

Jouer au Jeu

L'imagination est un ingrédient clé de Donjons & Dragons, un jeu coopératif dans lequel les personnages que vous incarnez partent ensemble à l'aventure dans des mondes fantastiques remplis de monstres et de magie.

Dans D&D, l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, et elle est narrée collectivement par tous les participants.

Glossaire des Règles :

Si vous lisez un terme de règle dans ce livre et souhaitez connaître sa définition, consultez le Glossaire des Règles. Ce chapitre fournit un aperçu de la manière de jouer à D&D et se concentre sur les grandes lignes. De nombreux passages de ce chapitre font référence à ce glossaire.

Joueur ou Maître du Donjon ?

Pour jouer à D&D, vous avez besoin d'une personne pour être le Maître du Donjon et d'autres joueurs (trois à six sont idéaux) pour incarner des aventuriers. Quel rôle est fait pour vous ?

Être un Joueur

Si vous voulez être l'un des protagonistes des aventures de votre groupe, envisagez d'être un joueur. Voici ce que font les joueurs :

- **Créer un Personnage.** Votre personnage est votre alter ego dans le monde fantastique du jeu. Après avoir lu ce chapitre, utilisez les règles du chapitre 2 pour créer votre personnage.
- **Former une Équipe.** Votre personnage rejoint les personnages des autres joueurs pour former un groupe d'aventuriers. Ces aventuriers sont des alliés qui affrontent ensemble des défis et des situations fantastiques. Chaque personnage apporte des capacités distinctives, qui idéalement complètent celles des autres personnages.
- **Partir à l'Aventure.** Le groupe de votre personnage explore des lieux et des événements présentés par le MJ. Vous pouvez y répondre de toutes les manières imaginables, guidé par les règles de ce livre. Bien que le MJ contrôle tous les monstres que vous rencontrez, le MJ n'est pas votre adversaire. Le MJ guide le voyage de votre groupe à mesure que vos personnages deviennent plus puissants.

Être le Maître du Donjon

Si vous voulez être le cerveau du jeu, envisagez d'être le MJ. Voici ce que font les MJ :

- **Créer des Aventures.** Vous préparez les aventures que les joueurs vivront. Dans le Guide du Maître, vous trouverez des conseils pour créer des aventures et même des mondes entiers.
- **Guider l'Histoire.** Vous narrez une grande partie de l'action pendant le jeu, décrivant les lieux et les créatures que les aventuriers affrontent. Les joueurs décident de ce que leurs personnages font en naviguant entre les dangers et en choisissant ce qu'ils explorent. Ensuite, vous utilisez une combinaison d'imagination et des règles du jeu pour déterminer les résultats des décisions des aventuriers.

- **Arbitrer les Règles.** Vous supervisez l'utilisation des règles du jeu par le groupe, en veillant à ce que les règles servent le plaisir du groupe. Vous voudrez lire le reste de ce chapitre pour comprendre ces règles, et vous trouverez le glossaire des règles essentiel.

Rythme du Jeu

Les trois piliers principaux du jeu D&D sont l'interaction sociale, l'exploration et le combat. Quel que soit celui que vous vivez, le jeu se déroule selon ce schéma de base :

1. **Le Maître du Donjon Décrit une Scène.** Le MJ raconte aux joueurs où se trouvent leurs aventuriers et ce qui les entoure (combien de portes mènent hors d'une pièce, ce qu'il y a sur une table, etc.).
2. **Les Joueurs Décrivent ce que Font leurs Personnages.** En général, les personnages restent ensemble lorsqu'ils voyagent dans un donjon ou un autre environnement. Parfois, différents aventuriers font des choses différentes : un aventurier peut fouiller un coffre au trésor tandis qu'un autre examine un symbole mystérieux gravé sur un mur et un troisième surveille les monstres. En dehors des combats, le MJ s'assure que chaque personnage a une chance d'agir et décide comment résoudre leur activité. En combat, les personnages agissent à tour de rôle.
3. **Le MJ Narre les Résultats des Actions des Aventuriers.** Parfois, résoudre une tâche est facile. Si un aventurier traverse une pièce et essaie d'ouvrir une porte, le MJ peut dire que la porte s'ouvre et décrire ce qui se trouve au-delà. Mais la porte peut être verrouillée, le sol peut cacher un piège, ou une autre circonstance peut rendre difficile pour un aventurier de terminer une tâche. Dans ces cas, le MJ peut demander au joueur de lancer un dé pour aider à déterminer ce qui se passe. Décrire les résultats conduit souvent à un autre point de décision, ce qui ramène le jeu à l'étape 1.

Ce schéma se maintient pendant chaque session de jeu (chaque fois que vous vous asseyez pour jouer à D&D), que les aventuriers parlent à un noble, explorent une ruine ou combattent un dragon. Dans certaines situations—en particulier les combats—l'action est plus structurée, et chacun agit à tour de rôle.

Les Exceptions Priment sur les Règles Générales

Les règles générales régissent chaque aspect du jeu. Par exemple, les règles de combat indiquent que les attaques au corps à corps utilisent la Force et que les attaques à distance utilisent la Dextérité. C'est une règle générale, et une règle générale s'applique tant qu'aucun élément du jeu ne dit explicitement le contraire.

Le jeu inclut également des éléments — caractéristiques de classe, dons, propriétés d'armes, sorts, objets magiques, capacités de monstres, et autres — qui contredisent parfois une règle générale. Lorsqu'une exception et une règle générale sont en désaccord, l'exception l'emporte. Par exemple, si une caractéristique indique que vous pouvez effectuer des attaques au corps à corps en utilisant votre Charisme, vous pouvez le faire, même si cette déclaration contredit la règle générale.

Si vous voulez être l'un des protagonistes des aventures de votre groupe, envisagez d'être un joueur. Voici ce que font les joueurs :

- **Créer un Personnage.** Votre personnage est votre alter ego dans le monde fantastique du jeu. Après avoir lu ce chapitre, utilisez les règles du chapitre 2 pour créer votre personnage.
- **Former une Équipe.** Votre personnage rejoint les personnages des autres joueurs pour former un groupe d'aventuriers. Ces aventuriers sont des alliés qui affrontent ensemble des défis et des situations

fantastiques. Chaque personnage apporte des capacités distinctives, qui idéalement complètent celles des autres personnages.

- **Partir à l'Aventure.** Le groupe de votre personnage explore des lieux et des événements présentés par le MJ. Vous pouvez y répondre de toutes les manières imaginables, guidé par les règles de ce livre. Bien que le MJ contrôle tous les monstres que vous rencontrez, le MJ n'est pas votre adversaire. Le MJ guide le voyage de votre groupe à mesure que vos personnages deviennent plus puissants.

Être le Maître du Donjon

Si vous voulez être le cerveau du jeu, envisagez d'être le MJ. Voici ce que font les MJ :

- **Créer des Aventures.** Vous préparez les aventures que les joueurs vivront. Dans le Guide du Maître, vous trouverez des conseils pour créer des aventures et même des mondes entiers.
- **Guider l'Histoire.** Vous narrez une grande partie de l'action pendant le jeu, décrivant les lieux et les créatures que les aventuriers affrontent. Les joueurs décident de ce que leurs personnages font en naviguant entre les dangers et en choisissant ce qu'ils explorent. Ensuite, vous utilisez une combinaison d'imagination et des règles du jeu pour déterminer les résultats des décisions des aventuriers.
- **Arbitrer les Règles.** Vous supervisez l'utilisation des règles du jeu par le groupe, en veillant à ce que les règles servent le plaisir du groupe. Vous voudrez lire le reste de ce chapitre pour comprendre ces règles, et vous trouverez le glossaire des règles essentiel.

Rythme du Jeu

Les trois piliers principaux du jeu D&D sont l'interaction sociale, l'exploration et le combat. Quel que soit celui que vous vivez, le jeu se déroule selon ce schéma de base :

1. **Le Maître du Donjon Décrit une Scène.** Le MJ raconte aux joueurs où se trouvent leurs aventuriers et ce qui les entoure (combien de portes mènent hors d'une pièce, ce qu'il y a sur une table, etc.).
2. **Les Joueurs Décrivent ce que Font leurs Personnages.** En général, les personnages restent ensemble lorsqu'ils voyagent dans un donjon ou un autre environnement. Parfois, différents aventuriers font des choses différentes : un aventurier peut fouiller un coffre au trésor tandis qu'un autre examine un symbole mystérieux gravé sur un mur et un troisième surveille les monstres. En dehors des combats, le MJ s'assure que chaque personnage a une chance d'agir et décide comment résoudre leur activité. En combat, les personnages agissent à tour de rôle.
3. **Le MJ Narre les Résultats des Actions des Aventuriers.** Parfois, résoudre une tâche est facile. Si un aventurier traverse une pièce et essaie d'ouvrir une porte, le MJ peut dire que la porte s'ouvre et décrire ce qui se trouve au-delà. Mais la porte peut être verrouillée, le sol peut cacher un piège, ou une autre circonstance peut rendre difficile pour un aventurier de terminer une tâche. Dans ces cas, le MJ peut demander au joueur de lancer un dé pour aider à déterminer ce qui se passe. Décrire les résultats conduit souvent à un autre point de décision, ce qui ramène le jeu à l'étape 1.

Les Exceptions Priment sur les Règles Générales

Les règles générales régissent chaque aspect du jeu. Par exemple, les règles de combat indiquent que les attaques au corps à corps utilisent la Force et que les attaques à distance utilisent la Dextérité. C'est une règle générale, et une règle générale s'applique tant qu'aucun élément du jeu ne dit explicitement le contraire.

Le jeu inclut également des éléments — caractéristiques de classe, dons, propriétés d'armes, sorts, objets magiques, capacités de monstres, et autres — qui contredisent parfois une règle générale. Lorsqu'une exception et une règle générale sont en désaccord, l'exception l'emporte. Par exemple, si une caractéristique indique que vous pouvez effectuer des attaques au corps à corps en utilisant votre Charisme, vous pouvez le faire, même si cette déclaration contredit la règle générale.

Une Partie Continue

Parfois, une session de D&D est un jeu complet en soi (souvent appelé un "one-shot"), où vous jouez une courte aventure qui dure une seule session. Cependant, il est plus courant que les sessions de D&D soient connectées dans une aventure plus longue qui prend plusieurs sessions pour être complétée, et les aventures peuvent être reliées entre elles pour former une narration plus large appelée une campagne.

Une campagne est comme une série télévisée, tandis qu'une aventure est comme une saison de la série. Et une session de jeu est comme un épisode unique — elle peut être autonome, mais elle est généralement liée à l'intrigue principale s'il y en a une.

Aventures

Une aventure peut être créée par le Maître du Donjon ou achetée. Dans les deux cas, une aventure présente un cadre fantastique, tel qu'un donjon souterrain, une nature sauvage merveilleuse ou une ville remplie de magie. Elle inclut un ensemble de personnages non joueurs contrôlés par le MJ. Souvent, l'un des PNJ est un méchant dont l'agenda motive une grande partie de l'action de l'aventure.

Pendant une aventure, les aventuriers explorent des environnements, des événements et des créatures présentés par le MJ. Des batailles, des pièges, des négociations, des mystères et bien plus encore surgissent au cours de ces explorations.

Les aventures varient en longueur et en complexité. Une courte aventure peut présenter seulement quelques défis et ne prendre qu'une session pour être complétée. Une longue aventure peut impliquer de nombreux combats, interactions et autres défis, et prendre des dizaines de sessions.

Campagnes

Une campagne est une série d'aventures avec un groupe cohérent d'aventuriers suivant une narration.

Certaines campagnes sont épisodiques, où chaque aventure est une histoire indépendante et où peu de choses, à part les personnages des joueurs, relient une aventure à la suivante. D'autres campagnes impliquent des intrigues à long terme, un ensemble de PNJ récurrents et des thèmes qui s'étendent sur plusieurs aventures, menant à une conclusion culminante.

Comme pour les aventures, un MJ peut créer une campagne à partir de zéro, assembler une campagne à partir d'aventures publiées, ou mélanger du matériel fait maison avec du matériel publié. Et la campagne peut se dérouler dans un monde créé par le MJ ou dans un cadre de campagne publié, tel que les Royaumes Oubliés ou Greyhawk (ce dernier est décrit dans le Guide du Maître).

Dés

Les dés ajoutent de l'aléatoire au jeu. Ils aident à déterminer si les personnages et les monstres réussissent ou échouent dans ce qu'ils tentent.

Arrondir à l'Inférieur :

Chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu, arrondissez à l'inférieur si vous obtenez une fraction, même si la fraction est égale ou supérieure à une moitié. Certaines règles font exception et vous demandent d'arrondir à l'entier supérieur.

Notation des Dés

Les dés utilisés dans D&D sont désignés par la lettre **d** suivie du nombre de faces du dé : **d4**, **d6**, **d8**, **d10**, **d12** et **d20**. Par exemple, un **d6** est un dé à six faces (le cube utilisé dans de nombreux jeux). L'illustration de cette page montre à quoi ressemble chaque dé.

Lorsque vous devez lancer des dés, les règles vous indiquent combien de dés lancer d'un certain type, ainsi que les nombres à ajouter ou soustraire. Par exemple, "3d8 + 5" signifie que vous lancez trois dés à huit faces, que vous les additionnez, puis que vous ajoutez 5 au total.

Dés de Pourcentage

Les règles font parfois référence à un **d100**. Bien que de tels dés existent, la manière courante de lancer un **1d100** utilise une paire de dés à dix faces numérotés de 0 à 9, appelés dés de pourcentage. Un dé — que vous désignez avant de lancer — donne le chiffre des dizaines, et l'autre donne le chiffre des unités. Si vous obtenez un 7 pour les dizaines et un 1 pour les unités, par exemple, le nombre obtenu est 71. Deux 0 représentent 100.

Certains dés à dix faces sont numérotés par dizaines (00, 10, 20, etc.), ce qui facilite la distinction entre le chiffre des dizaines et celui des unités. Dans ce cas, un lancer de 70 et 1 donne 71, et 00 et 0 donnent 100.

D3

La même notation **d** apparaît dans l'expression "1d3", bien qu'il soit rare de trouver des dés avec seulement trois faces. Pour simuler un lancer de **1d3**, lancez un **1d6** et divisez le nombre obtenu par 2 (arrondissez à l'entier supérieur).

À Quoi Servent les Dés ?

Voici les utilisations les plus courantes des dés dans D&D.

Test de D20

Le dé à 20 faces (**d20**) est le dé le plus important que vous utiliserez dans le jeu. Il est central dans la mécanique principale — appelée Tests de D20 — que le jeu utilise pour déterminer si les créatures réussissent ou échouent dans ce qu'elles tentent pendant le jeu (voir "Tests de D20" plus loin dans ce chapitre). Vous

lancez un **d20** chaque fois que votre personnage essaie de faire quelque chose que le MJ décide avoir une chance de succès ou d'échec. Plus votre lancer est élevé, plus il est probable que vous réussissiez.

Dégâts

L'utilisation la plus courante des dés, autre que le **d20**, est de déterminer les dégâts. Lorsque vous réussissez un jet d'attaque (un type de Test de D20), vous lancez les dés de dégâts pour voir à quel point l'attaque est efficace. Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez également lancer des dés pour déterminer les dégâts. Différentes armes et sorts utilisent différents dés pour les dégâts. Par exemple, une Dague utilise **1d4**, une Grande Hache utilise **1d12**, et le sort Boule de Feu utilise **8d6**.

Tables Aléatoires

Parfois, vous verrez une table qui utilise un lancer de dé pour générer un résultat aléatoire. Sur ces tables, vous verrez une expression de dé, comme **d10** ou **d100**, dans l'en-tête de la colonne la plus à gauche. Lancez ce dé et trouvez le nombre que vous avez obtenu (ou une plage contenant ce nombre) dans cette colonne. Lisez la ligne correspondante pour obtenir le résultat. Par exemple, la table des Babioles dans le chapitre 2 utilise un **d100**.

Chances en Pourcentage

Parfois, une règle peut décrire une chance en pourcentage qu'un événement se produise. Par exemple, une règle peut indiquer qu'il y a 5 % de chances qu'un événement se produise. Vous pouvez déterminer si cet événement se produit en lançant des dés de pourcentage ; si le résultat est égal ou inférieur à la chance en pourcentage (un 01 à 05, dans cet exemple), l'événement se produit.

Interpréter les Jets de Dés dans l'Histoire :

Une partie du plaisir de D&D réside dans l'interprétation des résultats des jets de dés dans l'histoire. L'aléatoire introduit par les dés apporte souvent des éléments inattendus : un expert échoue, un novice réussit, ou d'autres retournements de situation.

Lorsqu'un Test de D20 ou un autre jet produit une surprise, le Maître du Donjon donne souvent une description amusante de ce qui s'est passé. Si vous êtes un joueur, cherchez des occasions d'interpréter les jets de dés de votre personnage et de décrire pourquoi les événements se sont déroulés de manière inattendue ou même humoristique.

Les Six Caractéristiques

Toutes les créatures — personnages et monstres — possèdent six caractéristiques qui mesurent leurs attributs physiques et mentaux, comme indiqué dans la table des Descriptions des Caractéristiques.

Descriptions des Caractéristiques

Caractéristique	Mesure...
Force	La puissance physique

Caractéristique	Mesure...
Dextérité	L'agilité, les réflexes et l'équilibre
Constitution	La santé et l'endurance
Intelligence	Le raisonnement et la mémoire
Sagesse	La perception et la force mentale
Charisme	La confiance, l'assurance et le charme

Scores de Caractéristiques

Chaque caractéristique a un score compris entre 1 et 20, bien que certains monstres puissent avoir un score allant jusqu'à 30. Ce score représente l'ampleur d'une caractéristique. La table des Scores de Caractéristiques résume ce que signifient ces scores.

Table des Scores de Caractéristiques

Score	Signification
1	C'est le score le plus bas qu'une caractéristique peut normalement atteindre. Si un effet réduit un score à 0, cet effet explique ce qui se passe.
2–9	Cela représente une capacité faible.
10–11	Cela représente la moyenne humaine.
12–19	Cela représente une capacité forte.
20	C'est le score le plus élevé qu'un aventurier peut atteindre, sauf indication contraire d'une caractéristique.
21–29	Cela représente une capacité extraordinaire.
30	C'est le score le plus élevé qu'une caractéristique peut atteindre.

Modificateurs de Caractéristiques

Chaque caractéristique possède un modificateur que vous appliquez chaque fois que vous effectuez un Test de D20 avec cette caractéristique (expliqué dans "Tests de D20"). Un modificateur de caractéristique est dérivé de son score, comme indiqué dans la table des Modificateurs de Caractéristiques.

Table des Modificateurs de Caractéristiques

Score	Modificateur
-------	--------------

Score	Modificateur
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Tests de D20

Lorsque le résultat d'une action est incertain, le jeu utilise un lancer de **d20** pour déterminer le succès ou l'échec. Ces lancers sont appelés Tests de D20, et ils se divisent en trois types : les tests de caractéristique, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque. Ils suivent les étapes suivantes :

1. **Lancer 1d20.** Vous voulez toujours obtenir un résultat élevé. Si le lancer bénéficie d'un Avantage ou d'un Désavantage (décrit plus loin dans ce chapitre), vous lancez deux **d20**, mais vous utilisez uniquement le résultat de l'un d'eux : le plus élevé si vous avez un Avantage, ou le plus bas si vous avez un Désavantage.
2. **Ajouter les Modificateurs.** Ajoutez ces modificateurs au résultat obtenu sur le **d20** :
 - **Le Modificateur de Caractéristique Pertinent.** Ce chapitre et le glossaire des règles expliquent quels modificateurs de caractéristique utiliser pour les différents Tests de D20.
 - **Votre Bonus de Maîtrise, si Pertinent.** Chaque créature possède un Bonus de Maîtrise, un nombre ajouté lorsqu'elle effectue un Test de D20 utilisant une compétence ou une capacité dans laquelle elle est compétente. Voir "Maîtrise" plus loin dans ce chapitre.
 - **Bonus et Pénalités Circonstanciels.** Une caractéristique de classe, un sort ou une autre règle peut accorder un bonus ou une pénalité au lancer de dé.

3. **Comparer le Total à un Nombre Cible.** Si le total du **d20** et de ses modificateurs est égal ou supérieur au nombre cible, le Test de D20 réussit. Sinon, il échoue. Le Maître du Donjon détermine les nombres cibles et informe les joueurs si leurs lancers sont réussis.

- Le nombre cible pour un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde est appelé une Classe de Difficulté (CD).
- Le nombre cible pour un jet d'attaque est appelé une Classe d'Armure (CA), qui figure sur une fiche de personnage ou dans un bloc de statistiques (voir le glossaire des règles).

Tests de Caractéristique

Un test de caractéristique représente une créature utilisant son talent et son entraînement pour tenter de surmonter un défi, comme forcer une porte bloquée, crocheter une serrure, divertir une foule ou déchiffrer un code. Le MJ et les règles demandent souvent un test de caractéristique lorsqu'une créature tente quelque chose d'autre qu'une attaque et qui comporte une chance d'échec significatif. Lorsque le résultat est incertain et narrativement intéressant, les dés déterminent le résultat.

Modificateur de Caractéristique

Un test de caractéristique est nommé d'après le modificateur de caractéristique qu'il utilise : un test de Force, un test d'Intelligence, etc. Différents tests de caractéristique sont demandés dans différentes situations, selon la caractéristique la plus pertinente. Consultez la table des Exemples de Tests de Caractéristique pour des exemples d'utilisation de chaque test.

Exemples de Tests de Caractéristique

Caractéristique	Utiliser un Test Pour...
Force	Soulever, pousser, tirer ou briser quelque chose
Dextérité	Se déplacer avec agilité, rapidité ou discrétion
Constitution	Pousser son corps au-delà de ses limites normales
Intelligence	Raisonner ou se souvenir
Sagesse	Remarquer des choses dans l'environnement ou le comportement des créatures
Charisme	Influencer, divertir ou tromper

Bonus de Maîtrise

Ajoutez votre Bonus de Maîtrise à un test de caractéristique lorsque le MJ détermine qu'une compétence ou une maîtrise d'outil est pertinente pour le test et que vous possédez cette maîtrise. Par exemple, si une règle fait référence à un test de Force (Acrobaties ou Athlétisme), vous pouvez ajouter votre Bonus de Maîtrise au test si vous êtes compétent dans la compétence Acrobaties ou Athlétisme. Consultez la section "Maîtrise" plus loin dans ce chapitre pour plus d'informations sur les maîtrises de compétences et d'outils.

Classe de Difficulté

La Classe de Difficulté (CD) d'un test de caractéristique représente la difficulté de la tâche. Plus la tâche est difficile, plus la CD est élevée. Les règles fournissent des CD pour certains tests, mais le MJ les détermine en dernier ressort. La table des Classes de Difficulté Typiques présente une gamme de CD possibles pour les tests de caractéristique.

Classes de Difficulté Typiques

Difficulté	CD
Très facile	5
Facile	10
Modérée	15
Difficile	20
Très difficile	25
Presque impossible	30

Jets de Sauvegarde

Un jet de sauvegarde — également appelé sauvegarde — représente une tentative d'échapper ou de résister à une menace, comme une explosion de feu, un nuage de gaz toxique ou un sort essayant d'envahir votre esprit. Vous ne choisissez généralement pas de faire une sauvegarde ; vous devez en faire une parce que votre personnage ou un monstre (si vous êtes le MJ) est en danger. Le résultat d'une sauvegarde est détaillé dans l'effet qui l'a provoquée.

Si vous ne voulez pas résister à l'effet, vous pouvez choisir d'échouer automatiquement à la sauvegarde sans lancer de dé.

Modificateur de Caractéristique

Les jets de sauvegarde sont nommés d'après les modificateurs de caractéristique qu'ils utilisent : un jet de sauvegarde de Constitution, un jet de sauvegarde de Sagesse, etc. Différents jets de sauvegarde sont utilisés pour résister à différents types d'effets, comme indiqué dans la table des Exemples de Jets de Sauvegarde.

Exemples de Jets de Sauvegarde

Caractéristique	Utiliser une Sauvegarde Pour...
Force	Résister physiquement à une force directe
Dextérité	Esquiver un danger
Constitution	Endurer un danger toxique

Caractéristique	Utiliser une Sauvegarde Pour...
Intelligence	Reconnaître une illusion comme étant fausse
Sagesse	Résister à une attaque mentale
Charisme	Affirmer votre identité

Bonus de Maîtrise

Ajoutez votre Bonus de Maîtrise à un jet de sauvegarde si vous êtes compétent dans ce type de sauvegarde. Consultez la section "Maîtrise" plus loin dans ce chapitre.

Classe de Difficulté

La Classe de Difficulté (CD) d'un jet de sauvegarde est déterminée par l'effet qui le provoque ou par le MJ. Par exemple, si un sort vous force à effectuer une sauvegarde, la CD est déterminée par la capacité de lancement de sorts et le Bonus de Maîtrise du lanceur. Les capacités des monstres qui nécessitent des sauvegardes spécifient la CD.

Jets d'Attaque

Un jet d'attaque détermine si une attaque touche une cible. Un jet d'attaque réussit si le résultat du lancer est égal ou supérieur à la Classe d'Armure (CA) de la cible. Les jets d'attaque se produisent généralement en combat, décrit dans la section "Combat" plus loin dans ce chapitre, mais le MJ peut également demander un jet d'attaque dans d'autres situations, comme une compétition de tir à l'arc.

Modificateur de Caractéristique

La table des Caractéristiques pour les Jets d'Attaque montre quel modificateur de caractéristique utiliser pour différents types de jets d'attaque.

Caractéristiques pour les Jets d'Attaque

Caractéristique	Type d'Attaque
Force	Attaque au corps à corps avec une arme ou une attaque à mains nues (voir le glossaire des règles)
Dextérité	Attaque à distance avec une arme
Variable	Attaque avec un sort (la caractéristique utilisée est déterminée par la capacité de lancement de sorts du lanceur, comme expliqué au chapitre 7)

Certaines caractéristiques permettent d'utiliser des modificateurs différents de ceux listés. Par exemple, la propriété Finesse (voir chapitre 6) permet d'utiliser la Force ou la Dextérité avec une arme possédant cette propriété.

Bonus de Maîtrise

Ajoutez votre Bonus de Maîtrise à votre jet d'attaque lorsque vous attaquez avec une arme pour laquelle vous êtes compétent, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort. Consultez la section "Maîtrise" plus loin dans ce chapitre pour plus d'informations sur les maîtrises d'armes.

Classe d'Armure

La Classe d'Armure (CA) d'une créature représente sa capacité à éviter d'être blessée en combat. La CA d'un personnage est déterminée lors de la création de personnage (voir chapitre 2), tandis que la CA d'un monstre figure dans son bloc de statistiques.

Calcul de la CA

Toutes les créatures commencent avec le même calcul de base pour la CA :

CA de base = 10 + le modificateur de Dextérité de la créature

La CA d'une créature peut ensuite être modifiée par des armures, des objets magiques, des sorts, et plus encore.

Une Seule CA de Base

Certains sorts et caractéristiques de classe donnent aux personnages une manière différente de calculer leur CA. Un personnage avec plusieurs caractéristiques offrant différentes façons de calculer la CA doit choisir laquelle utiliser ; une seule méthode de calcul de base peut être en vigueur pour une créature.

Lancer un 20 ou un 1

- Si vous obtenez un 20 sur le **d20** (appelé un "20 naturel") pour un jet d'attaque, l'attaque touche quelle que soit la CA de la cible ou les modificateurs. Cela s'appelle un Coup Critique (voir "Combat" plus loin dans ce chapitre).
- Si vous obtenez un 1 sur le **d20** (appelé un "1 naturel") pour un jet d'attaque, l'attaque échoue quelle que soit la CA de la cible ou les modificateurs.

Avantage/Désavantage

Parfois, un Test de D20 est modifié par un Avantage ou un Désavantage. L'Avantage reflète des circonstances positives entourant un lancer de **d20**, tandis que le Désavantage reflète des circonstances négatives.

Vous obtenez généralement un Avantage ou un Désavantage grâce à l'utilisation de capacités spéciales et d'actions. Le MJ peut également décider que les circonstances accordent un Avantage ou imposent un Désavantage.

Lancer Deux D20

Lorsque vous avez un Avantage ou un Désavantage, lancez un deuxième **d20** lors de votre lancer. Utilisez le résultat le plus élevé des deux lancers si vous avez un Avantage, et le plus bas si vous avez un Désavantage. Par exemple, si vous avez un Désavantage et obtenez un 18 et un 3, utilisez le 3. Si vous avez un Avantage et obtenez ces mêmes résultats, utilisez le 18.

Ils Ne Se Cumulent Pas

Si plusieurs situations affectent un lancer et qu'elles accordent toutes un Avantage, vous ne lancez toujours que deux **d20**. De même, si plusieurs situations imposent un Désavantage, vous ne lancez que deux **d20**.

Si des circonstances font qu'un lancer a à la fois un Avantage et un Désavantage, le lancer n'a ni l'un ni l'autre, et vous lancez un seul **d20**. Cela reste vrai même si plusieurs circonstances imposent un Désavantage et qu'une seule accorde un Avantage, ou vice versa. Dans une telle situation, vous n'avez ni Avantage ni Désavantage.

Interactions avec les Relancers

Lorsque vous avez un Avantage ou un Désavantage et qu'une règle du jeu vous permet de relancer ou de remplacer le **d20**, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul dé, pas les deux. Vous choisissez lequel.

Par exemple, si vous avez une Inspiration Héroïque (voir l'encadré) et obtenez un 3 et un 18 sur un test de caractéristique avec Avantage ou Désavantage, vous pouvez dépenser votre Inspiration Héroïque pour relancer l'un de ces dés, mais pas les deux.

Inspiration Héroïque :

Parfois, le MJ ou une règle vous accorde une Inspiration Héroïque. Si vous avez une Inspiration Héroïque, vous pouvez la dépenser pour relancer n'importe quel dé immédiatement après l'avoir lancé, et vous devez utiliser le nouveau résultat.

Une Seule à la Foix. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une instance d'Inspiration Héroïque. Si quelque chose vous donne une Inspiration Héroïque alors que vous en avez déjà une, vous pouvez la donner à un personnage joueur de votre groupe qui n'en a pas.

Gagner une Inspiration Héroïque. Votre MJ peut vous accorder une Inspiration Héroïque pour diverses raisons. En général, les MJ la récompensent lorsque vous faites quelque chose de particulièrement héroïque, en accord avec votre personnage, ou divertissant. C'est une récompense pour rendre le jeu plus amusant pour tout le monde.

D'autres règles peuvent permettre à votre personnage de gagner une Inspiration Héroïque indépendamment de la décision du MJ. Par exemple, les personnages Humains commencent chaque jour avec une Inspiration Héroïque.

Maîtrise

Les personnages et les monstres sont compétents dans divers domaines. Certains maîtrisent de nombreuses armes, tandis que d'autres ne peuvent en utiliser que quelques-unes. Certains comprennent mieux les motivations des gens, tandis que d'autres sont plus doués pour percer les secrets du multivers. Toutes les

créatures possèdent un Bonus de Maîtrise, qui reflète l'impact de l'entraînement sur leurs capacités. Le Bonus de Maîtrise d'un personnage augmente à mesure qu'il gagne des niveaux (décrit au chapitre 2). Le Bonus de Maîtrise d'un monstre est basé sur son Niveau de Difficulté (voir le glossaire des règles).

Ce bonus s'applique à un Test de D20 lorsque la créature est compétente dans une compétence, un jet de sauvegarde ou un objet utilisé pour effectuer le Test de D20. Le bonus est également utilisé pour les jets d'attaque avec des sorts et pour calculer la Classe de Difficulté des jets de sauvegarde pour les sorts.

Table des Bonus de Maîtrise

Niveau ou ND	Bonus
Jusqu'à 4	+2
5–8	+3
9–12	+4
13–16	+5
17–20	+6
21–24	+7
25–28	+8
29–30	+9

Le Bonus Ne Se Cumule Pas

Votre Bonus de Maîtrise ne peut pas être ajouté à un jet de dé ou à un autre nombre plus d'une fois. Par exemple, si une règle vous permet de faire un test de Charisme (Tromperie ou Persuasion), vous ajoutez votre Bonus de Maîtrise si vous êtes compétent dans l'une ou l'autre des compétences, mais vous ne l'ajoutez pas deux fois si vous êtes compétent dans les deux.

Parfois, un Bonus de Maîtrise peut être multiplié ou divisé (doublé ou réduit de moitié, par exemple) avant d'être ajouté. Par exemple, la caractéristique Expertise (voir le glossaire des règles) double le Bonus de Maîtrise pour certains tests de caractéristique. Chaque fois que le bonus est utilisé, il ne peut être multiplié qu'une seule fois et divisé qu'une seule fois.

Compétences

La plupart des tests de caractéristique impliquent l'utilisation d'une compétence, qui représente une catégorie d'actions que les créatures tentent de réaliser avec un test de caractéristique. Les descriptions des actions que vous effectuez (voir "Actions" plus loin dans ce chapitre) précisent quelle compétence s'applique si vous effectuez un test de caractéristique pour cette action, et de nombreuses autres règles indiquent quand une compétence est pertinente. Le MJ a le dernier mot pour déterminer si une compétence est pertinente dans une situation.

Si une créature est compétente dans une compétence, elle applique son Bonus de Maîtrise aux tests de caractéristique impliquant cette compétence. Sans maîtrise d'une compétence, une créature peut toujours effectuer des tests de caractéristique impliquant cette compétence, mais elle n'ajoute pas son Bonus de Maîtrise. Par exemple, si un personnage tente d'escalader une falaise, le MJ peut demander un test de Force (Athlétisme). Si le personnage est compétent en Athlétisme, il ajoute son Bonus de Maîtrise au test de Force. Si le personnage n'a pas cette maîtrise, il effectue le test sans ajouter son Bonus de Maîtrise.

Liste des Compétences

Les compétences sont présentées dans la table des Compétences, qui indique des exemples d'utilisations pour chaque compétence ainsi que la caractéristique la plus souvent associée à cette compétence.

Table des Compétences

Compétence	Caractéristique	Exemples d'Utilisation
Acrobaties	Dextérité	Rester debout dans une situation délicate, ou réaliser une acrobatie.
Dressage	Sagesse	Calmer ou dresser un animal, ou obtenir qu'un animal se comporte d'une certaine manière.
Arcanes	Intelligence	Se souvenir de connaissances sur les sorts, objets magiques et plans d'existence.
Athlétisme	Force	Sauter plus loin que la normale, rester à flot dans une eau agitée, ou briser quelque chose.
Tromperie	Charisme	Raconter un mensonge convaincant, ou porter un déguisement de manière crédible.
Histoire	Intelligence	Se souvenir de connaissances sur des événements historiques, des personnes, des nations et des cultures.
Perspicacité	Sagesse	Discerner l'humeur et les intentions d'une personne.
Intimidation	Charisme	Impressionner ou menacer quelqu'un pour qu'il fasse ce que vous voulez.
Investigation	Intelligence	Trouver des informations obscures dans des livres, ou déduire comment quelque chose fonctionne.
Médecine	Sagesse	Diagnostiquer une maladie, ou déterminer ce qui a tué une personne récemment décédée.
Nature	Intelligence	Se souvenir de connaissances sur le terrain, les plantes, les animaux et la météo.
Perception	Sagesse	Remarquer quelque chose de subtil en utilisant une combinaison de sens.
Représentation	Charisme	Jouer, raconter une histoire, jouer de la musique ou danser.

Compétence	Caractéristique	Exemples d'Utilisation
Persuasion	Charisme	Convaincre quelqu'un honnêtement et gracieusement de quelque chose.
Religion	Intelligence	Se souvenir de connaissances sur les dieux, les rituels religieux et les symboles sacrés.
Escamotage	Dextérité	Voler discrètement, dissimuler un objet ou réaliser un tour de passe-passe.
Discrétion	Dextérité	Échapper à l'attention en se déplaçant silencieusement et en se cachant.
Survie	Sagesse	Suivre des traces, chercher de la nourriture, trouver un chemin ou éviter des dangers naturels.

Détermination des Compétences

Les compétences initiales d'un personnage sont déterminées lors de la création de personnage, et les compétences d'un monstre apparaissent dans son bloc de statistiques.

Compétences avec des Caractéristiques Différentes :

Chaque maîtrise de compétence est associée à un test de caractéristique. Par exemple, la compétence Intimidation est associée au Charisme. Dans certaines situations, le MJ peut vous permettre d'appliquer votre maîtrise de compétence à un test de caractéristique différent.

Par exemple, si un personnage tente d'intimider quelqu'un par une démonstration de force physique, le MJ peut demander un test de Force (Intimidation) plutôt qu'un test de Charisme (Intimidation). Ce personnage effectuerait un test de Force et ajouterait son Bonus de Maîtrise s'il est compétent en Intimidation.

Maîtrises des Jets de Sauvegarde

La maîtrise d'un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son Bonus de Maîtrise aux sauvegardes utilisant une caractéristique particulière. Par exemple, la maîtrise des sauvegardes de Sagesse vous permet d'ajouter votre Bonus de Maîtrise à vos jets de sauvegarde de Sagesse. Certains monstres possèdent également des maîtrises de jets de sauvegarde, comme indiqué dans leurs blocs de statistiques.

Chaque classe accorde la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde, représentant l'entraînement de cette classe à éviter ou résister à certaines menaces. Les magiciens, par exemple, sont compétents dans les sauvegardes d'Intelligence et de Sagesse ; ils s'entraînent à résister aux attaques mentales.

Maîtrises d'Équipement

Un personnage acquiert la maîtrise de diverses armes et outils grâce à sa classe et son historique. Il existe deux catégories de maîtrise d'équipement :

- **Armes.** Tout le monde peut manier une arme, mais la maîtrise vous rend meilleur dans son maniement. Si vous êtes compétent avec une arme, vous ajoutez votre Bonus de Maîtrise aux jets d'attaque que vous effectuez avec cette arme.
- **Outils.** Si vous êtes compétent avec un outil, vous pouvez ajouter votre Bonus de Maîtrise à tout test de caractéristique que vous effectuez en utilisant cet outil. Si vous êtes également compétent dans la compétence utilisée avec ce test, vous avez un Avantage sur le test. Cela signifie que vous pouvez bénéficier à la fois de la maîtrise de compétence et de la maîtrise d'outil pour un même test de caractéristique.

Actions

Lorsque vous faites quelque chose d'autre que vous déplacer ou communiquer, vous effectuez généralement une action. La table des Actions liste les principales actions du jeu, qui sont définies plus en détail dans le glossaire des règles.

Table des Actions

Action	Résumé
Attaquer	Attaquer avec une arme ou une attaque à mains nues.
Foncer	Pour le reste du tour, vous gagnez un déplacement supplémentaire égal à votre Vitesse.
Désengager	Votre déplacement ne provoque pas d'Attaque d'Opportunité pour le reste du tour.
Esquiver	Jusqu'au début de votre prochain tour, les jets d'attaque contre vous ont un Désavantage, et vous effectuez les jets de sauvegarde de Dextérité avec un Avantage. Vous perdez cet avantage si vous êtes Incapacité ou si votre Vitesse est de 0.
Aider	Aider une autre créature pour un test de caractéristique ou un jet d'attaque, ou administrer les premiers secours.
Se Cacher	Effectuer un test de Dextérité (Discrétion).
Influencer	Effectuer un test de Charisme (Tromperie, Intimidation, Représentation ou Persuasion) ou de Sagesse (Dressage) pour modifier l'attitude d'une créature.
Magie	Lancer un sort, utiliser un objet magique ou une capacité magique.
Se Préparer	Préparer une action en réponse à un déclencheur que vous définissez.
Chercher	Effectuer un test de Sagesse (Perspicacité, Médecine, Perception ou Survie).
Étudier	Effectuer un test d'Intelligence (Arcanes, Histoire, Investigation, Nature ou Religion).
Utiliser	Utiliser un objet non magique.

Les personnages joueurs et les monstres peuvent également effectuer des actions qui ne sont pas couvertes par ces actions. De nombreuses caractéristiques de classe et autres capacités offrent des options d'action supplémentaires, et vous pouvez improviser d'autres actions. Lorsque vous décrivez une action non détaillée

ailleurs dans les règles, le Maître du Donjon vous indique si cette action est possible et quel type de Test de D20 vous devez effectuer, le cas échéant.

Une Chose à la Foix

Le jeu utilise les actions pour réguler ce que vous pouvez faire à un moment donné. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule action à la fois. Ce principe est particulièrement important en combat, comme expliqué dans la section "Combat" plus loin dans ce chapitre.

Les actions peuvent également intervenir dans d'autres situations : lors d'une interaction sociale, vous pouvez essayer d'Influencer une créature ou utiliser l'action Chercher pour lire le langage corporel de la créature, mais vous ne pouvez pas faire les deux en même temps. Et lorsque vous explorez un donjon, vous ne pouvez pas simultanément utiliser l'action Chercher pour rechercher des pièges et utiliser l'action Aider pour aider un autre personnage à ouvrir une porte bloquée (avec l'action Utiliser).

Actions Bonus

Diverses caractéristiques de classe, sorts et autres capacités vous permettent d'effectuer une action supplémentaire pendant votre tour appelée une Action Bonus. Par exemple, la caractéristique Action Cunning permet à un Voleur d'effectuer une Action Bonus. Vous ne pouvez effectuer une Action Bonus que lorsqu'une capacité spéciale, un sort ou une autre caractéristique du jeu indique que vous pouvez faire quelque chose en tant qu'Action Bonus. Sinon, vous n'avez pas d'Action Bonus à effectuer.

Vous ne pouvez effectuer qu'une seule Action Bonus pendant votre tour, vous devez donc choisir laquelle utiliser si vous en avez plusieurs disponibles.

Vous choisissez quand effectuer une Action Bonus pendant votre tour, sauf si le moment de l'Action Bonus est spécifié. Tout ce qui vous prive de votre capacité à effectuer des actions vous empêche également d'effectuer une Action Bonus.

Réactions

Certaines capacités spéciales, sorts et situations vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée une Réaction. Une Réaction est une réponse instantanée à un déclencheur quelconque, qui peut se produire pendant votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. L'Attaque d'Opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre, est le type de Réaction le plus courant.

Lorsque vous effectuez une Réaction, vous ne pouvez pas en effectuer une autre avant le début de votre prochain tour. Si la Réaction interrompt le tour d'une autre créature, cette créature peut continuer son tour juste après la Réaction.

En termes de timing, une Réaction a lieu immédiatement après son déclencheur, sauf si la description de la Réaction indique le contraire.

Que Ferait Votre Personnage ?

Posez-vous la question en jouant : « Que ferait mon personnage ? » Jouer un rôle implique de se mettre dans la tête d'une autre personne, de comprendre ce qui la motive et comment ces motivations se traduisent en actions. Dans D&D, ces actions se déroulent dans le cadre d'un monde fantastique

rempli de situations que nous ne pouvons qu'imaginer. Comment votre personnage réagit-il à ces situations ?

Ce conseil s'accompagne d'une mise en garde importante : évitez les choix de personnage qui gâchent le plaisir des autres joueurs et du MJ. Choisissez des actions qui vous ravissent, vous et vos amis.

Interaction Sociale

Au cours de leurs aventures, les personnages joueurs rencontrent de nombreuses personnes différentes et affrontent parfois des monstres qui préfèrent parler plutôt que se battre. Dans ces situations, c'est le moment de l'interaction sociale, qui prend de nombreuses formes. Par exemple, vous pourriez essayer de convaincre un cambrioleur d'avouer ses méfaits ou tenter de flatter un garde. Le Maître du Donjon assume les rôles de tous les personnages non joueurs participant à l'interaction.

L'attitude d'un PNJ envers votre personnage peut être Amicale, Indifférente ou Hostile, comme défini dans le glossaire des règles. Les PNJ amicaux sont enclins à aider, tandis que les PNJ hostiles sont enclins à nuire.

Les interactions sociales progressent de deux manières : par le jeu de rôle et les tests de caractéristique.

Jeu de Rôle

Le jeu de rôle consiste littéralement à jouer un rôle. Dans ce cas, c'est vous, en tant que joueur, qui déterminez comment votre personnage pense, agit et parle. Le jeu de rôle fait partie de tous les aspects du jeu, mais il prend une place centrale lors des interactions sociales.

En jouant votre rôle, réfléchissez à l'approche que vous préférez : une approche active ou une approche descriptive, chacune étant décrite dans l'exemple d'interaction sociale.

Le MJ utilise la personnalité d'un PNJ ainsi que les actions et attitudes de votre personnage pour déterminer comment le PNJ réagit. Un bandit lâche pourrait céder sous la menace d'emprisonnement. Un marchand obstiné refusera d'aider si les personnages la harcèlent. Un dragon vaniteux se délectera de flatteries.

Lorsque vous interagissez avec un PNJ, prêtez attention à la manière dont le MJ interprète la personnalité du PNJ. Vous pourriez être en mesure de découvrir les objectifs d'un PNJ et d'utiliser ces informations pour l'influencer.

Si vous offrez aux PNJ quelque chose qu'ils désirent ou jouez sur leurs sympathies, leurs peurs ou leurs objectifs, vous pouvez nouer des amitiés, éviter la violence ou obtenir une information clé. En revanche, si vous insultez un guerrier fier ou parlez mal des alliés d'un noble, vos efforts pour convaincre ou tromper échoueront probablement.

Tests de Caractéristique

Les tests de caractéristique peuvent jouer un rôle clé dans le résultat d'une interaction sociale. Vos efforts de jeu de rôle peuvent modifier l'attitude d'un PNJ, mais il peut encore y avoir un élément de chance si le MJ souhaite que les dés jouent un rôle dans la réponse d'un PNJ. Dans de telles situations, le MJ vous demandera généralement d'effectuer l'action Influencer.

Portez attention à vos maîtrises de compétences lorsque vous réfléchissez à la manière d'interagir avec un PNJ ; utilisez une approche qui s'appuie sur les maîtrises de compétences de votre groupe. Par exemple, si le groupe doit tromper un garde pour entrer dans un château, le Voleur compétent en Tromperie devrait mener la discussion.

Exploration

L'exploration consiste à s'aventurer dans des lieux dangereux et mystérieux. Les règles de cette section détaillent certaines des façons dont les aventuriers interagissent avec l'environnement dans de tels endroits.

Équipement d'Aventure

Lorsqu'ils explorent, les aventuriers peuvent utiliser leur équipement de nombreuses façons. Par exemple, ils peuvent atteindre des endroits difficiles d'accès avec une Échelle, percevoir des choses qu'ils ne remarqueraient pas autrement avec une Torche ou une autre source de lumière, contourner des portes et des conteneurs verrouillés avec des Outils de Voleur, et créer des obstacles pour leurs poursuivants avec des Chausse-Trappes.

Consultez le chapitre 6 pour les règles sur de nombreux objets utiles en aventure. Les objets des sections "Outils" et "Équipement d'Aventure" de ce chapitre sont particulièrement utiles. Les armes de ce chapitre peuvent également être utilisées à d'autres fins que le combat ; vous pourriez, par exemple, utiliser un Bâton pour appuyer sur un bouton suspect que vous hésitez à toucher.

Vision et Lumière

Certaines tâches d'aventure — comme détecter un danger, frapper un ennemi ou cibler certains sorts — dépendent de la vue, de sorte que les effets qui obscurcissent la vision peuvent vous gêner, comme expliqué ci-dessous.

Zones Obscurcies

Une zone peut être Légèrement ou Fortement Obscurcie. Dans une zone Légèrement Obscurcie — comme une zone avec une Lumière Faible, un brouillard clairsemé ou un feuillage modéré — vous avez un Désavantage sur les tests de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vue.

Une zone Fortement Obscurcie — comme une zone plongée dans l'Obscurité, un brouillard dense ou un feuillage épais — est opaque. Vous subissez la condition Aveuglé (voir le glossaire des règles) lorsque vous essayez de voir quelque chose dans cette zone.

Lumière

La présence ou l'absence de lumière détermine la catégorie d'éclairage dans une zone, comme défini ci-dessous.

- **Lumière Vive.** La Lumière Vive permet à la plupart des créatures de voir normalement. Même les jours sombres fournissent une Lumière Vive, tout comme les torches, les lanternes, les feux et d'autres sources d'éclairage dans un rayon spécifique.
- **Lumière Faible.** La Lumière Faible, également appelée ombres, crée une zone Légèrement Obscurcie. Une zone de Lumière Faible est généralement une frontière entre la Lumière Vive et l'Obscurité environnante. La lumière douce du crépuscule et de l'aube compte également comme une Lumière Faible. Une pleine lune peut baigner la terre dans une Lumière Faible.
- **Obscurité.** L'Obscurité crée une zone Fortement Obscurcie. Les personnages rencontrent l'Obscurité à l'extérieur la nuit (même la plupart des nuits éclairées par la lune), dans les confins d'un donjon non éclairé ou dans une zone d'Obscurité magique.

Sens Spéciaux

Certaines créatures possèdent des sens spéciaux qui les aident à percevoir des choses dans certaines situations. Le glossaire des règles définit les sens spéciaux suivants :

- **Vision Aveugle (Blindsight)**
- **Vision dans le Noir (Darkvision)**
- **Tremorsense**
- **Vision Véritable (Truesight)**

Se Cacher

Les aventuriers et les monstres se cachent souvent, que ce soit pour espionner, contourner un gardien ou tendre une embuscade. Le Maître du Donjon décide quand les circonstances permettent de se cacher. Lorsque vous essayez de vous cacher, vous effectuez l'action Se Cacher.

Interaction avec les Objets

Interagir avec des objets est souvent simple à résoudre. Le joueur indique au MJ ce que fait son personnage, comme actionner un levier ou ouvrir une porte, et le MJ décrit ce qui se passe. Parfois, cependant, des règles précisent ce que vous pouvez faire avec un objet, comme détaillé dans les sections suivantes.

Qu'est-ce qu'un Objet ?

Pour les besoins des règles, un objet est un élément discret et inanimé, comme une fenêtre, une porte, une épée, un livre, une table, une chaise ou une pierre. Ce n'est pas un bâtiment ou un véhicule, qui sont composés de nombreux objets.

Interactions avec des Objets Limitées par le Temps

Lorsque le temps est compté, comme en combat, les interactions avec les objets sont limitées : une interaction gratuite par tour. Cette interaction doit avoir lieu pendant le déplacement ou l'action d'une créature. Toute interaction supplémentaire nécessite l'action Utiliser, comme expliqué dans la section "Combat" plus loin dans ce chapitre.

Trouver des Objets Cachés

Lorsque votre personnage cherche des objets cachés, comme une porte secrète ou un piège, le MJ vous demande généralement d'effectuer un test de Sagesse (Perception), à condition que vous décriviez votre personnage cherchant à proximité de l'objet caché. En cas de succès, vous trouvez l'objet, d'autres détails importants, ou les deux.

Si vous décrivez votre personnage cherchant loin d'un objet caché, un test de Sagesse (Perception) ne révélera pas l'objet, quel que soit le résultat du test.

Porter des Objets

Vous pouvez généralement transporter votre équipement et vos trésors sans vous soucier du poids de ces objets. Si vous essayez de transporter un objet inhabituellement lourd ou un grand nombre d'objets plus légers, le MJ peut vous demander de respecter les règles de capacité de charge dans le glossaire des règles.

Briser des Objets

En tant qu'action, vous pouvez automatiquement briser ou détruire un objet fragile et non magique, comme un récipient en verre ou une feuille de papier. Si vous essayez d'endommager quelque chose de plus résistant, le MJ peut utiliser les règles sur la destruction des objets dans le glossaire des règles.

Dangers

Les monstres sont les principaux périls auxquels les personnages font face, mais d'autres dangers les attendent. Le glossaire des règles définit les dangers suivants :

- **Brûlures**
- **Déshydratation**
- **Chutes**
- **Malnutrition**
- **Suffocation**

Voyage

Au cours d'une aventure, les personnages peuvent parcourir de longues distances lors de voyages pouvant durer des heures ou des jours. Le Maître du Donjon peut résumer ce voyage sans calculer les distances ou les durées exactes, ou il peut vous demander d'utiliser les règles de rythme de voyage ci-dessous.

Si vous devez savoir à quelle vitesse vous pouvez vous déplacer lorsque chaque seconde compte, consultez les règles de déplacement dans la section "Combat" plus loin dans ce chapitre.

Ordre de Marche :

Les aventuriers doivent établir un ordre de marche lorsqu'ils voyagent, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur. Un ordre de marche facilite la détermination des personnages affectés par des pièges, de ceux qui peuvent repérer des ennemis cachés, et de ceux qui sont les plus proches de ces ennemis si

un combat éclate. Vous pouvez modifier votre ordre de marche en dehors des combats et l'enregistrer de la manière que vous préférez : en l'écrivant, par exemple, ou en disposant des figurines pour le représenter.

Rythme de Voyage

Lorsqu'un groupe voyage en dehors des combats, il peut se déplacer à un rythme Rapide, Normal ou Lent, comme indiqué dans la table du Rythme de Voyage. La table précise la distance que le groupe peut parcourir sur une période donnée ; si le groupe monte des chevaux ou d'autres montures, il peut parcourir deux fois cette distance pendant 1 heure, après quoi les montures ont besoin d'un Repos Court ou Long avant de pouvoir à nouveau se déplacer à ce rythme accru (voir le chapitre 6 pour une sélection de montures à vendre). Le Guide du Maître contient des règles qui influencent le choix du rythme dans certains types de terrain.

Table du Rythme de Voyage

Rythme	Minute	Heure	Jour
Rapide	120 mètres	6,4 km	48 km
Normal	90 mètres	4,8 km	38,4 km
Lent	60 mètres	3,2 km	28,8 km

Chaque rythme de voyage a un effet en jeu, comme défini ci-dessous :

- **Rapide.** Voyager à un rythme Rapide impose un Désavantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) et de Dextérité (Discrétion).
- **Normal.** Voyager à un rythme Normal impose un Désavantage aux tests de Dextérité (Discrétion).
- **Lent.** Voyager à un rythme Lent accorde un Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie).

Véhicules

Les voyageurs utilisant des chariots, des calèches ou d'autres véhicules terrestres choisissent un rythme comme d'habitude. Les personnages à bord d'un navire ou d'une embarcation sont limités à la vitesse du navire et ne choisissent pas de rythme de voyage. Selon le navire et la taille de l'équipage, les bateaux peuvent voyager jusqu'à 24 heures par jour. Le chapitre 6 inclut des véhicules à vendre.

Combat

Les aventuriers rencontrent de nombreux monstres dangereux et des méchants infâmes. Dans ces moments, les combats éclatent souvent.

Ordre du Combat

Une rencontre typique de combat est un affrontement entre deux camps : une série de coups d'armes, de feintes, de parades, de déplacements et de sorts. Le jeu organise le combat en un cycle de rounds et de tours. Un round représente environ 6 secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque participant à une

bataille prend un tour. L'ordre des tours est déterminé au début du combat lorsque tout le monde lance l'Initiative. Une fois que tout le monde a pris un tour, le combat continue au round suivant si aucun camp n'est vaincu.

Étapes du Combat

Le combat se déroule selon ces étapes :

1. **Établir les Positions.** Le Maître du Donjon détermine où se trouvent tous les personnages et monstres. En fonction de l'ordre de marche des aventuriers ou de leurs positions déclarées dans la pièce ou un autre lieu, le MJ détermine où se trouvent les adversaires — à quelle distance et dans quelle direction.
2. **Lancer l'Initiative.** Tous les participants à la rencontre de combat lancent l'Initiative, déterminant l'ordre des tours des combattants.
3. **Prendre des Tours.** Chaque participant au combat prend un tour dans l'ordre d'Initiative. Lorsque tout le monde a pris un tour, le round se termine. Répétez cette étape jusqu'à ce que le combat s'arrête.

Initiative

L'Initiative détermine l'ordre des tours pendant le combat. Lorsque le combat commence, chaque participant lance l'Initiative ; ils effectuent un test de Dextérité qui détermine leur place dans l'ordre d'Initiative. Le MJ lance pour les monstres. Pour un groupe de créatures identiques, le MJ effectue un seul jet, de sorte que chaque membre du groupe a la même Initiative.

- **Surprise.** Si un combattant est surpris par le début du combat, il subit un Désavantage sur son jet d'Initiative. Par exemple, si un embusqué commence le combat en étant caché d'un ennemi qui ignore que le combat commence, cet ennemi est surpris.
- **Ordre d'Initiative.** Le total du test d'un combattant est appelé son compte d'Initiative, ou simplement Initiative. Le MJ classe les combattants, du plus haut au plus bas compte d'Initiative. C'est l'ordre dans lequel ils agissent à chaque round. L'ordre d'Initiative reste le même d'un round à l'autre.
- **Égalités.** En cas d'égalité, le MJ décide de l'ordre entre les monstres à égalité, et les joueurs décident de l'ordre entre les personnages à égalité. Le MJ décide de l'ordre si l'égalité concerne un monstre et un personnage joueur.

Votre Tour

Pendant votre tour, vous pouvez vous déplacer sur une distance allant jusqu'à votre Vitesse et effectuer une action. Vous décidez si vous vous déplacez en premier ou si vous effectuez votre action en premier.

Les principales actions que vous pouvez effectuer sont listées dans la section "Actions" plus tôt dans ce chapitre. Les caractéristiques d'un personnage et le bloc de statistiques d'un monstre offrent également des options d'action. La section "Déplacement et Position" plus loin dans ce chapitre donne les règles pour le déplacement.

Communiquer

Vous pouvez communiquer de la manière dont vous êtes capable — par des brèves paroles ou des gestes — pendant votre tour. Cela n'utilise ni votre action ni votre déplacement.

Une communication prolongée, comme une explication détaillée ou une tentative de persuader un ennemi, nécessite une action. L'action Influencer est le principal moyen d'essayer d'influencer un monstre.

Interagir avec des Objets

Vous pouvez interagir gratuitement avec un objet ou un élément de l'environnement, soit pendant votre déplacement, soit pendant votre action. Par exemple, vous pourriez ouvrir une porte pendant votre déplacement en vous dirigeant vers un ennemi.

Si vous souhaitez interagir avec un deuxième objet, vous devez effectuer l'action Utiliser. Certains objets magiques et autres objets spéciaux nécessitent toujours une action pour être utilisés, comme indiqué dans leurs descriptions.

Le MJ peut exiger que vous utilisiez une action pour certaines de ces activités lorsqu'elles nécessitent une attention particulière ou présentent un obstacle inhabituel. Par exemple, le MJ pourrait exiger que vous effectuiez l'action Utiliser pour ouvrir une porte bloquée ou tourner une manivelle pour abaisser un pont-levis.

Ne Rien Faire Pendant Votre Tour

Vous pouvez renoncer à vous déplacer, à effectuer une action ou à faire quoi que ce soit pendant votre tour. Si vous ne savez pas quoi faire, envisagez de prendre l'action défensive Esquiver ou l'action Se Préparer pour retarder votre action.

Fin du Combat

Le combat se termine lorsqu'un camp ou l'autre est vaincu, ce qui peut signifier que les créatures sont tuées, mises hors de combat, se sont rendues ou ont fui. Le combat peut également se terminer lorsque les deux camps acceptent d'y mettre fin.

Déplacement et Position

Pendant votre tour, vous pouvez vous déplacer sur une distance égale ou inférieure à votre Vitesse. Vous pouvez également décider de ne pas vous déplacer.

Votre déplacement peut inclure des actions comme grimper, ramper, sauter et nager (chacune étant expliquée dans le glossaire des règles). Ces différents modes de déplacement peuvent être combinés avec votre déplacement normal ou constituer l'intégralité de votre mouvement.

Quelle que soit la manière dont vous utilisez votre Vitesse, vous déduisez la distance de chaque partie de votre déplacement jusqu'à ce qu'elle soit épuisée ou que vous ayez terminé votre déplacement, selon ce qui arrive en premier.

- **Vitesse.** La Vitesse d'un personnage est déterminée lors de la création de personnage. La Vitesse d'un monstre est indiquée dans son bloc de statistiques. Consultez le glossaire des règles pour en savoir

plus sur la Vitesse ainsi que sur les vitesses spéciales, comme la Vitesse d'Escalade, de Vol ou de Nage.

Terrain Difficile

Les combattants sont souvent ralentis par un Terrain Difficile. Les meubles bas, les débris, la végétation dense, les escaliers raides, la neige et les marécages peu profonds sont des exemples de Terrain Difficile.

Chaque pied de déplacement dans un Terrain Difficile coûte 1 pied supplémentaire, même si plusieurs éléments dans un espace sont considérés comme Terrain Difficile.

Jouer sur une Grille :

Si vous jouez en utilisant une grille carrée et des figurines ou d'autres jetons, suivez ces règles.

- **Cases.** Chaque case représente 1,5 mètre (5 pieds).
- **Vitesse.** Plutôt que de vous déplacer pied par pied, déplacez-vous case par case sur la grille, en utilisant votre Vitesse en segments de 1,5 mètre. Vous pouvez convertir votre Vitesse en cases en la divisant par 1,5 (ou 5 pieds). Par exemple, une Vitesse de 9 mètres (30 pieds) correspond à 6 cases. Si vous utilisez souvent une grille, envisagez d'écrire votre Vitesse en cases sur votre feuille de personnage.
- **Entrer dans une Case.** Pour entrer dans une case, vous devez avoir suffisamment de déplacement restant pour payer son coût. Il faut 1 case de déplacement pour entrer dans une case inoccupée adjacente à votre espace (adjacente orthogonalement ou diagonalement). Une case de Terrain Difficile coûte 2 cases pour y entrer. D'autres effets peuvent rendre une case encore plus coûteuse.
- **Coins.** Un déplacement diagonal ne peut pas traverser le coin d'un mur, d'un grand arbre ou d'un autre élément de terrain qui remplit son espace.
- **Portées.** Pour déterminer la portée sur une grille entre deux éléments — qu'il s'agisse de créatures ou d'objets — comptez les cases à partir d'une case adjacente à l'un d'eux et arrêtez-vous dans l'espace de l'autre. Comptez par le chemin le plus court.

Fractionner Votre Déplacement

Vous pouvez fractionner votre déplacement, en utilisant une partie de votre mouvement avant et après une action, une Action Bonus ou une Réaction que vous effectuez pendant le même tour. Par exemple, si vous avez une Vitesse de 9 mètres (30 pieds), vous pourriez parcourir 3 mètres (10 pieds), effectuer une action, puis parcourir 6 mètres (20 pieds).

Se Jeter au Sol

Pendant votre tour, vous pouvez vous donner la condition À Terre (voir le glossaire des règles) sans utiliser d'action ni de votre Vitesse, mais vous ne pouvez pas le faire si votre Vitesse est de 0.

Taille des Créatures

Une créature appartient à une catégorie de taille, qui détermine la largeur de l'espace carré qu'elle occupe sur une carte, comme indiqué dans la table des Tailles et Espaces des Créatures. Cette table liste les tailles de la plus petite (Minuscule) à la plus grande (Gargantuesque). L'espace d'une créature est la zone qu'elle contrôle effectivement en combat et la zone dont elle a besoin pour combattre efficacement.

La taille d'un personnage est déterminée par son espèce, et la taille d'un monstre est spécifiée dans son bloc de statistiques.

Table des Tailles et Espaces des Créatures

Taille	Espace (mètres)	Espace (cases)
Minuscule	0,75 × 0,75	4 par case
Petite	1,5 × 1,5	1 case
Moyenne	1,5 × 1,5	1 case
Grande	3 × 3	4 cases (2 × 2)
Énorme	4,5 × 4,5	9 cases (3 × 3)
Gargantuesque	6 × 6	16 cases (4 × 4)

Se Déplacer autour d'Autres Créatures

Pendant votre déplacement, vous pouvez passer à travers l'espace d'un allié, d'une créature ayant la condition Incapacité (voir le glossaire des règles), d'une créature Minuscule ou d'une créature ayant une taille au moins deux catégories plus grande ou plus petite que vous.

L'espace d'une autre créature est un Terrain Difficile pour vous, sauf si cette créature est Minuscule ou votre alliée.

Vous ne pouvez pas volontairement terminer un déplacement dans un espace occupé par une autre créature. Si vous terminez un tour dans un espace partagé avec une autre créature, vous obtenez la condition À Terre (voir le glossaire des règles), sauf si vous êtes Minuscule ou d'une taille plus grande que l'autre créature.

Faire une Attaque

Lorsque vous effectuez l'action Attaquer, vous réalisez une attaque. Certaines autres actions, Actions Bonus et Réactions vous permettent également de faire une attaque. Que vous frappiez avec une arme de mêlée, tiriez avec une arme à distance ou effectuiez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, une attaque suit la structure suivante :

1. **Choisir une Cible.** Choisissez une cible dans la portée de votre attaque : une créature, un objet ou un emplacement.
2. **Déterminer les Modificateurs.** Le MJ détermine si la cible bénéficie d'une Couverture (voir la section suivante) et si vous avez un Avantage ou un Désavantage contre la cible. De plus, les sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent appliquer des pénalités ou des bonus à votre jet d'attaque.

3. **Résoudre l'Attaque.** Effectuez le jet d'attaque, comme détaillé plus tôt dans ce chapitre. En cas de réussite, vous lancez les dés de dégâts, sauf si l'attaque en question a des règles spécifiques indiquant le contraire. Certaines attaques provoquent des effets spéciaux en plus ou à la place des dégâts.

Couverture

Les murs, arbres, créatures et autres obstacles peuvent offrir une couverture, rendant une cible plus difficile à atteindre. Comme détaillé dans la table de Couverture, il existe trois degrés de couverture, chacun offrant un avantage différent à une cible.

Une cible ne peut bénéficier d'une couverture que lorsqu'une attaque ou un autre effet provient du côté opposé de la couverture. Si une cible est protégée par plusieurs sources de couverture, seul le degré de couverture le plus protecteur s'applique ; les degrés ne se cumulent pas. Par exemple, si une cible est derrière une créature offrant une Demi-Couverture et un tronc d'arbre offrant une Couverture aux Trois-Quarts, la cible bénéficie de la Couverture aux Trois-Quarts.

Table de Couverture

Degré	Avantage pour la Cible	Offert Par...
Demi-Couverture	Bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité	Une autre créature ou un objet couvrant au moins la moitié de la cible
Couverture aux Trois-Quarts	Bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité	Un objet couvrant au moins les trois quarts de la cible
Couverture Totale	Ne peut pas être ciblée directement	Un objet couvrant entièrement la cible

Attaquants et Cibles Invisibles :

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque contre une cible que vous ne pouvez pas voir, vous avez un Désavantage sur le jet. Cela est vrai que vous deviniez la position de la cible ou que vous cibliez une créature que vous pouvez entendre mais pas voir. Si la cible n'est pas à l'emplacement que vous avez ciblé, vous manquez votre attaque.

Lorsqu'une créature ne peut pas vous voir, vous avez un Avantage sur les jets d'attaque contre elle.

Si vous êtes caché lorsque vous effectuez un jet d'attaque, vous révélez votre position lorsque l'attaque touche ou échoue.

Attaques à Distance

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous tirez avec un arc, lancez une hache ou envoyez autrement des projectiles pour frapper un ennemi à distance. De nombreux sorts impliquent également des attaques à distance.

Portée

Vous ne pouvez effectuer des attaques à distance que contre des cibles situées dans une portée spécifiée. Si une attaque à distance, comme celle effectuée avec un sort, a une seule portée, vous ne pouvez pas attaquer une cible au-delà de cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles effectuées avec un Arc Long, ont deux portées. Le plus petit nombre est la portée normale, et le plus grand est la portée maximale. Votre jet d'attaque subit un Désavantage lorsque votre cible est au-delà de la portée normale, et vous ne pouvez pas attaquer une cible au-delà de la portée maximale.

Attaques à Distance en Combat Rapproché

Viser une attaque à distance est plus difficile lorsqu'un ennemi est à proximité. Lorsque vous effectuez un jet d'attaque à distance avec une arme, un sort ou un autre moyen, vous avez un Désavantage sur le jet si vous êtes à moins de 1,5 mètre (5 pieds) d'un ennemi qui peut vous voir et qui n'a pas la condition Incapacité (voir le glossaire des règles).

Attaques de Mêlée

Une attaque de mêlée vous permet d'attaquer une cible à portée. Une attaque de mêlée utilise généralement une arme tenue en main ou une Attaque à Mains Nues. De nombreux monstres effectuent des attaques de mêlée avec des griffes, des dents ou d'autres parties de leur corps. Quelques sorts impliquent également des attaques de mêlée.

Portée

Une créature a une portée de 1,5 mètre (5 pieds) et peut donc attaquer des cibles situées dans cette portée lorsqu'elle effectue une attaque de mêlée. Certaines créatures ont des attaques de mêlée avec une portée supérieure à 1,5 mètre, comme indiqué dans leurs descriptions.

Attaques d'Opportunité

Les combattants surveillent les ennemis qui baissent leur garde. Si vous passez imprudemment à proximité de vos ennemis, vous vous mettez en danger en provoquant une Attaque d'Opportunité.

Éviter les Attaques d'Opportunité

Vous pouvez éviter de provoquer une Attaque d'Opportunité en effectuant l'action Désengager. Vous ne provoquez pas non plus d'Attaque d'Opportunité lorsque vous vous téléportez ou lorsque vous êtes déplacé sans utiliser votre déplacement, une action, une Action Bonus ou une Réaction. Par exemple, vous ne provoquez pas d'Attaque d'Opportunité si une explosion vous projette hors de portée d'un ennemi ou si vous tombez devant un ennemi.

Effectuer une Attaque d'Opportunité

Vous pouvez effectuer une Attaque d'Opportunité lorsqu'une créature que vous pouvez voir quitte votre portée. Pour effectuer l'attaque, utilisez une Réaction pour effectuer une attaque de mêlée avec une arme ou une Attaque à Mains Nues contre cette créature. L'attaque se produit juste avant que la créature ne quitte votre portée.

Combat Monté

Une créature consentante qui est au moins d'une taille supérieure à celle d'un cavalier et qui possède une anatomie appropriée peut servir de monture, en suivant les règles suivantes.

Monter et Descendre

Pendant votre déplacement, vous pouvez monter une créature située à moins de 1,5 mètre (5 pieds) de vous ou en descendre. Cela coûte une quantité de déplacement égale à la moitié de votre Vitesse (arrondie à l'inférieur). Par exemple, si votre Vitesse est de 9 mètres (30 pieds), vous dépensez 4,5 mètres (15 pieds) de déplacement pour monter un cheval.

Contrôler une Monture

Vous pouvez contrôler une monture uniquement si elle a été entraînée à accepter un cavalier. Les chevaux domestiqués, les mules et des créatures similaires ont reçu un tel entraînement.

L'Initiative d'une monture contrôlée change pour correspondre à la vôtre lorsque vous la montez. Elle agit pendant votre tour selon vos directives et dispose de trois options d'action pendant ce tour : Foncer, Désengager et Esquiver. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir même pendant le tour où vous la montez.

En revanche, une monture indépendante — une monture qui vous laisse la chevaucher mais ignore vos commandes — conserve sa place dans l'ordre d'Initiative et agit comme elle le souhaite.

Chuter

Si un effet est sur le point de déplacer votre monture contre sa volonté pendant que vous êtes dessus, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (CD 10) ou tomber, atterrissant avec la condition À Terre (voir le glossaire des règles) dans un espace inoccupé à moins de 1,5 mètre (5 pieds) de la monture.

Lorsque vous êtes monté, vous devez effectuer le même jet de sauvegarde si vous êtes mis À Terre ou si la monture l'est.

Combat Sous-Marin

Un combat sous l'eau suit les règles suivantes.

Armes Entravées

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque de mêlée avec une arme sous l'eau, une créature qui ne possède pas de Vitesse de Nage subit un Désavantage sur le jet d'attaque, sauf si l'arme inflige des dégâts de Perforation.

Un jet d'attaque à distance avec une arme sous l'eau rate automatiquement une cible située au-delà de la portée normale de l'arme, et le jet d'attaque subit un Désavantage contre une cible située dans la portée normale.

Résistance au Feu

Tout ce qui est sous l'eau bénéficie d'une Résistance aux dégâts de Feu (expliquée dans "Dégâts et Soins").

Dégâts et Soins

Les blessures et la mort sont des menaces fréquentes dans D&D, comme détaillé dans les règles suivantes.

Points de Vie

Les Points de Vie représentent la durabilité et la volonté de vivre. Les créatures ayant plus de Points de Vie sont plus difficiles à tuer. Votre maximum de Points de Vie est le nombre de Points de Vie que vous avez lorsque vous êtes indemne. Vos Points de Vie actuels peuvent être n'importe quel nombre compris entre ce maximum et 0, qui est le minimum possible.

Chaque fois que vous subissez des dégâts, soustrayez-les de vos Points de Vie. La perte de Points de Vie n'a aucun effet sur vos capacités tant que vous n'atteignez pas 0 Points de Vie.

Si vous avez la moitié de vos Points de Vie ou moins, vous êtes considéré comme Saignant. Cela n'a aucun effet en jeu par lui-même, mais cela peut déclencher d'autres effets de jeu.

Repos :

Les aventuriers ne peuvent pas passer chaque heure à explorer ou combattre. Ils ont besoin de repos. Toute créature peut prendre des Repos Courts d'une heure au cours de la journée et un Repos Long de 8 heures pour la terminer. Récupérer des Points de Vie est l'un des principaux avantages d'un repos. Le glossaire des règles fournit les règles pour les Repos Courts et Longs.

Jets de Dégâts

Chaque arme, sort et capacité de monstre infligeant des dégâts spécifie les dégâts qu'ils infligent. Vous lancez les dés de dégâts, ajoutez les modificateurs éventuels, et infligez les dégâts à votre cible. S'il y a une pénalité aux dégâts, il est possible d'infliger 0 dégât, mais pas de dégâts négatifs.

- **Armes.** Lorsque vous attaquez avec une arme, ajoutez votre modificateur de caractéristique — le même modificateur utilisé pour le jet d'attaque — au jet de dégâts.
- **Sorts.** Un sort indique quels dés lancer pour les dégâts et si des modificateurs doivent être ajoutés. Sauf indication contraire d'une règle, vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique à un montant de dégâts fixe qui n'utilise pas de jet, comme les dégâts d'une Sarbacane. Consultez le chapitre 6 pour les dés de dégâts des armes et le chapitre 7 pour les dés de dégâts des sorts.

Coups Critiques

Lorsque vous réalisez un Coup Critique, vous infligez des dégâts supplémentaires. Lancez deux fois les dés de dégâts de l'attaque, additionnez-les, puis ajoutez les modificateurs pertinents comme d'habitude.

Par exemple, si vous réalisez un Coup Critique avec une Dague, lancez 2d4 pour les dégâts au lieu de 1d4, et ajoutez votre modificateur de caractéristique pertinent. Si l'attaque inclut d'autres dés de dégâts, comme ceux de la capacité Attaque Sournoise du Voleur, vous lancez également ces dés deux fois.

Jets de Sauvegarde et Dégâts

Les dégâts infligés via des jets de sauvegarde suivent ces règles :

Dégâts contre Plusieurs Cibles

Lorsque vous créez un effet infligeant des dégâts qui force deux cibles ou plus à effectuer des jets de sauvegarde en même temps, lancez les dégâts une seule fois pour toutes les cibles.

Par exemple, lorsqu'un magicien lance une Boule de Feu, les dégâts du sort sont lancés une seule fois pour toutes les créatures prises dans l'explosion.

Moitié des Dégâts

De nombreux effets de jets de sauvegarde infligent la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur) à une cible lorsque celle-ci réussit son jet de sauvegarde. Les dégâts réduits de moitié sont égaux à la moitié des dégâts qui auraient été infligés en cas d'échec au jet de sauvegarde.

Types de Dégâts

Chaque instance de dégâts a un type, comme Feu ou Tranchant. Les types de dégâts sont listés dans le glossaire des règles et n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles, comme la Résistance, s'appuient sur les types de dégâts.

Résistance et Vulnérabilité

Certaines créatures et certains objets ont une Résistance ou une Vulnérabilité à certains types de dégâts.

- **Résistance.** Si vous avez une Résistance à un type de dégâts, les dégâts de ce type sont réduits de moitié contre vous (arrondis à l'inférieur).
- **Vulnérabilité.** Si vous avez une Vulnérabilité à un type de dégâts, les dégâts de ce type sont doublés contre vous.

Par exemple, si vous avez une Résistance aux dégâts de Froid, ces dégâts sont réduits de moitié contre vous, et si vous avez une Vulnérabilité aux dégâts de Feu, ces dégâts sont doublés contre vous.

Pas de Cumul

Plusieurs instances de Résistance ou de Vulnérabilité affectant le même type de dégâts comptent comme une seule instance.

Par exemple, si vous avez une Résistance aux dégâts Nécrotiques ainsi qu'une Résistance à tous les dégâts, les dégâts Nécrotiques sont réduits de moitié contre vous.

Ordre d'Application

Les modificateurs aux dégâts sont appliqués dans l'ordre suivant :

1. Les ajustements tels que les bonus, pénalités ou multiplicateurs sont appliqués en premier.
2. La Résistance est appliquée en second.
3. La Vulnérabilité est appliquée en troisième.

Exemple : Une créature a une Résistance à tous les dégâts et une Vulnérabilité aux dégâts de Feu, et elle se trouve dans une aura magique réduisant tous les dégâts de 5. Si elle subit 28 dégâts de Feu :

- Les dégâts sont d'abord réduits de 5 (à 23).
- Ensuite, ils sont réduits de moitié pour la Résistance (arrondis à 11).
- Enfin, ils sont doublés pour la Vulnérabilité (à 22).

Immunité

Certaines créatures et certains objets ont une Immunité à certains types de dégâts et conditions.

- **Immunité à un type de dégâts.** Vous ne subissez pas de dégâts de ce type.
- **Immunité à une condition.** Vous n'êtes pas affecté par cette condition.

Soins

Les Points de Vie peuvent être restaurés par magie, comme le sort Soins ou une Potion de Soin, ou par un Repos Court ou Long (voir le glossaire des règles).

Lorsque vous recevez des soins, ajoutez les Points de Vie restaurés à vos Points de Vie actuels. Vos Points de Vie ne peuvent pas dépasser votre maximum de Points de Vie, donc tout excédent est perdu.

Exemple : Si vous recevez 8 Points de Vie de soins et que vous avez 14 Points de Vie sur un maximum de 20, vous regagnez 6 Points de Vie, pas 8.

Tomber à 0 Points de Vie

Lorsqu'une créature tombe à 0 Points de Vie, elle meurt instantanément ou tombe inconsciente, comme expliqué ci-dessous.

Mort Instantanée

Voici les principales façons dont une créature peut mourir instantanément :

- **Mort d'un Monstre.** Un monstre meurt instantanément lorsqu'il tombe à 0 Points de Vie, bien qu'un Maître du Donjon puisse ignorer cette règle pour un monstre spécifique et le traiter comme un personnage.
- **Maximum de Points de Vie à 0.** Une créature meurt si son maximum de Points de Vie atteint 0. Certains effets drainent l'énergie vitale, réduisant le maximum de Points de Vie d'une créature.
- **Dégâts Massifs.** Lorsque des dégâts réduisent un personnage à 0 Points de Vie et qu'il reste des dégâts, le personnage meurt si le reste est égal ou supérieur à son maximum de Points de Vie.
Exemple : Si votre personnage a un maximum de 12 Points de Vie, a actuellement 6 Points de Vie, et subit 18 dégâts, il tombe à 0 Points de Vie, mais 12 dégâts restent. Le personnage meurt alors, car 12 est égal à son maximum de Points de Vie.

Décès d'un Personnage

Si votre personnage meurt, les autres peuvent trouver un moyen magique de le ramener à la vie, comme avec le sort Rappel à la Vie. Sinon, discutez avec le MJ pour créer un nouveau personnage qui rejoindra le groupe. Le glossaire des règles contient plus d'informations sur l'état de mort.

Tomber Inconscient

Si vous atteignez 0 Points de Vie et ne mourrez pas instantanément, vous obtenez la condition Inconscient (voir le glossaire des règles) jusqu'à ce que vous regagniez des Points de Vie. Vous devez alors effectuer des Jets de Sauvegarde contre la Mort (voir ci-dessous).

Mettre une Créature Hors de Combat :

Lorsque vous réduisez une créature à 0 Points de Vie avec une attaque de mêlée, vous pouvez à la place la réduire à 1 Point de Vie et lui donner la condition Inconscient. Elle commence alors un Repos Court, à la fin duquel cette condition prend fin. La condition prend fin plus tôt si la créature regagne des Points de Vie ou si quelqu'un effectue une action pour lui administrer les premiers secours, réussissant un test de Sagesse (Médecine) avec une CD de 10.

Jets de Sauvegarde contre la Mort

Chaque fois que vous commencez votre tour avec 0 Points de Vie, vous devez effectuer un Jet de Sauvegarde contre la Mort pour déterminer si vous vous rapprochez de la mort ou si vous vous accrochez à la vie. Contrairement aux autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est pas lié à un score de caractéristique. Vous êtes désormais entre les mains du destin.

Trois Réussites/Échecs

Lancez 1d20. Si le résultat est 10 ou plus, vous réussissez. Sinon, vous échouez. Une réussite ou un échec n'a pas d'effet en soi.

- À votre troisième réussite, vous devenez Stable (voir "Stabiliser un Personnage" ci-dessous).
- À votre troisième échec, vous mourrez.

Les réussites et les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace des deux jusqu'à ce que vous atteigniez trois du même type. Le nombre de réussites et d'échecs est réinitialisé à zéro lorsque vous regagnez des Points de Vie ou devenez Stable.

Obtenir un 1 ou un 20

- Si vous obtenez un 1 sur le **d20** pour un Jet de Sauvegarde contre la Mort, vous subissez deux échecs.
- Si vous obtenez un 20 sur le **d20**, vous regagnez 1 Point de Vie.

Dégâts à 0 Points de Vie

Si vous subissez des dégâts alors que vous avez 0 Points de Vie, vous subissez un échec au Jet de Sauvegarde contre la Mort. Si les dégâts proviennent d'un Coup Critique, vous subissez deux échecs à la place. Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à votre maximum de Points de Vie, vous mourrez.

Stabiliser un Personnage

Vous pouvez effectuer l'action Aider pour tenter de stabiliser une créature ayant 0 Points de Vie, ce qui nécessite un test de Sagesse (Médecine) réussi avec une CD de 10.

- Une créature Stable ne fait pas de Jets de Sauvegarde contre la Mort même si elle a 0 Points de Vie, mais elle conserve la condition Inconscient.
- Si la créature subit des dégâts, elle cesse d'être Stable et recommence à effectuer des Jets de Sauvegarde contre la Mort.
- Une créature Stable qui n'est pas soignée regagne 1 Point de Vie après 1d4 heures.

Points de Vie Temporaires

Certains sorts et autres effets confèrent des Points de Vie Temporaires, qui servent de tampon contre la perte de Points de Vie réels, comme expliqué ci-dessous.

Perdre les Points de Vie Temporaires en Premier

Si vous avez des Points de Vie Temporaires et subissez des dégâts, ces points sont perdus en premier, et tout dégât restant est appliqué à vos Points de Vie.

Exemple : Si vous avez 5 Points de Vie Temporaires et subissez 7 dégâts, vous perdez ces points, puis 2 Points de Vie.

Durée

Les Points de Vie Temporaires durent jusqu'à ce qu'ils soient épuisés ou que vous terminiez un Repos Long (voir le glossaire des règles).

Les Points de Vie Temporaires ne se Cumulent Pas

Les Points de Vie Temporaires ne peuvent pas être additionnés. Si vous avez des Points de Vie Temporaires et en recevez davantage, vous devez choisir de conserver ceux que vous avez ou de prendre les nouveaux.

Exemple : Si un sort vous accorde 12 Points de Vie Temporaires alors que vous en avez déjà 10, vous pouvez choisir d'avoir 12 ou 10, mais pas 22.

Ce ne sont pas des Points de Vie ni des Soins

Les Points de Vie Temporaires ne peuvent pas être ajoutés à vos Points de Vie, les soins ne peuvent pas les restaurer, et recevoir des Points de Vie Temporaires ne compte pas comme un soin. Parce que les Points de Vie Temporaires ne sont pas des Points de Vie, une créature peut être à son maximum de Points de Vie et recevoir des Points de Vie Temporaires.

Si vous avez 0 Points de Vie, recevoir des Points de Vie Temporaires ne vous rend pas conscient. Seuls de véritables soins peuvent vous sauver.

Conditions

De nombreux effets imposent une condition, un état temporaire qui modifie les capacités du bénéficiaire. Les conditions suivantes sont définies dans le glossaire des règles :

Conditions	Conditions	Conditions	Conditions
Aveuglé (Blinded)	Charmé (Charmed)	Assourdi (Deafened)	Épuisement (Exhaustion)
Effrayé (Frightened)	Agrippé (Grappled)	Incapacité (Incapacitated)	Invisible (Invisible)
Paralysé (Paralyzed)	Pétrifié (Petrified)	Empoisonné (Poisoned)	À Terre (Prone)
Entravé (Restrained)	Étourdi (Stunned)	Inconscient (Unconscious)	

La définition d'une condition précise ce qui arrive à son bénéficiaire lorsqu'il est affecté par celle-ci, et certaines conditions en appliquent d'autres.

Durée

Une condition dure soit pendant la durée spécifiée par l'effet qui l'a imposée, soit jusqu'à ce qu'elle soit contrée (par exemple, la condition À Terre est contrée en se relevant).

Les Conditions ne se Cumulent Pas

Si plusieurs effets vous imposent la même condition, chaque instance de la condition a sa propre durée, mais les effets de la condition ne s'aggravent pas. Soit vous avez une condition, soit vous ne l'avez pas.

Exception : La condition Épuisement est une exception ; ses effets s'aggravent si vous avez déjà la condition et la recevez à nouveau.