

# RÉFÉRENCE RAPIDE D&D

Reportez-vous à cette fiche pour vos premières aventures !



## CALCUL DU RÉSULTAT DE VOTRE JET

1. Lancez un dé à 20 faces (d20).
2. Ajoutez le modificateur approprié.
3. Informez le maître du donjon de votre résultat.

## LANCER UN D20

- Le maître du donjon peut attribuer un degré de difficulté (ou DD) à une action. Il s'agit du résultat minimal que vous devez obtenir pour réussir la tâche. La classe d'armure suit la même idée : il s'agit du nombre minimum que vous devez obtenir pour toucher un adversaire avec un jet d'attaque.
- Lorsque vous obtenez un 20 sur le dé d'un jet d'attaque, il s'agit d'un coup critique qui vous permet d'infliger des dégâts supplémentaires.
- Lorsque vous obtenez un 1 sur le dé d'un jet d'attaque, c'est un échec automatique.

## AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

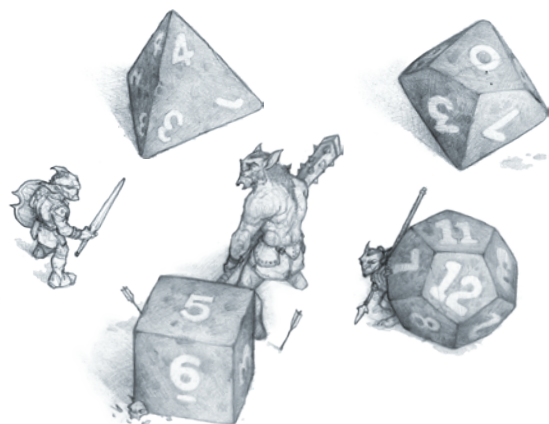
Il arrive que les circonstances vous octroient l'avantage ou vous imposent le désavantage.

**Avantage.** Lancez un d20 deux fois et ne retenez que le résultat le plus haut.

**Désavantage.** Lancez un d20 deux fois et ne retenez que le résultat le plus bas.

## COMBAT ÉTAPE PAR ÉTAPE

- 1. Détermination de la surprise.** Le MD détermine si des participants au combat sont surpris.
- 2. Définir les positions.** Le MD décide où se trouvent les différents personnages et monstres. Prenant en compte l'ordre de marche des aventuriers ou les positions que leurs joueurs ont annoncées dans la zone, le MD fixe le positionnement de leurs adversaires, en décidant à quelle distance ils sont et dans quelle direction.
- 3. Jouer l'initiative.** Tous les participants au combat jouent l'initiative, pour déterminer l'ordre des tours des combattants.
- 4. Séquence des tours.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'initiative.
- 5. Début du tour suivant.** Une fois que tous les participants ont joué leur tour, le round prend fin.  
Reprenez à l'étape 4 jusqu'à la fin de l'affrontement.



## ACTIONS AU COMBAT

<b>Aider</b>	Vous donnez l'avantage au premier jet d'attaque d'un allié contre une créature qui vous est adjacente.
<b>Attaque</b>	Donner un coup d'épée, décocher une flèche, etc.
<b>Chercher</b>	Vous cherchez quelque chose. Le MD peut vous demander un test de Sagesse (Perception) ou un test d'Intelligence (Investigation).
<b>Esquiver</b>	Jusqu'à votre tour suivant, il est plus difficile de vous toucher avec une attaque.
<b>Foncer</b>	Vous gagnez pour votre tour en cours un supplément de déplacement égal à votre vitesse, après application d'éventuels modificateurs.
<b>Lancer un sort</b>	Choisir un sort et le lancer.
<b>Se cacher</b>	Vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) pour vous cacher.
<b>Se désengager</b>	Vous pouvez vous éloigner de vos adversaires sans provoquer d'attaque d'opportunité.
<b>Se tenir prêt</b>	Vous retardez votre action jusqu'à ce que des circonstances précises se présentent.
<b>Utiliser un objet</b>	Vous recourez à quelque chose qui n'est pas géré par une autre action.

## ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Outre l'action à laquelle vous avez droit au combat, vous pouvez parfois accomplir l'une des choses suivantes :

**Action bonus.** Vous ne pouvez entreprendre une action bonus que si une aptitude spéciale, un sort ou autre élément du jeu spécifie que vous pouvez faire quelque chose par une action bonus.

**Réaction.** Certaines aptitudes spéciales et situations, ainsi que certains sorts vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un déclencheur, qui peut intervenir à votre tour ou à celui de quelqu'un d'autre.

## DÉGÂTS

Lorsque vous subissez des dégâts, vous déduisez le nombre correspondant de vos points de vie. Si vous tombez à 0 point de vie, vous perdez généralement connaissance. Il vous faut alors réussir trois jets de sauvegarde contre la mort ou bénéficier de soins. Dans le cas contraire, vous mourez.

## AUTRES CHOSES À SAVOIR

Vous n'êtes pas tenus de connaître la moindre règle ! La meilleure façon d'apprendre est de se jeter à l'eau en rejoignant une table de jeu. Si vous avez un doute sur l'interprétation d'une règle, le maître du donjon prendra la décision finale, ou bien le groupe peut se concerter sur la meilleure résolution. Mais la règle première, comme toujours, est de s'amuser. Rendez-vous sur [playdnd.com](http://playdnd.com) pour découvrir d'autres ressources d'apprentissage.