Les tests

Tests

- Pour réussir un test, le joueur lance un **D20** et ajoute la valeur de la caractéristique ou de l’aptitude appropriée.
- Si le total est **supérieur ou égal à la difficulté** définie par le Maître du Jeu, **le test est réussi**.
- Si le résultat du dé sans modificateur est de **20**, c’est une **réussite critique**.
- Si le résultat du dé sans modificateur est de **1**, c’est un **échec critique**.
- Il est possible que des Compétences ou des objets améliorent les chances de coup critique, faisant baisser le résultat nécessaire pour une réussite critique de 1 point.

Bonus ou Malus :

Le MJ peut offrir un bonus de modificateur au jet à un joueur pour une action particulièrement inédite ou amusante.

Par exemple : Branik le nain décide de faire un magnifique saut depuis un toit pour s'abattre avec son marteau sur un orc en contrebas, il réussit un jet d'Agilité pour symboliser son acrobatie, le MJ lui accorde donc un bonus de +3 pour toucher sa cible, Branik possédant déjà un modificateur de Mêlée de +4, il le voit monter à +7 !

Dans la même optique, le MJ peut tout à fait imposer un malus au jet en cas de difficulté particulière.

Par exemple : Tink le gnome a plongé ses deux pieds dans une mare de mélasse juste avant de combattre, le MJ lui impose donc un malus de -3 à ses jets de Mêlée et d'Esquive car ses pieds collent fortement au sol, compliquant ses mouvements.

Révision #2
Créé 7 février 2024 14:38:39 par Kratos
Mis à jour 6 avril 2024 07:20:22 par Kratos