

# RÊVE DE DRAGON D20

Pour simplifier et notamment accélérer les phases de combat, on peut se passer de la table de résolution grâce à un dé à 20 faces, avec des probabilités conservées globalement.

Par exemple, un jet de combat Mêlée 10, épée +3 donne sur la table 65 % de réussite.  
Avec un D20, on fait 10 (caractéristique) + 3 (compétence) = 13 ; 13 sur un D20 représente exactement 65 % de chances de réussite !

Il suffit d'appliquer les modifications suivantes, toutes les autres règles sont préservées.

## Chances de réussites d'une action :

- La chance de réussite d'une action se calcule toujours avec la formule :  
**Caractéristique + Compétence (bonus ou malus) + Difficulté (bonus ou malus)**
- On lance un dé à 20 faces si on fait moins que les chances de réussite on a réussi l'action.
- Qualité des actions :  
On a une réussite normale, sauf si les seuils du tableau ci-dessous sont dépassés :
  - Particulière** : Résultat au-delà de toute espérance
  - Significative** : Résultat excellent
  - Échec Particulier** : Très mauvais résultat
  - Échec Total** : Résultat désastreux

### QUALITE DES JETS DE D20

Chances de réussite	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Particulière	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Significative	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
Echec Particulier	16	16	16	16	16	17	17	17	17	17	18	18	18	18	19	19	19	19	20	20
Echec Total	18	18	18	18	18	18	18	18	18	19	19	19	19	19	20	20	20	20	20	20

## Ajustement final négatif :

Il se définit ainsi : si les chances de réussite (CARACT + COMP + DIFF) sont inférieures à la caractéristique utilisée, on a un ajustement final négatif.

En cas de réussite particulière, on gagne un nombre de points d'expériences égal à l'écart entre la caractéristique et les chances de réussite.

**Exemple** : On donne un coup d'épée

Mêlée 10 + Épée 3 + Difficulté -6 = Chances de réussite 7

Les chances de réussite (7) sont inférieures à la caractéristique Mêlée (10) avec un écart de 3. Si on obtient une particulière (1 ou 2), on gagne 3 points d'expérience dans la compétence épée.