

Règles & variantes

Le système de jeu utilise les règles de la 5ème édition (2014) de Dungeons & Dragons.

Ce chapitre présente les modifications des règles telles qu'elles sont appliquées dans *Les royaumes de Khaelenor*.

La plupart des modifications présentées ici sont ont pour but de fluidifier le jeu en simplifiant certaines règles inutile d'un point de vue narratif ou redondantes.

Points d'expérience et montée de niveau

Il n'y a pas de points d'expérience. Le MD décide des montées des niveaux au fil des combats et des aventures et les annonce aux joueurs. En général, la montée d'un niveau sera attribuée après un combat particulièrement difficile ou à la fin d'une quête.

Surprise en combat

Les monstres et joueurs surpris en début de combat ne passent pas leur premier tour. Au lieu de ça, ils font leur jet d'initiative avec désavantage. Si la surprise est particulièrement forte, le MD peut décider que les surpris font automatiquement 1 à leur jet d'initiative.

Potions en combat

Une action bonus peut être utilisée pour boire une potion ou donner une potion à un autre joueur à moins d'1m50 de distance. Une action complète doit être utilisée pour lancer une potion à un joueur à plus d'1m50, ou en faire boire une à un joueur inconscient.

Monnaie

Pour simplifier les comptes, on utilisera uniquement les pièces d'or (po) et les pièces d'argent (pa). Le taux de change reste 1po = 10pa. Le prix minimum dans l'univers est de 1pa. On ne tient pas compte du poids des pièces.

Eau et nourriture

Les personnages ont suffisamment de rations d'eau et de nourriture sur eux à tout moment et les renouvellent de manière autonome, sans que les joueurs aient à le mentionner explicitement. L'environnement peut amener le MD à poser des limites, comme la traversée d'une zone aride, désertique ou souterraine.

Éclairage et exploration

Les personnages ont toujours des torches et les allument automatiquement dès que c'est nécessaire, sans que les joueurs aient à le mentionner explicitement.

Armes à distances

Les armes à distance (arcs, arbalètes etc) ont des projectiles illimités. On considère que les archers ramassent les flèches automatiquement après un combat, et en fabriquent pour remplacer les manquantes lors des pauses, sans que les joueurs aient à le mentionner explicitement.

Langues

Le système des langues en vigueur dans *Les royaumes de Khaelenor* est différent de celui des règles officielles. Le fichier **langues-et-dialectes.md** présente une vision complète du système des langues. Il est conseillé de s'accorder avec le MD lors de la création d'un personnage joueur, pour déterminer quelles langues il maîtrise, en cohérence avec l'univers du jeu. L'important étant qu'un personnage maîtrise autant de langues qu'il le ferait en appliquant les règles officielles.