

Classes

Bonus de base fractionnaire

Chaque classe évolue de manière mathématique en ce qui concerne son bonus de base à l'attaque et ses jets de sauvegarde. Parfois, le multiclassage aboutit à des résultats surprenants et ce système vous permet un calcul détaillé sans arrondir les valeurs

Progression échelonnée

C'est parfois étrange de se dire que les personnages obtiennent jusqu'à pas moins de dix compétences ou autres aptitudes du joue au lendemain. Ce système vous permet d'échelonner les acquisitions d'aptitudes et de compétences de manière plus fluide, au fur et à mesure que le personnage gagne de l'expérience pour atteindre le prochain niveau

Mécanismes de jeu

L'alignement

Le système d'alignement Unchained propose un nouveau suivi de l'alignement, lié à des effets inédits : ce n'est plus une simple étiquette et, grâce à de nouvelles récompenses appelées affirmation, votre personnage peut puiser dans ses convictions pour obtenir des pouvoirs liés à son alignement.

Éliminer l'alignement

Certains styles de jeu ne s'accordent pas du tout avec des personnages définis par leur alignement. Voici quelques outils pour éliminer l'alignement de votre partie. Chaque option correspond à un style de jeu donné et précise les conséquences de ce type de jeu.

La gestion d'actions revisitées

Cette gestion des actions révisée permet aux personnages de se plonger dans l'excitation des combats sans se soucier des différents types d'actions à utiliser d'après les règles de base. Dans ce système, un personnage a droit à 3 actions basiques par tour et 1 réaction à utiliser pendant le tour de quelqu'un d'autre, sachant qu'il peut combiner des actions basiques pour en faire des actions élaborées.

Remplacer les attaques multiples

C'est sympa de lancer des tonnes de dés, mais, des fois, il faut vraiment du temps pour résoudre des attaques multiples toutes dotées d'un bonus différent. Avec ce système, vous lancez un seul d20 pour estimer le succès du round même en cas d'attaques multiples. Ce système est à peu près équivalent à la version classique au niveau des chiffres.

Mécanismes de jeu (cont)

Les tactiques

offensives
Ce système dote les personnages d'une réserve d'endurance qu'ils dépensent pour renforcer leurs dons de combat. Le système peut n'être incorporé qu'à la classe de guerrier.

Les seuils de blessure

Normalement, un personnage se bat à son plein potentiel jusqu'à son dernier point de vie, comme le montre le tempo des batailles. Par contre, dans la réalité, les combattants perdent en efficacité à force d'être blessés et de se fatiguer. Ce nouveau système oublie la vision "tout ou rien" des blessures et impose des malus croissants aux personnages blessés.

La maladie et le poison

Dans les règles de base, les maladies et les poisons fonctionnent sous forme d'affaiblissement de caractéristique, ce qui donne parfois d'étranges effets secondaires. Le système alternatif des maladies et poisons traite ces maux comme des processus évolutifs allant s'empirant, ils ont donc moins de chance d'incommoder instantanément un personnage mais ils ont des effets bien plus dramatiques à long terme.

Compétences et options

Compétences contextuelles

Les compétences utiles pendant les aventures, comme Perception, sont souvent plus précieuses que les compétences contextuelles comme Profession, car elles augmentent les chances de survie de votre personnage. Ces compétences contextuelles n'en restent pas moins intéressantes pour étoffer votre personnage. Ce système fait la distinction entre les compétences d'aventure et les compétences contextuelles pour que vous n'ayez pas à sacrifier l'espérance de vie de votre personnage pour le doter d'un background détaillé ou pour qu'il entreprenne des activités d'intermède.

Compétences fusionnées

Dans de nombreuses circonstances, le nombre de compétences proposé par PathfinderJdR est une force mais certains groupes de joueurs préfèrent simplifier le concept en disposant d'un choix de compétences plus restreint et aux effets plus généraux. Ce système réduit le nombre de compétences de 35 à 12 et décrit les implémentations de ce changement.



Compétences et options (cont)

Compétences groupées

Ce système est parfait pour les groupes de joueurs qui estiment que le niveau de détail des rangs de compétence nécessite trop de prise de notes. L'utilisation des compétences groupées réduit la complexité de la distribution des rangs de compétence et améliore la capacité d'un personnage à participer aux interactions basées sur ces compétences tout en réduisant l'étendue de ses domaines d'expertise

Extension des compétences

Avec ce nouveau système, les personnages ont accès à des capacités supplémentaires quand ils investissent 5, 10, 15 et 20 rangs dans une compétence. Ce système d'extensions des compétences complète parfaitement le roublard unchained pour faire de cette classe le véritable maître de ce domaine.

Artisanat et profession

Les règles sur les compétences d'Artisanat et de Profession décrivent dans le wiki ne sont pas assez souples et diversifiées pour les personnages qui souhaitent créer des entreprises basées sur ces activités. Cette règle propose de nouvelles règles pour aider les personnages qui apprécient autant leurs métiers annexes que le combat contre des monstres à s'adonner à ces aspects du jeu. Elle fournit également des compléments intéressants sur la façon dont les personnages peuvent pratiquer leur profession sur la route.

Variante de multiclassage

Ce système optionnel permet à un personnage d'échanger la moitié de ses dons contre des avantages conférés par une classe secondaire. Ces règles permettent au personnage de bénéficier de nombre des avantages du multiclassage sans sacrifier leur progression dans leur classe principale. Elles aident à explorer des concepts de personnage novateurs, tel qu'un barbare dont la rage naît d'une cruelle décision des dieux qui l'ont doté de la malédiction et des révélations d'un oracle.

La Magie

Incantation simplifiée

Quand vous jouez un lanceur de sorts de haut niveau, il peut être assez difficile de tenir les comptes, à chaque lever de soleil, des sorts que votre personnage a préparés parmi plusieurs dizaines d'autres. Ce système permet au personnage de se concentrer sur ses sorts les plus puissants tout en puisant dans une réserve flexible quand il veut lancer les autres.

La magie sauvage

De nombreux lanceurs de sorts conçoivent l'utilisation de la magie comme une forme de science, mais il n'est pas toujours évident d'en prévoir les effets. La magie sauvage et incontrôlée se manifeste parfois brusquement, tel un effet secondaire de l'incantation ou de l'expérimentation magique. Elle peut intervenir dans toutes les situations où la magie est susceptible de générer des effets aléatoires et chaotiques.

La magie limitée

Quand un personnage gagne des niveaux de lanceur de sorts selon les règles de magie normales, l'efficacité de ses sorts peut brusquement basculer, nécessitant une réévaluation constante de l'utilité de chacun d'eux. Les règles de la magie limitée ont pour objectif d'adapter plus étroitement la puissance des sorts à leur niveau et de réduire la montée en puissance des lanceurs de sorts.

L'incantation active

D'après les règles de base, un lanceur de sort est assez passif quand il résout les effets de ses sorts. Il annonce le sort qu'il lance tandis que les cibles font leur jet de sauvegarde en réaction, ce qui est peu comparable au système des attaques combat où l'agresseur lance tous les dés. Les variantes de cette règle aideront les utilisateurs de magie à se sentir plus impliqués dans la résolution des effets de leurs sorts.

