

A chaque tour...

Mouvement

Tu peux te déplacer d'une distance égale à ta vitesse. Se relever d'une poision à terre coûte la moitié de ton mouvement.

Interaction

Communique librement avec tes alliés, interagis avec un objet de manière simple.

Réaction

Dépend des circonstances, une par round.

Action bonus

Dépend des possibilités du personnage, une par tour de jeu.

Action

Choisisse une action depuis cette liste.

Interactions

Dégainer ou rengainer une arme.

Boire une bière cul sec.

Ouvrir ou fermer une porte.

Tirer ou pousser un levier.

Récupérer une arme au sol.

Prendre une torche de son bougeoir.

Mettre de la nourriture dans ta bouche.

Prendre un livre d'une bibliothèque.

Planter une bannière.

Mettre un masque cool.

Actions

Lancer un sort

Dépend de ta classe.

Foncer

Double ta vitesse de déplacement pour ce tour.

Esquiver

Les attaques contre toi ont un désavantage. Tu as un avantage sur les jets de sauvegarde de Dextérité.

Se désengager

Tu ne provoque pas d'attaque d'opportunité pour le reste de ton tour.

Aider

Un allié aura un avantage pour son prochain jet d'attaque sur une créature à 1.5m de toi.

Se cacher

Fais un jet de Discrétion pour te cacher.

Se tenir prêt

Déclare une intention et ce qui la provoquera. Tu dépenses ta réaction pour l'exécuter.

Chercher

Fais un jet de Perception ou d'Investigation.

Attaquer

Fais une attaque avec une arme ou une Attaque Spéciale.

Combat à deux armes

Quand tu prends l'action Attaquer, tu peux attaquer avec ta mauvaise main en dépensant une action bonus. Tu n'ajoutes pas ton modificateur aux dégâts.

DUNGEONS & DRAGONS

Antisèche pour Combattant Débutant

www.MatthewPerkins.net
French translation by InkA

Attaques Spéciales

Agripper

Fais un jet d'Athlétisme contre l'adversaire pour l'agripper. Demande une main libre.

Bousculer

Fais un jet d'Athlétisme contre l'adversaire. En cas de réussite, l'adversaire est mis à terre ou repoussé de 1.5m.

