

AIDES DE JEU



AIDEDD.ORG

Supplément pour les
règles de D&D 5

AIDES DE JEU

Ce document présente diverses aides de jeu pour les règles de D&D 5.

Mise en page par Blueace ; réalisation de la couverture par bf5man ; image de couverture issue du Wizards Fan Site Kit.

Version du 18/03/2021.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/



Disponible en téléchargement
gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE

TABLE DES MATIÈRES

COUPS CRITIQUES	2
ÉQUIPEMENT	3
JEUX D'AUBERGE.....	4
MENUS D'AUBERGE	5
MÉTÉO.....	7
NOMS DE PNJ.....	8
RÈGLES MAISON.....	9
TRAITS DE PNJ.....	11

COUPS CRITIQUES

Par blueace

Voici une aide de jeu pour mettre un peu de piquant dans les combats et localiser les blessures importantes.

20 NATUREL

Pour un jet de dé d'attaque de 20 naturel, c'est-à-dire sans prendre en compte les éventuels bonus ou malus, l'attaque portée est un coup critique. L'idée est alors de donner un choix rapide au joueur avant de lancer les dégâts :

- Relancer tous les dés de dégâts (comme le spécifient les règles de Combat)

ou, si l'attaque est au corps à corps :

- Infliger les dégâts normaux et lancer un d20 et un d10 pour déterminer un effet spécial et affiner la localisation.

EFFET

d20	Type	Effet
1	Surprise	La cible est surprise par la violence du coup. Les attaques contre elle ont un avantage jusqu'à la fin de son prochain tour.
2	Surprise	Le coup oblige la cible à reculer de [Mod.For] x 1,50 mètre (minimum 1,50 mètre).
3	Objet	Le coup démantèle l'armure (ou le bouclier) de la cible. Sa CA baisse de 1 (cumulable). Jet d'Intelligence DD 10 pour la réparer lorsqu'elle est ôtée.
4	Objet	Le coup fracasse l'armure (ou le bouclier) de la cible. Sa CA baisse de -2 (cumulable). Jet d'Intelligence DD 15 pour la réparer lorsqu'elle est ôtée.
5	Objet	Le coup fracasse l'arme (ou l'objet) que la cible a en mains. Elle se brise si les dégâts infligés sont supérieurs ou égaux aux dégâts max de l'arme de la cible.
6	Jambe	La cible est déséquilibrée. Elle souffrira d'un désavantage à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.
7	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas tomber à terre .
8	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas tomber à terre .
9	Jambe	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas tomber à terre .
10	Jambe	Le coup ouvre la jambe. Dégâts max, la cible tombe à terre et l'hémorragie fait perdre 1 pv/niv/round (stabilisation possible).
11	Bras	La cible a failli lâcher ce qu'elle a en mains. Elle souffrira d'un désavantage à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.
12	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main.
13	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main.
14	Bras	La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 pour ne pas lâcher ce qu'elle tient dans sa main.
15	Bras	Le coup ouvre le bras. Dégâts max, la cible lâche ce qu'elle tenait et l'hémorragie fait perdre 1 pv/niv/round (stabilisation possible).
16	Tête	Le coup tape la tête. La cible est sonnée et souffrira d'un désavantage à ses attaques jusqu'à la fin de son prochain tour.
17	Tête	Le coup tape fortement la tête. La cible est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
18	Tête	Le coup projette du sang dans les yeux de la cible. Celle-ci est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
19	Tête	Le coup ouvre la tête. Dégâts max et l'hémorragie fait perdre 1 pv/niv/round (stabilisation possible).
20	Tête	Le coup ouvre la tête. Jet de sauvegarde de Constitution DD 15 de la cible pour dégâts max x 2, sinon dégâts max x 4.

LOCALISATION

d10	Jambes	Bras	Tête
1	Pied G	Main G	Joue G
2	Pied D	Main D	Joue D
3	Tibia G	Avant-bras G	Cou
4	Tibia D	Avant-bras D	Bouche
5	Genou G	Coude G	Oreille G
6	Genou D	Coude D	Oreille D
7	Cuisse G	Bras G	Nez
8	Cuisse D	Bras D	Crâne
9	Fesse G	Épaule G	Œil G
10	Fesse D	Épaule D	Œil D

G = Gauche / D = Droite

ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Poids
Acide (fiolle)	25 po	500 g
Antidote (fiolle)	50 po	-
Balance de marchand	5 po	1,5 kg
Bélier portatif	4 po	17,5 kg
Billes (sac de 1000)	1 po	1 kg
Boite d'allume-feu	5 pa	500 g
Bougie	1 pc	-
Boulier	2 po	1 kg
Bouteille en verre	2 po	1 kg
Cadenas	10 po	500 g
Carquois	1 po	500 g
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg
Chevalière	5 po	-
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Cire à cacheter	5 pa	-
Cloche	1 po	-
Coffre	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (un morceau)	1 pc	-
Cruche ou pichet	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Échelle (3 m)	1 pa	12,5 kg
Encre (bouteille de 25 g)	10 po	-
Équipement d'escalade	25 po	6 kg
Étui à carreaux	1 po	500 g
Étui à cartes ou parchemins	1 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g
Fiolle (10 cl)	1 po	-
Flasque ou chope (50 cl)	2 pc	500 g
<i>Focaliseur arcanique</i>		
Baguette	10 po	500 g
Bâton	5 po	2 kg
Boule de cristal	10 po	500 g
Orbe	20 po	1,5 kg
Sceptre	10 po	1 kg
<i>Focaliseur druidique</i>		
Baguette d'if	10 po	500 g
Bâton	5 po	2 kg
Branche de gui	1 po	-
Totem	1 po	-
Gamelle	2 pa	500 g
Gourde (pleine)	2 pa	2,5 kg
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Huile (flasque)	1 pa	500 g
Lampe	5 pa	500 g
Lanterne sourde	10 po	1 kg
Lanterne à capote	5 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Loupe	100 po	-
Marteau	1 po	1,5 kg
Marteau de forgeron	2 po	5 kg

Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	250 g
<i>Munitions</i>		
Aiguilles de sarbacane (50)	1 po	500 g
Billes de fronde (20)	4 pc	750 g
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	750 g
Flèches (20)	1 po	500 g
Palan	1 po	2,5 kg
Panier	4 pa	1 kg
Papier (une feuille)	2 pa	-
Parchemin (une feuille)	1 pa	-
Parfum (fiolle)	5 po	-
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 m)	5 pc	3 kg
Pied-de-biche	2 po	2 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g
Pioche de mineur	2 po	5 kg
Piton	5 pc	100 g
Plume d'écriture	2 pc	-
Pointes en fer (10)	1 po	2,5 kg
Poison (fiolle)	100 po	-
Pot en fer	2 po	5 kg
<i>Potion de soins</i>	50 po	250 g
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Robes	1 po	2 kg
Sablier	25 po	500 g
Sac	1 pc	250 g
Sac à dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	2 kg
Sacoche	5 pa	500 g
Sacoche à composantes	25 po	1 kg
Savon	2 pc	-
Seau	5 pc	1 kg
Sifflet	5 pc	-
<i>Symbole sacré</i>		
Amulette	5 po	500 g
Emblème	5 po	-
Reliquaire	5 po	1 kg
Tente	2 po	10 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	500 g
Trousse de soins	5 po	1,5 kg
Vêtements, communs	5 pa	1,5 kg
Vêtements, costume	5 po	2 kg
Vêtements, fins	15 po	3 kg
Vêtements, voyage	2 po	2 kg

Outils	Prix	Poids
Kit d'empoisonneur	50 po	1 kg
Kit d'herboriste	5 po	1,5 kg
Kit de contrefaçon	15 po	2,5 kg
Kit de déguisement	25 po	1,5 kg
Outils de navigation	25 po	1 kg
Outils de voleur	25 po	500 g

JEUX D'AUBERGE

Par *Thibolds, Grim et blueace*

Voici quelques jeux pour mettre un peu d'ambiance dans une taverne ou une auberge, entre joueurs ou entre joueurs et PNJ.

TUER L'HYDRE

Le but du jeu est de tuer l'hydre, le gagnant récupérant toutes les mises.

Tous les joueurs misent une même somme d'argent.

Ensuite, chacun jette 2d6 pour déterminer l'ordre de jeu, le plus haut score jouant en premier. En cas d'égalité, tous rejettent les dés. Une fois l'ordre de jeu initial établi, un joueur peut toutefois rajouter une mise complète pour faire rejeter les dés à tous.

Lorsque plus personne ne mise, le « combat » peut commencer et l'ordre de jeu ne peut alors plus être modifié. L'hydre possède 11 têtes par joueurs (soit 22 têtes à deux, 33 têtes à trois, etc). À chaque tour, un joueur peut lancer 1d6, 2d6 ou 3d6. Le résultat correspond au nombre de têtes qui sont coupées. Celui qui coupe la dernière tête tue l'hydre et rafle la mise.

VARIANTES

1. Un joueur ne peut lancer le même nombre de dés que le joueur précédent.
2. Un même joueur ne peut lancer qu'une seule fois 1d6, une seule fois 2d6 et une seule fois 3d6 (3 jets maximum donc).

RÈGLES

Un joueur qui maîtrise les dés peut une et une seule fois par partie ajouter son bonus de maîtrise à n'importe quel dé.

LE TRÉSOR

Le jeu consiste à se partager un trésor.

Chaque joueur mise 7 pièces (de cuivre, d'argent, d'or, peu importe).

Ensuite, tous les joueurs lancent en même temps 1d6, et chacun ramasse le nombre de pièces que lui indique son dé.

Quand il n'y a plus assez de pièces pour que tout le monde puisse les ramasser, c'est celui qui a fait le plus grand score lors de ce dernier tour qui récupère tout ce qui reste. S'il y a égalité, la somme est partagée entre les ex-aequo.

VARIANTE

Le trésor du Dragon : la mise est de 13 pièces et on lance 2d6 à chaque fois.

RÈGLES

Un joueur qui maîtrise les dés peut appliquer au premier lancer de chaque partie son bonus de maîtrise comme résultat du dé (ou des deux dés si vous jouez avec la variante). Par exemple, s'il a un bonus de maîtrise de +3 et obtient 1 au dé, on considère qu'il a obtenu 3.

LE CŒUR DE LA PRINCESSE

Le jeu consiste à conquérir le cœur d'une princesse en lui présentant le plus grand collier.

Tous les joueurs misent une même somme d'argent. Tous les joueurs lancent simultanément 5d6.

Chaque joueur peut relancer une première fois le nombre de dés qu'il souhaite. Chaque joueur peut relancer une deuxième et dernière fois le nombre de dés qu'il souhaite.

On compare alors les suites obtenues (suite de nombre consécutifs, comme 1-2-3-4-5). La plus longue suite gagne la mise. Si deux suites sont aussi longues, celle dont les numéros sont les plus hauts est gagnante (4,5,6 gagne à 2,3,4 par exemple). En cas d'égalité totale, seuls les ex-aequo refont une manche pour se départager.

VARIANTE

Le cœur de la reine : si le gagnant emporte la partie avec une suite complète (5 chiffres), la mise initiale doit être doublée par tous les joueurs, et le gagnant jette un sixième dé. Si avec ce dernier lancer il obtient une suite totale (6 chiffres), il fait tripler la mise de ses adversaires. Si on joue à cette variante, il faut bien entendu s'assurer en début de partie que tous les joueurs possèdent bien trois fois la mise de départ.

RÈGLES

Un joueur qui maîtrise les dés peut relancer quand il le souhaite mais simultanément un nombre de dés inférieur ou égal à son bonus de maîtrise, avec l'obligation de prendre les nouveaux résultats.

BRAS DE FER

Les joueurs s'engagent dans une lutte au bras de fer avec des opposants de la taverne. Chaque participant mise une somme sur la table et le gagnant remporte la totalité. Le résultat de la confrontation se détermine en faisant des jets de Force opposés, le score le plus haut remportant la manche. Pour remporter le défi, il faut gagner deux manches consécutives. En cas d'égalité, personne ne prend d'avantage et on rejette les dés, la manche continue.

Les adversaires devant tous être d'un bon niveau, lancer 4d6 et garder les trois meilleurs scores pour déterminer la valeur de Force de l'adversaire.

Spécificités selon la race de l'adversaire :

Un **humain** ou un **demi-elfe** ont +1 en Force.

Un **nain**, un **demi-orque** ou un **drakéide** ont +2 en Force.

Un **demi-orque** qui gagne la première manche d'un défi a un désavantage au premier jet de Force de la manche suivante (excès de confiance), ou un avantage s'il perd la première manche (piqué au vif).

Un **halfelin** peut relancer tous les résultats de 1 au jet de Force.

Une fois pour chaque adversaire différent, un **tieffelin** peut tenter de déstabiliser son adversaire en réussissant un jet opposé de Charisme, ou un **gnome** tenter de déconcentrer son adversaire (par des mimiques ou des blagues) en réussissant un jet opposé d'Intelligence. En cas de réussite, le PNJ obtient un avantage au jet de Force suivant (la tentative doit être tentée avant de lancer les dés de Force).

Les **elfes** ne se prêtent généralement pas à ce genre de concours stupides !

MENUS D'AUBERGE

Par Bayram

Cette aide de jeu est inspirée du moyen-âge, sans pour autant être exacte historiquement.

REPAS MISÉRABLE

3 pc. C'est le repas des miséreux. Il est composé de ce qu'il y a de plus simple à se procurer et c'est presque toujours la même chose. On a faim après l'avoir mangé et il rend malade sur le long terme.

Accompagné d'eau, parfois croupie.

d20	Soupe de ...
1-5	navets
6-9	algues
10-11	feuilles sauvages
12	rutabagas
13	orties
14	cresson
15	champignons
16	carottes
17	betteraves
18	panais
19	oignons
20	ail

d20	Avec un peu de ...
1-11	(rien)
12	queues de poisson
13	graisse de baleine
14	châtaignes
15	restes de lapin ou de lièvre
16	restes de grive ou de merle
17	restes de cerf ou de sanglier
18	restes d'oiseaux sauvages (bécasse, merle)
19	graisse de porc
20	lard rance

d20	Accompagnée de ...
1-3	bouillie d'orge
4-6	bouillie de seigle
7-9	bouillie d'avoine
10-12	bouillie de sarrasin
13-14	pain de seigle rassis
15-16	pain d'orge rassis
17-18	pain d'avoine rassis
19-20	pain de sarrasin rassis

REPAS PAUVRE

6 pc. C'est le repas du pauvre, celui qu'on sert dans les auberges des plus bas quartiers. Plus varié que le précédent, il reste répétitif. S'il remplit le ventre, il ne garantit pas la santé.

Accompagné d'eau ou de vin coupé à l'eau. Les ingrédients peuvent ne pas être frais et le pain peut être rassis.

d20	Bouillon de ...
1	lentilles
2	pois
3	fèves
4	pois-chiche
5-8	navets
9	champignons
10	oignons
11	céleris
12	poireaux
13-14	choux
15	blettes
16	cresson
17	orties
18	carottes
19	betteraves
20	salsifis

d20	Avec un peu de ...
1-9	(ajoutez un deuxième légume de la table précédente)
10-12	carcasse de poulet
13-14	œuf
15-16	porc (lard, jambon)
17	poisson (hareng, anguille)
18	mollusques (huîtres, palourdes, moules)
19	lapin ou lièvre
20	oiseau (pigeon, caille, bécasse, perdrix, grive, merle)

d20	Accompagné de ...
1	bouillie d'orge
2	bouillie de seigle
3	bouillie de sarrasin
4	bouillie de millet
5	bouillie d'avoine
6-10	pain de seigle
11-13	pain d'orge
14-15	pain de sarrasin
16-18	pain d'avoine
19-20	pain de froment (blé)

REPAS MODESTE

3 pa. Le repas de la classe moyenne, celui qu'on vous servira dans une auberge simple. Il est satisfaisant pour les jours ordinaires.

Accompagné de vin coupé à l'eau ou de bière.

	Potée de ...
d20	(sélectionnez 2 ingrédients)
1-2	lentilles
3-4	pois
5-6	fèves
7-8	pois-chiche
9-10	oignons
11-12	poireaux
13-14	choux
15-16	blettes
17	cresson
18	orties
19	salsifis
20	champignons

d20	Avec un peu de ...
1-5	fromage
6-8	beurre
9-11	œuf
12-14	porc (lard, jambon)
15-16	poulet
17	oiseau (pigeon, caille, bécasse, perdrix, grive, merle)
18	poisson (hareng, anguille)
19	mollusques (huître, palourde, moule, écrevisse)
20	lapin ou lièvre

d20	Accompagné de ...
1-3	pain de seigle
4-6	pain d'orge
7-9	pain de sarrasin
10-12	pain d'avoine
13-20	pain de froment (blé)

COHÉRENCE

Essayez de faire en sorte que le repas soit cohérent par rapport à l'environnement : zone littorale, ville, forêts, zone cultivée, ...

REPAS CONFORTABLE

5 pa. Repas d'une bonne auberge, ou d'une personne relativement aisée. Pour les gens du peuple, c'est un repas de fête.

Accompagné de pain, de fromage et de beurre, ainsi que de vin ou de bière.

d20 Plat principal ...

- 1 cochon rôti
- 2 poulet rôti
- 3 perdrix rôtie
- 4 omelette au lard
- 5 tourte de veau
- 6 gigot de mouton
- 7 cabris rôti
- 8 sanglier bouilli
- 9 bœuf bouilli
- 10 saucisses de porc
- 11 anguille rôtie
- 12 tripes de brochet
- 13 carpe
- 14 sardines grillées
- 15 tourte de crabe
- 16 hareng grillé
- 17 brochettes de poulpe
- 18 gratin de morue
- 19 gratin de maquereau
- 20 esturgeon

d20 Accompagné de ...

- 1 champignons
- 2 oignons
- 3 lentilles
- 4 purée de céleri
- 5 pois chiches
- 6 purée de navet
- 7 purée de pois
- 8 épinards
- 9 poireaux
- 10 carottes bouillies
- 11 fèves
- 12 choux braisés
- 13 échalotes
- 14 cresson
- 15 panais
- 16 betteraves bouillies
- 17 topinambour
- 18 choux-fleurs
- 19 artichauts
- 20 salsifis

REPAS RICHE

8 pa. Le repas d'une excellente auberge, d'un bourgeois aisé ou d'un petit noble.

Accompagné de pain, de fromage et de beurre, ainsi que d'un bon vin ou d'une bonne bière.

Choisir viandes *OU* poissons.

d20 Viandes

- 1 cochon rôti
- 2 cuisse de veau farcie
- 3 ragoût de porc
- 4 omelette de lard fumé
- 5 poulet rôti
- 6 faisan rôti
- 7 perdrix rôtie
- 8 bécasse rôtie
- 9 pigeon rôti
- 10 porcelet farci
- 11 mouton rôti
- 12 cabris rôti
- 13 sanglier rôti
- 14 cerf rôti
- 15 tourte de veau
- 16 quartier de bœuf rôti
- 17 chevreuil farci
- 18 oie farcie
- 19 lapin
- 20 canard confit

d20 Poissons

- 1 brochet mijoté
- 2 brochet
- 3 tripes de brochet
- 4 hachis de carpe
- 5 saucisse d'esturgeon
- 6 pâté d'huîtres en croûte
- 7 pâté d'esturgeon
- 8 crabe en potée
- 9 hareng
- 10 homard bouilli
- 11 langouste flambées
- 12 anguilles frites
- 13 Saumon grillé
- 14 truite
- 15 turbot
- 16 sole panée
- 17 morue gratinée
- 18 maquereau
- 19 ragoût de poulpe
- 20 lotte rissolée

d20 Accompagné de ...

- 1 sauce au vin blanc et à l'orange
- 2 sauce au vin rouge et aux prunes
- 3 sauce aux truffes
- 4 sauce au miel et amandes
- 5 sauce au beurre persillé
- 6 sauce moutarde et coriandre
- 7 sauce citron et gingembre
- 8 sauce safran et cannelle
- 9 sauce à la crème et à la ciboulette
- 10 blettes au beurre
- 11 lardons et échalotes confites
- 12 olives, persil et marjolaine
- 13 oignons gratinés
- 14 purée de pois frite au lard
- 15 poireaux au beurre
- 16 trompettes de la mort
- 17 châtaignes et morilles
- 18 cèpes à la crème
- 19 crème de salsifis
- 20 fèves rissolées au romarin

Choisir douceur *OU* fruits.

d20 Douceur

- 1-2 fruits confits
- 3-4 gâteau au miel
- 5-6 flan aux œufs
- 7-8 poires rôties à la cannelle
- 9-10 beignets
- 11-12 tarte aux pommes et coings
- 13-14 gaufres au sucre et à la cannelle
- 15-16 tarte aux prunes
- 17-18 biscuits aux épices
- 19-20 gingembre confit

d20 Fruits

- 1-2 poires
- 3-4 pommes
- 5-6 figues
- 7-8 cerises
- 9-10 raisins
- 11-12 abricots, pêches
- 13-14 grenades
- 15-16 framboises, mûres
- 17-18 myrtilles
- 19-20 melon

REPAS ARISTOCRATIQUE

2 po. Le repas d'un noble ou d'un très riche bourgeois. Mêmes plats que pour un repas riche, mais avec une viande ET un poisson, puis une douceur ET un fruit. Les ingrédients et les boissons seront également de meilleure qualité, et les assaisonnements et les présentations plus élaborés.

MÉTÉO

Par blueace

Cette aide de jeu permet de définir rapidement le temps qu'il fait lors d'une journée, suivant la saison.

En fonction du mois, lancer 1d10 (pour le temps) et 1d12 (pour la température).

Si le tableau ci-dessous est spécifiquement adapté au climat de Laelith (une ville du sud, basée sur le climat de Jérusalem), l'intention est en fait de présenter la méthode. Chaque MD ajustera les valeurs suivant les spécificités climatiques de son univers.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Feu Naissant (printemps) - Température : min 11°C, max 22°C [1d12+10]									
Findefroid (printemps) - Température : min 15°C, max 26°C [1d12+14]									
Lestes Semailles (printemps) - Température : min 17°C, max 28°C [1d12+16]									
Blanche Brebis (été) - Température : min 18°C, max 29°C [1d12+17]									
Cuivre Champs (été) - Température : min 19°C, max 30°C [1d12+18]									
Moisson Dorée (été) - Température : min 18°C, max 29°C [1d12+17]									
Riche Soleil (automne) - Température : min 16°C, max 27°C [1d12+15]									
Douce Vie (automne) - Température : min 12°C, max 23°C [1d12+11]									
Morte Feuille (automne) - Température : min 6°C, max 17°C [1d12+5]									
Sombre Bois (hiver) - Température : min 5°C, max 16°C [1d12+4]									
Grise Lumière (hiver) - Température : min 5°C, max 16°C [1d12+4]									
Perce Neige (hiver) - Température : min 8°C, max 19°C [1d12+7]									

NOMS DE PNJ

NOMS MASCULINS

d100	Nom
01	Abel
02	Adhémar
03	Alaric
04	Aldéric
05	Alexis
06	Alrik
07	Alvaro
08	Alzieu
09	Amaury
10	Ancelin
11	Anselme
12	Arno
13	Arthur
14	Augustin
15	Ayméric
16	Baudouin
17	Bram
18	Célestin
19	Clovis
20	Colin
21	Conan
22	Conrad
23	Dambert
24	Diego
25	Edgar
26	Edwin
27	Elias
28	Elzéar
29	Enguerrand
30	Éon
31	Ernold
32	Elias
33	Esteban
34	Eudes
35	Eudore
36	Fabio
37	Félix
38	Flavien
39	Fulbert
40	Gamelin
41	Gaspard
42	Gaubert
43	Gaucelin
44	Gauthier
45	Gauvin
46	Ghislain
47	Gil
48	Guilhem
49	Gondolphe
50	Gontran

d100	Nom
51	Gordon
52	Grimoard
53	Gunter
54	Henry
55	Herbert
56	Herulf
57	Hildebert
58	Horace
59	Hugo
60	Hugon
61	Hugues
62	Isaac
63	Isarn
64	Isengrim
65	Jacquemin
66	Jos
67	Juhel
68	Lancelin
69	Léo
70	Lothar
71	Loup
72	Marcus
73	Martin
74	Maurin
75	Milon
76	Mordred
77	Nils
78	Olaf
79	Ollrik
80	Othon
81	Paco
82	Pelfort
83	Pépin
84	Pons
85	Quentin
86	Ranulf
87	Robin
88	Roland
89	Rolf
90	Romeu
91	Ruben
92	Sigebert
93	Siegfried
94	Simon
95	Thibaut
96	Tristan
97	Ulf
98	Ulric
99	Willibert
00	Wulgrin

NOMS FÉMININS

d100	Nom
01-02	Adélaïde
03-04	Adèle
05-06	Aélis
07-08	Agathe
09-10	Agnès
11-12	Alice
13-14	Aliénor
15-16	Aliette
17-18	Alix
19-20	Anne
21-22	Apolline
23-24	Ariane
25-26	Aude
27-28	Aurèle
29-30	Aurore
31-32	Béatrix
33-34	Bélissende
35-36	Berthe
37-38	Blanche
39-40	Clémence
41-42	Clothilde
43-44	Constance
45-46	Éléonore
47-48	Emma
49-50	Fiona
51-52	Flore
53-54	Gisela
55-56	Guillemette
57-58	Gysla
59-60	Héloïse
61-62	Hermine
63-64	Hildegarde
65-66	Huguette
67-68	Ida
69-70	Isolde
71-72	Justine
73-74	Lucie
75-76	Mahaut
77-78	Mathilde
79-80	Mélessande
81-82	Morgan
83-84	Odeline
85-86	Odile
87-88	Olga
89-90	Sara
91-92	Sophia
93-94	Tiphaine
95-96	Ysabelle
97-98	Yolande
99-00	Zoé

RÈGLES MAISON

Par les membres du forum d'AideDD

De nouvelles règles ou des modifications de règles existantes pour pimenter le jeu. À adopter selon ses envies.

ÉQUIPEMENT

Dormir en armure. Lorsque vous terminez un repos long en ayant dormi avec une armure lourde ou intermédiaire, vous ne récupérez qu'un quart de vos dés de vie (minimum 1 dé) au lieu de la moitié et ne réduisez aucun niveau d'épuisement.

CARACTÉRISTIQUES

Prise en compte des échecs critiques pour les jets avec avantage. Lors d'un jet de caractéristique avec avantage réussi, si le deuxième dé est un 1, l'action est réussie mais avec une conséquence négative.

Par exemple, un joueur a un avantage à son jet d'Acrobaties DD 12 pour sauter de l'étage d'une auberge à la salle du rez-de-chaussée car il peut s'aider d'un lustre ou d'une rambarde. Le joueur obtient 17 et 1 aux dés. Le MD conclut que le joueur réussit son action sans dommage, mais que le lustre ou la rambarde se détache et tombe, peut-être sur quelqu'un.

AVENTURE

Vision - Distinction entre ténèbres magiques et non-magiques. Les ténèbres non-magiques ne bloquent pas la visibilité. Une créature souffre de la condition aveuglée lorsqu'elle essaye de voir quelque chose dans une zone de ce type, mais elle peut voir une source de lumière à travers une zone de ténèbres non-magiques.

Repos long. Un personnage ne regagne automatiquement que la moitié de ses points de vie lors d'un repos long. Il peut par contre dépenser ses dés de vie pour se soigner immédiatement à la fin d'un repos long, comme dans le cas d'un repos court.

Ces 50% correspondent à la part de fatigue récupérable vu qu'une créature ne commence à avoir des plaies que lorsqu'elle passe en dessous de la moitié de ses points de vie.

COMBAT

Initiative. L'initiative se lance avec un d10 au lieu d'un d20, plus les bonus normaux.

Cette règle a pour but de diminuer la part de hasard afin qu'une créature avec une forte Dextérité ait bien plus de chance de jouer en premier, tout en gardant toutefois la probabilité d'une surprise. Le d10 peut bien entendu être remplacé par n'importe quel autre dé suivant la part de hasard que vous voulez introduire.

Initiative - Prise en compte des critiques pour l'ordre d'initiative. Tout 20 lors d'un jet d'attaque fait monter la créature d'un rang dans l'ordre d'initiative (si elle était la 3ème à jouer, elle sera la 2ème à partir du round suivant). Inversement, tout 1 lors d'un jet d'attaque fait baisser la créature d'un rang dans l'ordre d'initiative.

Cette règle ajoute facilement un peu de dynamisme dans les combats si vous considérez (avec raison) que jeter l'initiative à chaque round est trop lourd.

Initiative - Prise en compte des critiques au jet d'initiative. Si une créature obtient 20 au d20 du jet de Dextérité, elle gagne automatiquement l'initiative, quels que soient les bonus appliqués par la suite. De même, pour un 1 au d20, la créature joue automatiquement en dernier, quels que soient les bonus appliqués par la suite.

Hésitations d'un joueur. À partir du deuxième round d'un combat, un joueur qui hésite trop sur l'action qu'il va entreprendre perd son action.

Cette règle a pour but de garder du rythme et de la spontanéité lors des combats. Cela incitera les joueurs à planifier les combats AVANT que ceux-ci ne commencent, pas après.

Prendre le temps de bien viser lors d'une Attaque à distance. Si lors d'un tour vous effectuez une attaque à distance avec une arme sans vous déplacer, vous pouvez retarder votre action et réaliser l'attaque à la fin de ce tour avec un avantage au jet d'attaque. Dans ce cas vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque lors de ce tour.

[+] Coups critiques. On ne jette pas deux fois les dés de dégâts mais on ajoute directement les dégâts maximums au jet de dégât.

Cette règle est faite pour que des 1 aux jets de dégâts ne ruinent pas un coup critique.

[+] Échec critique. Durant un combat, un 1 naturel à un jet d'attaque au corps à corps permet à la cible d'utiliser immédiatement sa réaction pour effectuer une attaque d'opportunité.

Cette règle permet de gérer facilement les échecs critiques sans avoir besoin de recourir à une table spéciale qui fréquemment désavantage trop les joueurs. Et la cible doit au moins dépenser sa réaction.

[+] Tenailles. Une créature qui attaque au corps à corps une cible préalablement attaquée au corps à corps par un allié lors d'un même round gagne un bonus cumulatif de +2 au jet d'attaque (maximum +6 à partir du 4^{ème} attaquant).

Cette règle est semblable à celle proposée dans le DMG pour la tenaille, sauf que le bonus est variable en fonction du nombre d'attaquants (+2, +4 ou +6) au lieu de donner directement un avantage à tous les attaquants qui entourent la cible.

Dégâts et soins - Épuisement. Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, y compris un druide sous forme animale, il prend automatiquement un niveau d'épuisement.

Dégâts et soins - Épuisement. Quand le familier ou le compagnon animal d'un personnage meurt, ce dernier prend un niveau d'épuisement.

Cette règle a pour but de souligner le lien entre un joueur et son familier ou son compagnon animal.

Jet de sauvegarde contre la mort privé. Les compagnons d'un personnage mourant ne voient pas le résultat de ses jets de sauvegarde contre la mort. Seul le joueur et le MD connaissent les résultats.

Cette règle permet d'ajouter un peu plus de tension en combat, les compagnons ne sachant pas exactement de combien de rounds ils disposent pour sauver un mourant.

[+] Jet de sauvegarde contre la mort. Si un joueur rate un jet de sauvegarde contre la mort, il subit un niveau d'épuisement à la fin du combat.

INCANTATIONS

Sorts mineurs limités. Les sorts mineurs ne se lancent plus à volonté. Votre nombre d'emplacements de sorts mineurs est égal au bonus de votre caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. Vous récupérez

tous vos emplacements de sorts mineurs lorsque vous terminez un repos court ou long.

Prise d'effet des sorts. Un sort ne prend effet qu'au résultat d'initiative du lanceur, diminué du niveau du sort. Entre le lancement du sort et sa prise d'effet, une attaque pourrait briser la "concentration" du lanceur de sort et causer l'échec du sort.

Par exemple, si un magicien avec une initiative de 12 lance boule de feu (sort de niveau 3), le sort prend effet comme si le magicien avait une initiative de 9. Cette règle permet de contrebalancer un peu la puissance des lanceurs de sorts passé un certain niveau.

CONDITIONS

[+] À terre. Si une créature tombe à terre, se relève et attaque l'ennemi adjacent qui l'a fait tomber, son attaque se fait avec un désavantage

Cette règle a pour but de booster un peu l'intérêt de faire tomber à terre un adversaire.

OBJETS MAGIQUES

Identifier un objet magique. Un repos court ne permet pas d'identifier automatiquement un objet magique. Il faut soit utiliser le sort *identification*, soit procéder à des essais.

TRAITS DE PNJ

d100	Traits physiques
01	A de grandes poches sous les yeux
02	A de gros sourcils
03	A de longues moustaches
04	A de nombreuses traces de piqures
05	A des traces de brûlures sur la peau
06	A des traces de coups
07	A le nez cassé
08	A le nez qui coule
09	A les cheveux très longs
10	A les mains qui tremblent
11	A les yeux de couleur différente
12	A mal au ventre
13	A toujours chaud
14	A toujours froid
15	A un cheveu sur la langue
16	A un doigt coupé
17	A un gros grain de beauté
18	A un tatouage
19	A un tic oculaire
20	A une blessure apparente
21	A une grande cicatrice
22	A une longue barbe
23	A une odeur désagréable
24	A une ou des dents en moins
25	A une tache de naissance sur le visage
26	A une toux chronique
27	Attire les mouches
28	Bégaie
29	Boite
30	Est borgne
31	Est chauve
32	Est débraillé
33	Est grand pour sa race
34	Est gros pour sa race
35	Est maigre pour sa race
36	Est parfumé
37	Est petit pour sa race
38	Est sale
39	Est voûté
40	Mâche toujours quelque chose
41	N'a plus de dents
42	Ne voit pas bien de loin et/ou de près
43	N'entend pas bien
44	Parle à voix basse
45	Parle très fort
46	Porte des bagues aux mains
47	Porte des boucles d'oreilles
48	Porte une boucle au nez
49	Supporte mal la lumière du jour
50	Transpire beaucoup

d100	Traits de personnalité
51	A le vertige
52	A peur des insectes
53	A peur du noir
54	Agressif / Brutal
55	Appliqué / Concentré
56	Autoritaire
57	Avare
58	Blagueur / A le sens de l'humour
59	Calme
60	Colérique
61	Courageux
62	Critique
63	Curieux
64	Désinvolte
65	Distant
66	Distrait
67	Égoïste
68	Empathique
69	Énergique / Ne tient pas en place
70	Fainéant / Paresseux / Amorphe
71	Généreux / Dépensier
72	Impoli
73	Inconscient
74	Intolérant
75	Ivrogne
76	Jaloux
77	Joueur
78	Mal à l'aise dans la nature
79	Mal à l'aise en ville
80	Malhonnête
81	Maniéré
82	Mauvais perdant
83	Méfiant
84	Menteur
85	Ne boit jamais
86	Observateur
87	Optimiste
88	Passionné / Amoureux
89	Pessimiste
90	Peureux / Lâche
91	Philosophe
92	Protecteur
93	Raciste
94	Rêveur / Perdu dans ses pensées
95	Sage
96	Sauvage / Anti-social
97	Sérieux
98	Sexiste
99	Timide
00	Vantard