffrer un texte (Decipher writings) : vous utilisez une compétence adaptée à la compréhension de textes archaïques, ésotériques ou obscurs.

Dissimuler des traces (Cover tracks) : vous utilisez Survie pour couvrir les traces de votre passage.

Emprunter un sort arcanique (Borrow an arcane spell) : vous utilisez Arcanes pour préparer un sort tiré du grimoire de quelqu'un d'autre.

Identifier l'alchimie (Identify Alchemy) : vous utilisez Artisanat et des outils d'alchimiste afin d'identifier un objet alchimique.

Identifier la magie (Identify magic) : en vous reposant sur un grand nombre de compétences, vous pouvez apprendre des choses concernant un objet, un lieu ou un effet magique persistant.

Faire bonne impression (Make an impression) : vous utilisez Diplomatie pour impressionner quelqu'un favorablement.

Pister (Track) : vous utilisez Survie pour trouver les traces d'une créature et les suivre.

Recueillir des informations (Gather information) : vous utilisez Diplomatie pour enquêter alentour et recueillir des informations sur un individu ou un sujet donné.

Réparer (Repair) : vous utilisez un kit de réparation et la compétence Artisanat pour réparer un objet endommagé.

Se déguiser (Impersonate) : vous utilisez Duperie et un kit de déguisement pour créer un déguisement.

Se faufiler (Squeeze) : vous utilisez Acrobaties pour vous faufiler dans des ouvertures très étroites.

Soigner les blessures (Treat wounds) : vous utilisez Médecine pour traiter les blessures d'une créature vivante.

S'orienter (Sense direction) : vous utilisez Survie pour déterminer votre emplacement ou les points cardinaux.