



DUNGEONSLAYERS
JEU DE RÔLE À L'ANGLAISE

MODIFICATEURS

routine +6
très facile +4
facile +2
normal +0
difficile -2
très difficile -4
extrêmement difficile -6

TESTS STANDARDS

Défoncer porte : COR+FOR
Escalader : AGI+FOR
Danser : AGI+AUR
Déchiffrer inscription : ESP+RAI
Désamorcer piège : AGI+DEX
Flirter : ESP+AUR
Sauter : AGI+REF
Connaissance : ESP+RAI
Allumer un feu : ESP+DEX
Crocheter serrure : ESP+DEX
Ouvrir porte secrète : ESP+DEX
Perception : ESP+RAI
Vol à la tire : AGI+DEX
Pister : ESP+RAI
Résister au poison : COR+ROB
Équitation : AGI+AUR
Discrétion : AGI+REF

GUÉRISON NATURELLE

Les personnages blessés régénèrent leurs dégâts avec un test réussi de COR+ROB pour chaque 24 heures. Le montant de PVs récupérés est égal au résultat du dé. Pour chaque tranche de 4h de repos au lit, ajouter un bonus de +1 à ce jet de dé.

ACTIONS STANDARDS

Réveiller un personnage inconscient
Défoncer une porte
Lancer un sort normal
Lancer un sort ciblé
Changer de sort actif
Se concentrer sur un sort
Esquiver
Dégainer/changer une arme
Attaquer en mêlée
Crocheter une serrure
Boire une potion
Attaquer à distance
Courir (vitesse de déplacement x2)
Se relever et/ou dégainer une arme
Prendre quelques herbes de guérison

DÉGÂTS DE CHUTE

Les dégâts de chute sont égaux à la distance de chute x 3 en mètres (ex: 12 points de dégâts pour une chute de 4m). Le test de Défense s'applique normalement.

FEU & ACIDE

Taille du feu	Dgts/round
torche (comme gourdin)	Résultat de l'attaque
vêtements en feu	d20
feu de camp	d20
dans une maison en feu	2d20
fornaise	5d20
vêtements mouillés	-d20
Quantité d'acide	Dgts/round
jet d'acide	Résultat de l'attaque
seau d'acide	d20
corps entier aspergé	2d20

PARCHEMINS

Les sorts peuvent être activés (et ce quel que soit le niveau) directement depuis un parchemin. Dans tous les cas, le sort disparaît du parchemin.

TAVERNES & TEMPLES

Dans la taverne	Prix
"agréable compagnie"	5 PA
festin pour 1 personne	2 PA
verre de vin	2 PC
pinte de bière	1 PC
repas normal	3 PC
chambre pour 1 nuit	5 PC
un box d'écurie	1 PC

Dans le temple	Prix
bandages (soigne 1 PV)*	5 PA
guérison majeure (sort)	100 PO**
potion de guérison (d20 PV)	10 PO
sort de guérison (prix pour 1 PV)	1 PA**
eau bénite (sort)***	5 PA**
pendentif avec symbole sacré	1 PO
résurrection (sort)	500 PO**

* : un nombre de PV égal à COR peut être guéri chaque jour.
** : donation nécessaire si PJ est inconnu ou peu apprécié.
*** : dommages contre démons/mort-vivants (valeur de test D20).

1 OR = 10 ARGENT = 100 CUIVRE