

5E EN UNE PAGE

Cette version simplifiée de la 5e aidera les MD expérimentés à enseigner le jeu à de nouveaux joueurs, et n'importe qui à improviser une partie. Elle contient même un guide de création des personnages.

JOUER À LA 5E

Dans un jeu de rôle motorisé par la 5e, un MD et des joueurs vivent ensemble des histoires d'exploration et de bataille dans un monde de fantasy.

Dans la 5e, le MD décrit la situation, le joueur décrit ce que son personnage compte faire, puis le MD décrit le résultat de son action.

Les DM pourront demander un test de caractéristique, qui consiste pour le joueur à lancer un dé à vingt faces (d20), à ajouter le modificateur de caractéristique correspondant, et à comparer le résultat avec un seuil de difficulté (SD), déterminé par le MD, s'étalant de 10 (facile) à 20 (difficile).

Dans certaines situations, le MD peut accorder l'avantage ou imposer le désavantage. Le joueur lance alors deux d20 plutôt qu'un. Avec l'avantage, il prendra le meilleur résultat. Avec le désavantage, il gardera le moins bon.

Tous les personnages commencent la partie avec l'inspiration. Quand ils utilisent cette inspiration, ils s'accrochent l'avantage.

Les joueurs créent leur personnage en choisissant son nom, sa description, sa lignée et sa classe, puis en assignant des scores à chacune des six caractéristiques.

MODIFICATEURS

Assignez les modificateurs de caractéristiques +3, +2, +2, +1, +0 et -1 aux six caractéristiques suivantes, dans l'ordre que vous voulez :

- **Force (For)**. Puissance, vigueur, force.
- **Dextérité (Dex)**. Vitesse, vivacité, agilité.
- **Constitution (Con)**. Santé, endurance, vitalité.
- **Intelligence (Int)**. Raisonnement, mémoire, éducation.
- **Sagesse (Sag)**. Perception, intuition, vigilance.
- **Charisme (Cha)**. Confiance, éloquence, charme.

LIGNÉES

Humain. Augmentez de +1 un modificateur de caractéristique parmi ceux valant +1 ou moins.

Elfe. Vous pouvez lancer à volonté le sortilège lumières dansantes, qui fait apparaître quatre points de lumière magiques flottants pendant une minute.

Nain. +2 points de vie.

Halfing. Vous pouvez relancer les résultats de 1 lors des tests de caractéristique.

CLASSES

Voir le paragraphe Combat pour la description de ces valeurs numériques. Les attaques peuvent être de mêlée (M) ou à distance (D).

GUERRIER

Classe d'armure. 16 **Points de vie**. 10 + Con

Maîtrises. +2 aux tests et aux sauvegardes de For et de Con.

Attaques. Épée à deux mains (M) For +2 (2d6 + For) ou Javeline (D) For +2 (1d6 + For)

Second souffle (1/jour). Regagnez 1d10 +1 points de vie par une action bonus.

Équipement. Épée à deux mains, cotte de mailles, deux javelines.

CLERC

Classe d'armure. 16

Points de vie. 8 + Con

Maîtrises. +2 aux tests et aux sauvegardes de Con et de Sag.

Attaques. Flamme sacrée (M/D) : SD 10 + Sag (1d8

radiants) ou Masse (M) For +2 (1d6 + For)

Mot de guérison (2/jour). Soignez un allié de 1d4 +Sag points de vie par une action bonus.

Équipement. Masse, cotte de mailles, symbole sacré.

ROUBLARD

Classe d'armure. 12+Dex

Points de vie. 8 + Con

Maîtrises. +2 aux tests et aux sauvegardes de Dex et de Cha.

Attaques. Épée courte (M) Dex +2 (1d6 + Dex) + Dague

(M) Dex +2 (1d4) ou Arc court (D) Dex +2 (1d6 + Dex)

Attaque sournoise (1/tour). +1d6 dégâts quand vous attaquez un ennemi au contact avec un allié.

Équipement. Armure de cuir, dague, épée courte, arc court, 20 flèches, outils de voleur.

MAGICIEN

Classe d'armure. 10+Dex

Points de vie. 6+Con

Maîtrises. +2 aux tests et aux sauvegardes de Int et de Sag.

Attaques. Poigne électrique (M) SD 10 + Int (1d6

foudre) ; Trait de feu (D) Int +2 (1d10 feu)

Missile magique (2/jour). (D) Trois missiles qui touchent automatiquement, provoquant 1d4+1 dégâts par missile.

Équipement. Grimoire de sorts, robe, focalisateur de sort.

ÉQUIPEMENT

Les personnages commencent avec l'équipement propre à leur classe plus 10 PO, un sac à dos, un tapis de sol, une cantine, une boîte d'amadou, 10 torches, 10 rations, une outre et 50 pieds de corde.

COMBAT

Quand le MD juge que le combat débute, chaque joueur fait un jet d'**initiative** (1d20+Dex). Le MD lance 1d20 pour chaque groupe de monstres. À chaque round, monstres et personnages jouent leur tour dans l'ordre, de la plus haute initiative à la plus basse.

Actions. Durant son tour, un personnage ou un monstre peut se déplacer, effectuer une action et, s'il en dispose, une action bonus. Les actions rapides telles que dégainer, rengainer son arme ou ouvrir une porte ne consomment pas d'action. Une créature peut employer son action à **aider** un allié, ce qui donnera l'avantage à cet allié pour sa prochaine attaque. Une créature peut également employer son action à esquiver, ce qui imposera le désavantage à toute attaque dirigée contre lui jusqu'au début de son prochain tour.

Mouvement et distance. Les distances sont simplifiées ainsi : **au contact, proche, lointaine**. Les créatures peuvent arriver au contact d'une créature proche durant leur tour, ou **courir** pour parvenir au contact d'une créature lointaine. Les attaques à distance (D) peuvent frapper les créatures proches ou lointaines. Une créature peut se coucher au sol ou se relever quand elle se déplace. Les attaques de mêlée contre une créature au sol ont l'avantage. Les attaques à distance contre une créature au sol ont le désavantage.

Attaques. Quand une créature en attaque une autre, elle lance un **jet d'attaque** contre la **classe d'armure** (CA) de son adversaire. Si le jet est égal ou supérieur à la CA adverse, le **coup** inflige des **dégâts**. Les attaques sont de mêlée (M) ou à distance (D). Une attaque à distance se fait avec le désavantage si un ennemi est au contact. Si une créature au contact d'un ennemi s'en éloigne, l'ennemi peut tenter une **attaque d'opportunité**. Une créature ne peut tenter qu'une attaque d'opportunité par round.

Quand une créature obtient un 20 naturel, elle inflige un **coup critique** qui double les dégâts.

Jets de sauvegardes. Certains effets exigent d'une créature qu'elle effectue un **jet de sauvegarde**. Un jet de sauvegarde est un test de caractéristique contre le seuil de difficulté (SD) de l'effet en question.

Dégâts et Mort. Les dégâts infligés à une créature sont soustraits à son total de points de vie. Quand un personnage atteint 0 PV, il tombe, inconscient. S'il prend encore trois fois des dégâts en étant inconscient, il meurt.

Quand un monstre tombe à 0 PV, le MD détermine s'il meurt ou sombre dans l'inconscience.

REPOS

Toutes les 24 heures, les personnages peuvent prendre un **repos court** d'une heure pour recouvrer la moitié de leur total de PV, ou un **repos long** de huit heures pour recouvrer la totalité de leurs PV et toutes leurs capacités.

MONSTRES

Le nombre idéal de monstres lors d'une rencontre est égal au nombre de personnages moins un. Vous pouvez aussi lancer 1d4 pour connaître le nombre de monstres. Les monstres jettent 1d20 sans modificateur pour l'initiative, les tests de caractéristiques et les jets de sauvegarde.

1. **Rat géant**. CA 12 ; PV 7 : Morsure (M) +4 (4)
2. **Stryge**. CA 14 ; PV 2 ; Piqûre (M) +5 (5)
3. **Bandit**. CA 12 ; PV 11 ; Cimetierre (M) +3 (4) ou Arbalète (D) +3 (5)
4. **Squelette**. CA 13 ; PV 13 ; Épée courte (M) +4 (5) ou Arc court (D) +4 (5)
5. **Cultiste**. CA 12 ; PV 9 ; Cimetierre (M) +3 (4) ou Trait d'ombre (D) +4 (5)
6. **Zombie**. CA 8 ; PV 22 ; Assaut désordonné (M) +3 (4)
7. **Dretch**. CA 11 ; PV 18 ; Morsure (M) +2 (3) et Griffes (M) +2 (5)
8. **Araignée géante**. CA 13 ; PV 11 ; Morsure (M) +3 (4 + jet de sauvegarde de Con SD 11 ; 7 poison en cas d'échec, 3 poison en cas de succès).
9. **Loup**. CA 13. PV 11 : Morsure (M) +4 (7 et jet de sauvegarde de For SD 11, la victime se retrouve au sol en cas d'échec)
10. **Vase grise**. CA 8 ; PV 22 ; Pseudopode (M) +3 (4+7 acide)

Créez vos propres monstres en choisissant une CA entre 8 et 16, des PV entre 2 et 22, des modificateurs d'attaque entre 2 et 6 et des dégâts entre 1 et 7. Les monstres exceptionnels ont le double de points de vie et peuvent attaquer deux fois au cours de leur round, en choisissant des cibles différentes.

PIÈGES ET DANGERS

Les pièges et les dangers sont de toute nature. Il faut généralement réussir un test SD 12 pour les repérer, les désarmer, et résister à leur effet (par un jet de sauvegarde). Les pièges infligent entre 4 et 10 dégâts (1d8 à 2d8) sur une cible ou entre 3 et 7 dégâts (1d6 à 2d6) à plusieurs cibles.

TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

Les aventuriers trouveront dans les trésors 3d6 × 10 PO et des objets magiques.

1. **Potion de soin**. Récupérez 2d4 +2 PV.
2. **Potion de soin supérieure**. Récupérez 4d4 +4 PV.
3. **Potion de vitesse**. Attaquez deux fois dans le round
4. **Potion d'invisibilité**. Devenez invisible pour une heure.
5. **Sac de contenance**. Contient jusqu'à 250 kg sans effort, dans un volume réduit.
6. **Arme magique**. Gagnez +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
7. **Armure magique**. Gagnez +1 à votre CA.
8. **Anneau de protection**. Gagnez +1 à votre CA et à vos jets de sauvegarde.