

LES RÈGLES ESSENTIELLES

LA BASE DU JEU: LES JETS DE DÉS

DONJONS ET DRAGONS : LE D20 EST ROI !

On effectue (*presque*) toujours un lancé de **d20** + **Modificateurs** comparé à un degré de difficulté (**DD**) pour savoir si une action est **réussie** (quand résultat supérieur au DD) ou **échouée** (quand résultat inférieur au DD).

JET DE CARACTÉRISTIQUE / DE COMPÉTENCE

Réaliser pour effectuer une **action**.

JET DE SAUVEGARDE

Lancer pour résister à une menace.

JET EN OPPOSITION

Fait contre un **jet adverse** et non contre un DD.

JET DE GROUPE

Plus de la moitié du groupe doit le réussir.



AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

Certaines situations peuvent vous donner un **Avantage** ou un **Désavantage** pour une action.

➕ **Avantage**: lancer 2d20 et garder le **meilleur** résultat.

➖ **Désavantage**: lancer 2d20 et garder le **pire** résultat.

Résultats spéciaux (et automatique) sur un jet de d20.

Un **1**: Echec critique – Un **20**: Réussite critique.

LE COMBAT COMMENCE !

JET D'INITIATIVE

Fait pour déterminer l'**ordre** de passage des tours dans un round (environ 6 secondes réelles).

LA SURPRISE

Jet de Discrétion VS Perception Passive. Si on est surpris on ne peut **ni bouger ni agir** à son 1er tour.

👤 C'EST VOTRE TOUR !

A votre tour vous avez la possibilité de faire :

➡ **Un Mouvement**: de votre vitesse (Possibilité de sauter, grimper, ramper, se relever, nager, se faufiler, s'accroupir...).

➡ **Une Action**: voir plus loin, dont **Attaque**.

★ **Une Action Bonus**: certains sorts ou talents. **Une par tour** uniquement. 2e Attaque si combat à 2 armes.

∞ **Une Action Libre**: Parler, interaction simple avec un objet ou l'environnement, certains talents ou sorts.

⚡ **Une Réaction**: Se fait pendant le tour d'un autre.

LES ACTIONS EN COMBAT

ATTAQUER / LANCER UN SORT

Attaque de vos armes et vos sorts. Toujours un **d20** + un **Bonus**. Les dégâts eux utilisent des dés spécifiques. L'Attaque se fait contre l'Armure de l'adversaire (**CA**) ou l'oblige à faire un **jet de sauvegarde** contre votre DD de lanceur de sort. (Possibilité de Bousculer, Agripper).

FONCER

Se déplacer une 2e fois de votre vitesse.

SE DÉSENGAGER

Fuir un combat au corps à corps sans provoquer d'**Attaque d'opportunité**.

ESQUIVER

Jusqu'à votre prochain tour, **Désavantage** à vos attaquants et **Avantage** à vos sauvegardes de Dextérité.

AIDER

Si vous êtes proche d'un allié, il aura un **Avantage** à sa prochaine Attaque ou jet de caractéristique.

SE CACHER

En fonction du terrain. Jet de Discrétion VS Perception adverse. Si on est **caché** on a un **Avantage** à sa prochaine Attaque.

UTILISER UN OBJET

Utiliser ou jeter un objet. Boire une potion.

CHERCHER

Identifier des points faibles, établir une stratégie etc. Jet d'Intelligence ou de Perception.

LES RÉACTIONS

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Attaque bonus sur quelqu'un qui se déplace à proximité.

SE TENIR PRET

Action prédéfinie à l'avance en guise de **Réaction**.

MORT ET REPOS

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

Un d20 avec un DD de 10. Si **3 échec** = mort, si **3 réussites** retour à 1 point de vie (PV).

⌚ **Repos court**: Au moins 1h. Récupérer Xd6 de vie + Modificateur de Constitution PV (X au choix sur le total).

🛖 **Repos long**: 8h minimum, une fois par jour. Campement et repas obligatoire. Tous les PV récupérés.

