

Donjon et Dragons

Pour mes petits trésors !



Personnages

Un personnages est défini par les éléments suivants :

Attributs & Compétences: sont des représentation numérique des capacités physiques et mentales brutes d'un PJ & de son expertise dans des domaines spécifiques, respectivement. Cel correspond à un bonus, qui sera ajouté aux jets de dés.

Race: L'espèce fantastique à laquelle appartient un personnage.

Classe: Un ensemble de talents et d'aptitudes qui décrivent le métier ou le rôle d'aventurier d'un personnage.

Niveau : A deux significations différentes, à ne pas confondre. **Le niveau de personnage** est le reflet sa croissance générale suite à l'accumulation **de points d'expérience (XP)** en franchissant des obstacles. **Le niveau de sort** est la mesure de la puissance relative d'un sort.

Attributs

Il y a 4 statistiques :

- la Force (**FOR**)
- l'Agilité (**AGI**)
- l'Esprit (**ESP**)
- la Volonté (**VOL**)

Compétences

Il y a 6 compétences :

- **Athlétisme** : Pour tout ce qui a trait aux exploits physiques.
- **Communication** : Pour tout ce qui a trait à interagir avec les autres.
- **Connaissance (Spécialisation)** : Pour tout ce qui a trait aux connaissances en vers une spécialisation précise.
- **Furtivité** : Pour tout ce qui a trait à être discret.
- **Perception** : Pour tout ce qui a trait aux sens.
- **Résistance (Attribut)** : Pour tout ce qui a trait à résister à différents effets.

Connaissance et Résistance

Les compétences de Connaissance et de Résistance diffèrent des autres, car elles peuvent être prises plusieurs fois par un même personnage, mais doivent être pour une spécialité/statistique différente à chaque fois.

Voici des exemples de spécialité dans les connaissances :

- **Connaissance (Arcane)** : Pour tout ce qui a trait à la magie.
- **Connaissance (Divin)** : Pour tout ce qui a trait aux dieux et aux religions.
- **Connaissance (Nature)** : Pour tout ce qui a trait à la nature.
- **Connaissance (Traditions)** : Pour tout ce qui a trait aux connaissances des mythes et légendes.

Races

Race	Attributs	Compétences
Humains	+1 au choix	
Gnomes	+1 ESP	Connaissance (Arcane)
Nains	+1 STR	Connaissance (Pierres)
Elfes	+1 AGI	Perception
Demi-dragon	+1 VOL	

Classes

Les classes sont **Guérrrier, Roublard, Magicien et Clerc.**

Guérrrier

- **Compétences & maîtrise jds** : Athlétisme, Résistance (FOR)
- **Maîtrise des armures** : Toutes les armures, bouclier.
- **Endurance améliorée** : +3 à PV par niveau. Lorsque vous prenez de courtes 3 PV par dé de repos dépensé..
- **Attaques multiples** : Vous gagnez une attaque supplémentaire au 5ème , 11ème et 20ème niveau.
- **Extension de la plage des coups critiques** : Au niveau 3, vous faites un coup critique (crit) si vous faites 19 ou 20. Au niveau 15, si vous faites 18, 19 ou 20.
- **Augmentation du score d'habileté**: Niveau 4, 8, 10, 12, 14, 16, 19
- **Équipement de départ** : cotte de mailles (+6 AC armure lourde), bouclier, une arme (et munitions si applicable), 10 gp, un pack rapide (voir Équipement)

Roublard

- **Compétences & maîtrise jds:** Furtivité, Résistance (AGI)
- **Maitrise des armures :** Armure légère
- **Attaque furtive:** Chaque fois que vous avez l'avantage, ou que votre cible est distraite dans un combat en mêlée avec un autre ennemi, vous pouvez ajouter $[1/2\text{-niveau, arrondi}]$ d6 à vos dégâts.
- **Action de ruse:** En bonus, vous pouvez vous Cacher ou Foncer.
- **Augmentation du score d'habileté:** Niveau 4, 8, 10, 12, 16, 19
- **Équipement de départ:** armure cuir (+1CA armure légère), une arme (& munitions si applicable), outils de voleurs, 15 gp, un pack rapide (voir Équipement)

Magicien

- **Compétences & maîtrise jds:** Connaissance (Arcane), Résistance (ESP)
- **Maitrise des armures:** non
- **Style de Sort:** Choisissez **un sort ou un sort mineur (CANTRIP)**, Lancer **le sort** coûte 1 PM de moins.
- **Sortilège d'Arcane:** Voir rubrique Magie pour plus d'information.
- **Augmentation du score d'habileté:** Niveau 4, 8, 12, 16, 19
- **Équipement de départ:** grimoire, baguette, 10 gp, un pack rapide (voir Équipement)

Clerc

- **Compétences & maîtrise jds:** Communication ou Connaissance (Divin), Resistance (VOL)
- **Maîtrise des armures:** Armure moyenne, bouclier
- **Lancement de sorts Divin:** Voir rubrique Magie pour plus d'information.
- **Canalisation Divinité:** Vous avez la capacité de canaliser l'énergie positive une fois par court/long repos pour repousser les mort ou Préserver la vie. Au niveau 6, 2x/repos, et au niveau 18, 3 x /repos. Pour :
 - **repousser les mort** le clerc brandit son symbole sacré forçant tous les morts-vivants dans un rayon de 30 pieds à faire un arrêt ESP (DD 8 + bonus ESP du clerc + compétence du clerc) ou à fuir. Si les morts-vivants obtiennent un 1 lors de leur sauvegarde, ils sont immédiatement détruits.
 - **Preserve Life** restaure[5 * niveau] PV, distribuez ces pv aux alliés à moins de 30 pieds.
- **Augmentation du score d'habileté:** Niveau 4, 8, 12, 16, 19
- **Equipement de départ:** armure d'écaille (+4 AC armure moyenne), bouclier, symbole sacré, masse (arme à une main), 15 gp, un pack rapide (voir Equipement).

Historique

Chaque personnage à vécu des expérience avant de devenir aventurier.

Ces expériences sont représenté pas **un connaissance et deux contacts**.

Équipement

Monnaie

Il y a deux types de pièces, les pièces d'or et les pièces d'argent.

Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent (pa).

Le prix minimal est 1 pa.

Armure

Le coût de l'armure est égal au bonus CA multiplié par 5 po, au carré.

- **Armure légère:** +1, +2; plus AGI
- **Armure Medium:** +3, + 4, +5; plus AGI (max 2)
- **Armure lourde:** +6, +7, +8; désavantage sur les jets de Furtivité
- **Bouclier** (10 gp): +2

Le bardage pour chevaux coûte 4 fois plus cher que l'armure humaine, et pèse 2 fois plus.

Armes

Utilisez le tableau ci-dessous pour improviser des armes.

Type	Dégat	Coût
Simple	1d6	2po
Martiale	1d8	10 po
Propriété	Note	
Légère	Permet d'utiliser l'AGI à la place de la FOR	
Lourde	Augmente le dé de dégât d'un cran, mais requiert deux mains	
De jet	Permet d'être lancé avec la FOR (ou l'AGI) si également <i>Légère</i>	
À distance	Permet des attaques à distance basé sur l'AGI	
Recharge	Requiert une action pour être rechargé, augmente le dé de dégât d'un cran	

Autre équipement

Pour déterminer un prix raisonnable pour l'équipement, utilisez le tableau suivant (par exemple, un rouleau de lit coûterait 10 gp, puisqu'il s'agit de deux syllabes) :

Type d'objet	Coût
Objets communs	1 pa x nombre de syllabes
Équipement d'aventurier/camping	5 po x nombre de syllabes
Outils spécialisés, Animaux	10 po x nombre de syllabes
Articles de luxe	25 po x nombre de syllabes
Objets mortels, animaux dangereux	100 po x nombre de syllabes

Paquetage rapide

Choisissez un paquetage, ou lancez 1d6 pour en sélectionner un au hasard.

- **Pack A** (1-2): sac à dos, poche de ceinture, couvre-lit, lanterne à capuchon, 10 fioles d'huile, silex et acier, pelle, 2 jeux de caltrops, sifflet de signalisation, gourde, rations (4 jours)
- **Pack B** (3-4): sac à dos, poche de ceinture, couvre-lit, 10 torches, 4 fioles d'huile, silex et acier, 10 morceaux de craie, 10' steel, miroir, barre à mine, gourde, rations (4 jours)
- **Pack C** (5-6): sac à dos, sac de ceinture, couvre-lit, tente, 10 torches, 5 fioles d'huile, flint & steel, corde de 50', grappin, perche de 10', peau d'eau, rations (4 jours)

Evolution des personnages

Après chaque rencontre, additionnez la **Valeur de Défi (CR)** de chaque monstre, piège, etc. Multiplié par 10

Lorsque le total = 10 x votre niveau actuel, vous passez au niveau suivant. Réinitialisez le total à 0 après avoir avancé.

Points de vie (PV): 1d8 + bonus de FOR par niveau

Bonus de Compétence par niveau:

Niveau	Dé de Compétence
1-4	d4
5-8	d6
9-12	d8
13-16	d10
17-20	d12

Augmentation du score d'habileté

Quand un personnage reçoit une augmentation de score de compétence, il gagne soit +1 à un attribut (max 5).

La magie

Toute magie exige de posséder un pouvoir et de connaître des formules magiques : une gestuelle et un domaine de pouvoir divin ou arcanique. Chaque lanceur de 1er niveau commence par connaître 3 formules magiques, mais doit connaître au moins une gestuelle et un et un domaine pouvoir divin ou arcanique. Ils apprennent de nouvelles formule magique tous les 3 niveaux (3, 6, 9, etc.).

Lancer un sort

Pour lancer un sort, vous devez combiner une technique et un domaine, puis un niveau de puissance pour créer l'effet désiré.

Le niveau de puissance dépend du nombre de Points de Magie utilisé pour lancer le sort. Un personnage ne peut investir plus de points de magie dans un sort que sont niveau actuel. Si aucun points de magie est investi dans le sort, on parle alors d'un *tour de magie* qui est en fait une version très mineur du sort.

Les quatre techniques

- **Améliorer** ("augeo") : Renforcer, Guérir, Agrandir, Réparer, Affûter, etc.
- **Diminuer** (infirmo) : Affaiblir, endommager, blesser, réduire, briser, émousser, émousser, détériorer, etc.
- **Communiquer avec** (defero) : Sentir, lire, chercher, informer, déterminer, comprendre, comprendre, etc.
- **Control** (tempero) : Formez, Maintenez, Commandez, Formez, Dirigez, Dicter, etc. (Le contrôle ne peut être appris qu'après que toutes les autres actions aient été apprises.)

Les cinq domaines

- **Corp** (corpus) : Des corps d'êtres vivants, des plantes.
- **Savoir** (mentus) : La pensée, le sentiment et la partie consciente d'une entité.
- **Esprit** (animosité) : Essence ou âme. (L'esprit ne peut être appris qu'après que vous ayez au moins trois royaumes et trois actions.)
- **Energie** (navitas) : Le feu, l'eau liquide, l'air, la magie, l'électricité et (en option) le temps.
- **Matière** ("materia") : Matériaux solides et insensibles comme la pierre, la glace, le métal, le bois, le cuir, le papier, etc.

Effets des sorts

Action : Par défaut, lancer un sort requiert **1 action**.

Portée : Par défaut, les sorts ont une portée de 60 pieds.

Durée : Par défaut, les sorts ont une durée de 10 minutes, 1 minutes pour les *Tours de Magie (0 PM)*.

Les sorts avec un effet temporaire, ne peuvent s'appliquer plusieurs fois sur la même cible.

Composantes : Tous les sort, requiert une composante **vocale** et une **gestuelle**.

Dégâts : La formule de dégât varie selon le type d'attaque effectué avec le sort. Consultez le tableau suivant :

Type d'attaque	Une Cible	Plusieurs Cibles
Attaque Magique	1d10 + 1d10/PM	-
Attaque Magique + Effet	1d8 + 1d8/PM	-
Jet de Sauvegarde (Aucuns dégats)	1d12 + 1d12/PM	1d8 + 1d8/PM
Jet de Sauvegarde (Aucuns dégats) + Effet	1d10 + 1d10/PM	1d6 + 1d6/PM
Jet de Sauvegarde (Demi-dégats)	1d10 + 1d10/PM	1d6 + 1d6/PM
Jet de Sauvegarde (Demi-dégats) + Effet	1d8 + 1d8/PM	1d4 + 1d4/PM

Soins : Utilisez 1d8 par Point de Magie (il est impossible de faire des soins via Tour de Magie), 1d4 si le sort soigne plusieurs cibles ou s'il ajoute un effet.

Règles du jeu

Résolutions d'actions

Lorsque le Maître de Jeu évalue que le résultat d'une action est incertain, il peut demandé au joueur de procéder à un jet d'Attribut.

Ainsi, le joueur devra lancer un d20 et y additionné l'attribut identifier par le Maître de Jeu.

S'il y a une compétence qui pourrait s'appliqué à la situation, il peut alors ajouter sont dé de compétence.

Si plus d'une Compétence s'applique, il a avantage sur le jet de son dé de compétence.

Les personnages commencent au niveau 1 avec un **dé de compétence de d4**.

Avantage & Désavantage

Parfois le GM peut choisir de donner un Avantage ou un Désavantage, pour une action en fonction des circonstances. Ceci implique de rouler 2x le D20 et de prendre le meilleur ou le pire des deux dés.

en cas d'opposition avantage contre désavantage la règle ne s applique plus.

Degrée de difficultés communs

- **Facile:** 10
- **Moyen:** 15
- **Durt:** 20

Combat

Points de vie = (1d8 + bonus FOR)/Niveau.

- **Bonus attaque de mêlée = bonus FOR + bonus de maîtrise**
- **Bonus attaque à distance = bonus AGI + bonus de maîtrise**
- **Bonus attaque Magique = bonus ESP + bonus de maîtrise**

Ajoutez le bonus d'attaque au jet de d20. Si la somme est = ou supérieure à la classe d' armure (CA) de votre adversaire, vous touchez. Un 20 naturel est automatiquement un coup critique faisant deux fois plus de dégâts.

Ajoutez le bonus FOR aux dégâts de mêlée et le bonus AGI aux dégâts de projectiles.

Classe d'Armure (CA) = 10 + bonus Armure + (bonus AGI).

Si un personnage subit plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de vie, il est blessé :

- Il est **À Terre[Proned]**
- Il reçoit un point de **Blessure**
- Il est réduit à 1 PV

Si un personnage reçoit un 3e point de Blessure :

- Il est **Neutralisé[Incapacitated]**
- Il perd **1 Points de Vie de façon permanente**
- Il est immunisé à tous les dégâts d'ici la fin du combat
- Il sera réanimé automatiquement à la fin du combat (pas avant)
- Chaque membre du groupe à une **pénalité de 1 XP**

Règles facultatives

- **Finesse:** Les Guerriers et les Roublards peuvent remplacer leur bonus de FOR par leur bonus AGI pour calculer leur bonus attaque de mêlée (Bonus att de Mêlée = bonus AGI + bonus de maîtrise si ils manient une arme légère.
- **Combat à 2 armes:** Les Guerriers et les Roublards peuvent manier 2 armes et peuvent utiliser une action pour attaquer avec leur arme principale, et une action bonus pour attaquer avec leur 2eme arme si et seulement si la 2eme arme est légère. N'ajoutez pas votre modificateur de capacité aux dégâts de la deuxième arme.
- **Grand combat d'armes:** Lorsqu'un Guerrier ou un Roublard brandit une arme à deux mains, il peut relancer les résultats 1 et 2 sur ses dés de dégâts, mais vous devez utiliser le nouveau jet.

Guérison naturelle

Les personnages ont des dés de repos égaux à leur niveau.

Un repos court dure 10 min, et un personnage récupère la moitié de leur points de vies manquants.

Un long repos dure 8 H. Un personnage regagne tous ses points de vie et ses points de magie.

Crée par Thomas McDermott, Modifier par Roberto Kingsley et traduit par Christophe Pauchet, puis ajuster par Dominic Richard

Publié sous la licence Open Game.