

AIDE DE JEU

LEXIQUE

Attaque d'opportunité. Vous pouvez réaliser une attaque d'opportunité quand une créature hostile que vous pouvez voir sort de votre zone d'allonge.

Modificateur. Tout ce qui est précédé d'un + ou d'un -. Ajouté ou soustrait à un lancer de dé (souvent un d20).

MJ. Maître du Jeu. Ses décisions ne sont pas discutables, à moins de souhaiter voir une météorite de *très* près.

Repos court. Dure au moins 1 heure. Il est possible de lancer un ou plusieurs dés de vie pour se soigner.

Repos long. Dure au moins 8 heures. Le personnage retrouve tous ses points de vie à l'issue de ce repos, ainsi que la moitié de ses dés de vie au maximum.

RÈGLES DE BASE

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Jet d'initiative. Pour déterminer l'ordre dans lequel chacun va jouer, les joueurs font un jet d'initiative. Le MJ le fait également pour chaque créature adverse.

Votre tour. Vous pouvez vous déplacer *et* entreprendre une action. Choisissez si vous réalisez en premier l'action ou le mouvement, ou un seul.

Fin du round. Lorsque tout le monde a joué, on recommence au début. Chaque round équivaut à six secondes dans le jeu.

JET DE CARACTÉRISTIQUE

Pour effectuer une action, le MJ peut vous demander un jet de caractéristique. Vous lancez un d20 et y ajoutez le modificateur correspond à la caractéristique demandée.

Cela fonctionne de la même manière pour les jets de sauvegarde et de compétence.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Selon les circonstances, le MJ peut vous demander de tenter votre action avec avantage ou désavantage. Vous lancez deux fois le d20. Sur un avantage, vous gardez le meilleur des deux jets ; sur un désavantage, ce sera le moins bon.

ENCERCLER UN ENNEMI

Si vous êtes au corps à corps avec un opposant et qu'un allié vous rejoint, vous obtenez tous les deux l'avantage sur vos jets d'attaque.

RÉUSSITE ET ÉCHEC CRITIQUE

Au jet d'attaque, un 1 rate automatiquement et un 20 touche automatiquement, peu importe le CA ou les modificateurs. Réussites et échecs critiques ne concernent pas les jets de caractéristique ni de sauvegarde.

ACTIONS EN COMBAT

ATTAQUER

Vous lancez un d20 auquel vous ajoutez le modificateur correspondant (ici +3), c'est le jet d'attaque. Si vous touchez, vous lancez le dé correspondant à votre arme (ici un d6) auquel vous ajoutez le modificateur correspondant (ici +1), c'est le jet de dégâts.

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Lance	+3	1d6+1 perforant

LANCER UN SORT

Les sorts dépendent un emplacement du niveau correspondant, sauf pour les sorts mineurs. Ici, le personnage peut lancer trois sorts de niveau 1 et doit effectuer un repos long pour les récupérer.

NIVEAU DU SORT	EMPLACEMENTS	EMPLACEMENTS UTILISÉS
1	3	

Certaines classes choisissent chaque jour un nombre limité de sorts à utiliser (ici 4 sorts). D'autres les mémorisent définitivement (la case est donc vide).

Votre cible peut résister si elle fait un jet de sauvegarde égal ou supérieur à votre DD de sort (ici 13). Certains sorts vous demandent d'ajouter un modificateur (ici +5) pour le jet d'attaque.

4	13	+5
SORTS À PRÉPARER CHAQUE JOUR	DD DE SAUVEGARDE DES SORTS	BONUS D'ATTAQUE AVEC UN SORT

AUTRES

Aider. La créature que vous aidez a l'avantage au prochain jet de dé qu'elle fera pour accomplir la tâche pour laquelle vous l'aidez, à condition que le jet soit effectué avant votre prochain tour.

Esquiver. Jusqu'à votre prochain tour, chaque attaque contre vous à un désavantage si vous voyez l'attaquant, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont l'avantage.

Foncer. Vous gagnez un mouvement supplémentaire pour le tour en cours.

Se cacher. Vous devez faire un jet de Discrétion.

Se désengager. Votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité pour le reste du tour.

Se tenir prêt. Vous permet d'utiliser votre réaction avant votre prochain tour. Vous décidez quelle circonstance *perceptible* la déclenchera, puis choisissez votre action ou un déplacement bonus.

Autres actions. Chercher, Utiliser un objet.

DUNGEONS & DRAGONS®

Nom du personnage

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier 1
CLASSE & NIVEAU

Humain (h)
RACE

Héros du peuple
HISTORIQUE

Neutre
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0
POINTS D'EXPERIENCE

1

ORCE

+3

16

2

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

15

Force

14

Dextérité

13

Constitution

12

Intelligence

11

Sagesse

10

Charisme

3

JETS DE SAUVEGARDE

14

Acrobaties (Dex)

13

Arcanes (Int)

12

Athlétisme (For)

11

Discrétion (Dex)

10

Dressage (Sag)

9

Escamotage (Dex)

8

Histoire (Int)

7

Intimidation (Cha)

6

Intuition (Sag)

5

Investigation (Int)

4

Médecine (Sag)

3

Nature (Int)

2

Perception (Sag)

1

Persuasion (Cha)

0

Religion (Int)

0

Représentation (Cha)

0

Survie (Sag)

0

Tromperie (Cha)

4

SAUVEGARDE

13

5

COMPÉTENCES

6

13

CA

7

+2

INITIATIVE

8

9 m

VITESSE

9

Maximum de points de vie

12

10

POINTS DE VIE ACTUELS

11

TOTAL

1d10

12

DÉS DE VIE

13

JOS CONTRE LA MORT

14

ÉPÉE LONGUE

15

ÉPÉE MÈDIA

16

9

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

17

ARMES COURANTES, ARMES DE GUERRE

18

0

ÉPÉE LONGUE, PIQUE, HACHETTE (2), ARC LONG, ARMURE DE cuir, OUTILS DE MENUISERIE, 20 FÈCHES, SAC À DOS, SAC DE COUCHAGE, GARNIE, BOÎTE D'ALLUME-FEU, TOUCHE (10), RATIONNÉ 1 JOUR (10), POUSSÉE, CORDE EN CHANVRE DE 15 m, PELLE, POT EN FER, VÊTEMENTS COMMUNS, BOURSE

19

0

POIDS DE L'ÉQUIPEMENT 60 kg

20

0

COÛT 116.5 €

21

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

22

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

23

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

24

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

25

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

26

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

27

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

28

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

29

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

30

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

31

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

32

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

33

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

34

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

35

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

36

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

37

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

38

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

39

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

40

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

41

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

42

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

43

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

44

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

45

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

46

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

47

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

48

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

49

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

50

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

51

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

52

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

53

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

54

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

55

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

56

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

57

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

58

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

59

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

60

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

61

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

62

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

63

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

64

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

65

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

66

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

67

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

68

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

69

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

70

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

71

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

72

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

73

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

74

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

75

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

76

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

77

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

78

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

79

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

80

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

81

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

82

0

POIDS DES PIÈCES 0.1 kg

83

0

POIDS DES