

DUNGEONSLAYERS

JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

• VERSION 3.5 •



DE
CHRISTIAN KENNIG

Dédié à la mémoire de Gary Gygax (27 juin 1938 – 4 Mars 2008)

« Je voudrai que le monde se souviene de moi comme le type qui aimait vraiment jouer à des jeux et partager ses connaissances et ses passe-temps amusants avec tous les autres »

DUNGEONSLAYERS

JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

- VERSION 3.5 -

© 2009-2010

CHRISTIAN KENNIG

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : PAUL C.BUTLER

CARTE SEIGNEUR DES RATS : JOSEPH « REAPERWOLF » C. WOLF

VERSION ANGLAISE

EUGENE JAWORSKI, DAVID « GREYHARP3 » MACAULEY, FABIAN « SIR SLAYALOT3 » MAURUSCHAT,
MORITZ « GLGNFZ » MEHLEM AND MICHAEL « STARGAZER » WOLF.

AIDE

MARKUS AUER, ALEXANDER CHIRKOCH, FABIAN MAURUSCHAT, MATTHIAS PLATZER
ET THOMAS « BROTKOPP » TRAPP

TRADUCTION FRANÇAISE

JAMES « ARASMO » MANEZ

CORRECTION VF, MISE À JOUR 3.5, MISE EN PAGE VF
OLIVIER BOYAVAL.

CARTES, MISE EN PAGE & PRODUCTION

CHRISTIAN KENNIG



SALUTATIONS, DUNGEONSLAYERS !

Bienvenue à Dungeonslayers, un jeu de rôle où les personnages tuent des monstres et pillent des catacombes sans se poser de questions existentielles. Les règles sont volontairement simples : elles visent avant tout à restituer le charme des jeux à l'ancienne.

Les adeptes de réalisme ou d'intrigues subtiles peuvent donc passer leur chemin ! Dungeonslayers reprend les vieilles recettes éprouvées : ici, le mal est vraiment maléfique, les monstres sont impitoyablement traqués, et les aventuriers pillent sans vergogne les trésors des siècles passés.

Alors, enfitez à nouveau votre cotte de maille, dégainez votre épée ou prenez votre livre de sorts, car le prochain souterrain et ses hordes de monstres attendent votre retour !

Christian Kennig

JEU DE RÔLE GRATUIT, LICENCE GRATUITE

Dungeonslayers est un jeu de rôle gratuit et non-commercial, que vous pouvez étendre en écrivant vos propres contenus ou suppléments. Afin de faciliter ces démarches, tous les textes et mécanismes de règles du jeu de rôle **Dungeonslayers** respectent la licence Creative Commons.



Attribution – Non Commercial – Partage à l'identique – Allemagne 3.0



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/deed.en>



PERSONNAGES

Dans Dungeonslayers, chaque personnage joueur est défini par 9 caractéristiques (3 attributs et 6 capacités). Plus le score d'une caractéristique est élevé, plus le personnage est compétent. Les personnages peuvent atteindre un niveau maximum de 20.

LES CARACTÉRISTIQUES

LES 3 ATTRIBUTS

Chaque personnage possède trois attributs : **Corps**, **Agilité** et **Esprit**.

CORPS (COR)

Cet attribut décrit la forme physique et la corpulence d'un personnage.

Capacités liées : Force et Robustesse.

AGILITÉ (AGI)

Mesure les capacités athlétiques d'un personnage.

Capacités liées : Dextérité et Réflexes.

ESPRIT (ESP)

Décrit l'intelligence et la capacité d'influence d'un personnage.

Capacités liées : Raison et Aura.

LES 6 CAPACITÉS

Les 6 capacités sont associées par paire à partir des 3 attributs :

- **Le Corps** : la Force et la Robustesse
- **L'Agilité** : les Réflexes et la Dextérité
- **L'Esprit** : la Raison et l'Aura

FORCE (FOR)

La Force détermine la puissance musculaire du personnage et s'il est capable de faire vraiment mal à ses adversaires.

Attribut : Corps

ROBUSTESSE (ROB)

Votre personnage est-il un vrai dur qui peut encaisser beaucoup de dégâts ?

Attribut : Corps

RÉFLEXES (REF)

Votre personnage possède t-il des réflexes dignes d'un chat, qui lui permettent d'esquiver les coups avec aisance ?

Attribut : Agilité

DEXTÉRITÉ (DEX)

Cet attribut mesure la coordination œil-main et la précision des attaques à distance.

Attribut : Agilité

RAISON (RAI)

Les personnages avec une valeur élevée en Raison sont intelligents, possèdent de bonnes capacités de déduction et peuvent devenir de puissants jeteurs de sorts.

Attribut : Esprit

AURA (AUR)

L'apparence, le charisme, et le talent magique du personnage.

Attribut : Esprit

VALEURS DE COMBAT

Les valeurs de combat sont calculées à partir de vos caractéristiques et de l'équipement porté. Lorsque l'équipement ou les caractéristiques du personnage changent, les valeurs de combat doivent être calculées à nouveau.

POINTS DE VIE (COR + ROB +10)

Les Points de Vie (PV) mesurent les dommages que peut subir un personnage avant de sombrer dans l'inconscience.

DÉFENSE (COR+ROB+VA)

Grâce à la Défense, un personnage peut réduire les dégâts qu'il encaisse. Armures, boucliers, casques et autres objets de protection ajoutent leur valeur d'armure (VA) à la Défense du personnage.

ATTAQUE DE MÊLÉE (COR+FOR)

Cette valeur est modifiée par le

Bonus d'Arme (BA) de l'arme de mêlée portée par le personnage.

ATTAQUE À DISTANCE (AGI+DEX)

Cette valeur aussi est modifiée par le Bonus d'Arme (BA) de l'arme à distance portée par le personnage.

ESQUIVE (AGI+REF+VA)

En plus de sa Défense, un personnage peut tenter de réduire les dommages en esquivant les attaques. L'armure (sauf les armures légères en tissu) réduit l'Esquive de sa valeur (VA).

MAGIE (ESP+AUR+VA)

Les sorts sont lancés avec cette valeur. Le bonus Magique (BM) du sort actif augmente la Magie, alors que la Valeur d'Armure (VA) la réduit.

VISÉE MAGIQUE (ESP+DEX+VA)

Cette valeur sert à lancer en combat des sorts qui requièrent une cible. Le bonus Magique (BM) du sort actif augmente la Visée Magique, alors que la Valeur d'Armure (VA) la réduit.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. CHOISIR LA RACE

Par défaut, chaque personnage appartient à l'une des trois races suivantes : **Elfes**, **humains**, et **nains**.

Bien entendu, les races disponibles peuvent varier en fonction de l'univers de jeu utilisé.

Les Elfes et les Nains obtiennent quelques **capacités raciales** qui devraient être notées sur la feuille de personnage, alors que les humains gagnent un point de talent supplémentaire (voir page 3).

RACE	CAPACITÉS RACIALES
Elfe	Pieds légers (+1 pour la discrétion et autres tâches similaires), Vision Nocturne, Immortel (ne vieillit plus une fois devenu adulte, et ne peut mourir que de mort violente).

Humain	1 point de talent supplémentaire.
Nain	Sens des Ténèbres, Longévité (seulement un vieillissement lent après l'arrivée à l'âge adulte).

Exemple :

Pour notre exemple, nous choisissons un nain guérisseur car cette combinaison race/classe couvre tous les aspects de la création de caractère.

Commençons par écrire Nain sous Race et noter les **capacités raciales** Sens des Ténèbres et Longévité sur la feuille de personnage

2. CHOISIR LA CLASSE

Le joueur choisit ensuite une des trois classes disponibles : **Guerrier, Éclaireur** ou **Lanceur de sort**.

Il existe trois types de lanceurs de sort : **Mage Noir, Guérisseur** ou **Sorcier**. Ce choix influence le type de sorts disponibles pour le magicien.

Il est possible que certaines combinaisons de race et de classe soient interdites dans certains univers.

Exemple :

Écrivons la classe choisie - Guérisseur - sur la feuille de personnage.

3. ASSIGNER DES VALEURS AUX ATTRIBUTS

Le joueur distribue 18 points à ses trois Attributs -**Corps, Agilité,** et **Esprit**- tout en prenant en compte les règles suivantes :

- | |
|--|
| <p>1. LA VALEUR D'UN ATTRIBUT DOIT ÊTRE COMPRISE ENTRE 2 ET 10.</p> <p>2. SEULS DES CHIFFRES PAIRS SONT AUTORISÉS : PAS DE 3, 5, 7 OU 9.</p> |
|--|

Exemple :

Un lanceur de sorts a besoin d'un score élevé en Esprit ; le joueur met donc 8 points dans cet Attribut. Avec les points restants, il place un 6 en agilité et un 4 en Corps.

4. ASSIGNER LES VALEURS DE CAPACITÉS.

Les scores de Capacités sont obtenus en divisant leur Attribut de référence par deux et en répartissant le résultat entre les deux capacités liés à l'Attribut

divisé. Il est possible d'affecter tous ses points à la même Capacité et de laisser l'autre à 0.

Exemple :

Un score de 4 en Corps permet de répartir 2 points entre Force et Robustesse. Agilité 6 nous donne 3 points à distribuer entre Réflexes et Dextérité et Esprit 8 donne 4 points à allouer à la Raison ou l'Aura.

Corps 4 Agilité 6 Esprit 8

Force 0 Réflexes 1 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 2

5. BONUS DE CLASSE ET DE RACE

Chaque personnage obtient des points de Capacité supplémentaires en fonction de sa race et de sa classe :

RACE	BONUS DE RACE
Elfe	+1 en Réflexes, Dextérité ou Aura
Humain	+1 à une Capacité choisie par le joueur
Nain	+1 en Force, Dextérité ou Robustesse
CLASSE	BONUS DE CLASSE
Guerrier	+1 en Force ou Robustesse
Éclaireur	+1 en Réflexes ou Dextérité
Lanceur de sort	+1 en Raison ou Aura

Exemple :

Notre lanceur de sort nain choisit d'améliorer sa Robustesse et son Aura de 1

Corps 4 Agilité 6 Esprit 8

Force 0 Réflexes 1 Raison 2

Robustesse 3 Dextérité 2 Aura 3

6. SORT INITIAL

Les lanceurs de sort ont accès à un sort de niveau 1 choisi dans la liste de sorts (voir page 8).

Exemple :

Le guérisseur nain décide d'apprendre le sort « Mains Guérisseuses », qui est un sort de

niveau 1 accessible aux guérisseurs.

7. ÉQUIPEMENT

Chaque personnage commence le jeu avec des vêtements simples, du silex et de l'amadou, une gourde, une couverture et un sac à dos ou une musette.

Il reçoit aussi 10 pièces d'or qu'il peut dépenser pour obtenir de l'équipement supplémentaire. Une liste des objets disponibles peut être consultée à la page 13.

Exemple :

Le joueur note l'équipement de départ sur sa feuille de personnage et achète une hache (BA+1) pour 6 pièces d'or et une armure de cuir (VA+1) pour 4 pièces d'or.

8. VALEURS DE COMBAT

Les formules utilisées pour calculer les différentes Valeurs de Combat utilisent toujours les Capacités actuelles du personnage.

Les Valeurs de Combat doivent donc être recalculées lorsque les Capacités ou l'équipement du personnage changent.

FORMULES POUR LES VALEURS DE COMBAT
Points de vie = COR+ROB+10
Défense =COR+ROB+VA
Combat en mêlée =COR+FOR+BA
Attaque à distance =AGI+DEX+BA
Esquive =AGI+REF-VA
Magie =ESP+AUR+BM
Visée magique =ESP+DEX+BM

Exemple :

Le joueur détermine maintenant les Valeurs de Combat de son guérisseur nain :

Points de vie 17, Défense 8, Attaque en mêlée 5, Attaque à distance 8, Esquive 6, Magie 12 et Visée Magique 10

9. VITESSE

La vitesse d'un personnage est égale à la moitié de son Agilité +1 (Vitesse= AGI /2 +1) et indique combien de mètres le personnage peut se déplacer durant un round de combat.

Exemple :

Avec une Agilité de 6, le guérisseur nain peut se déplacer jusqu'à 4 mètres par rounds (6/2 +1).

RANG DE TALENT

Tous les talents peuvent être acquis plusieurs fois ; ils sont donc présentés avec des rangs allant de I à V. Ainsi, Maître des Lames I-III peut être appris trois fois. Les effets de chaque rang de talent sont cumulatifs.

Exemple :

Jherrant avait déjà acheté le Talent Chasseur lorsqu'il avait atteint le 4^{ème} niveau ; il prend donc le Talent Chasseur II.

Le bonus accordé par le Talent augmente de +1 à +2 et Jherrant peut désormais chasser suffisamment de gibier pour nourrir deux personnes sans trop de problème.

DESCRIPTION DES TALENTS

ACROBATE I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 3, Éclaireur 1, Lanceur de sort 3
Le personnage est un grimpeur et gymnaste aguerri.

Pour tout test où l'aptitude acrobate peut faire la différence, le personnage reçoit un bonus de +1.

ARTISANAT I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 1, Éclaireur 1, Lanceur de sort 1
Le personnage est entraîné dans un type d'artisanat : il reçoit un bonus de +1 pour chaque rang.

ATTAQUE BRUTALE I-III: 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 4, Éclaireur 8
Lors d'un combat, le personnage peut ajouter sa valeur de Corps à son score d'Attaque de Mêlée durant un round. Pour chaque rang supplémentaire, le personnage peut utiliser ce talent un round de plus par combat.

CHANGEUR DE SORT I-V : 2 POINTS DE TALENT

Lanceur de sort 2
Le lanceur de sort est capable de changer ses sorts actifs : il bénéficie d'un bonus de +1 par rang pour tout test de changement de sort.

CHASSEUR I-IV : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 5, Éclaireur 1, Lanceur de sort 9
La nature constitue le véritable foyer du personnage : pour chaque rang dans ce Talent, il reçoit un bonus de +1 pour tous les tests de pistage, de chasse ou d'orientation.

Ce Talent permet aussi au personnage de trouver de quoi nourrir pour une journée une personne par rang, que ce soit grâce à la chasse ou la cueillette de baie.

COUP MEURTRIER I-III : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 6, Lanceur de sort 10
Durant un combat au corps à corps, le personnage réduit la Défense d'un ennemi de 1. Chaque rang pris dans ce Talent accroît de 1 le malus subi par l'adversaire.

DISCRET I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 9, Éclaireur 1, Lanceur de sort 5
Le personnage reçoit un bonus de +1 à ses tests de discrétion.

DUR A CUIRE I-V : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 2, Lanceur de sort 2
Le personnage reçoit +2 Point de Vie par rang dans ce Talent.

ÉDUCATION I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 1, Éclaireur 1, Lanceur de sort 1
Le personnage possède une belle éducation et peut utiliser ses vastes connaissances à son avantage.

Pour chaque rang dans ce talent, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 pour tout test de connaissance ou de résolution d'énigmes.

FAMILIER I-III : 1 POINT DE TALENT

Éclaireur 9, Lanceur de sort 5
Pour chaque rang dans ce Talent, le personnage acquiert un compagnon animal supplémentaire.

L'animal peut être une créature de taille moyenne ou grande dans le cas de l'éclaireur (chien, cheval, faucon, loup, etc.) ou de petite taille dans le cas du lanceur de sort (chat, corbeau, grenouille, etc.)

Il obéit à des ordres simples du type « Assied-toi » ou « Attaque », et son Attribut de Raison augmente de 1.

Cependant, il n'est pas capable d'avoir une conversation intelligente et ne peut être entraîné à servir d'observateur ou d'espion.

FILOU I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 1, Éclaireur 1, Lanceur de sort 1
Le personnage obtient un bonus de +1 à toutes les interactions sociales où il doit bluffer, débattre ou négocier.

GARDEZ-VOUS ! I-III: 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 8, Éclaireur 6, Lanceur de sort 10
Le personnage esquive les coups avec aisance.

Chaque rang dans ce talent donne un bonus de +1 à tous les tests d'esquive.

HÉROÏSME I-III: 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 10, Éclaireur 10, Lanceur de sort 10
Le personnage bénéficie de la chance

insolente des héros et il peut relancer un jet de dé par rang toutes les 24 heures.

INDESTRUCTIBLE I-III : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 4, Lanceur de sort 10
Le personnage encaisse plus de dégât que la moyenne.

Pour chaque rang dans ce Talent, le personnage peut souffrir 3 points de dégâts supplémentaires avant de sombrer dans l'inconscience.

Pour autant qu'il ne soit pas mort auparavant, un personnage avec INDESTRUCTIBLE III sera donc mis hors-de-combat lorsque ses points de vie tomberont à -9 et non plus à 0.

MAGEFEU I-V : 2 POINTS DE TALENT

Mage Noir 2, Guérisseur 10, Sorcier 4
La magie du feu ne recèle plus aucun secret pour le lanceur de sort !

Pour chaque rang dans ce Talent, le personnage reçoit un bonus de +1 à tous ses tests liés aux sorts basés sur le feu.

MAÎTRE DES LAMES I-III : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 4, Éclaireur 8, Lanceur de sort 8
Le personnage est un formidable combattant au corps-à-corps. Il gagne +1 à son score d'Attaque de Mêlée.

MAÎTRISE D'ARME I-V : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 6, Éclaireur 10
Pour chaque rang dans ce Talent, le personnage devient un maître dans le maniement d'un type d'arme, par exemple les épées longues.

Il reçoit un bonus de +1 pour toute attaque menée avec cette arme ; de plus, la Défense de ses ennemis est réduite de 1.

Par contre, il n'est pas possible de choisir plus d'une fois le même type d'arme.

PARADE I-V : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 6, Lanceur de sort 10
Le personnage a appris à parer efficacement les coups de ses ennemis. Chaque rang dans ce talent augmente la Défense du personnage de +1.

PÉNÉTRATION MAGIQUE I-III : 2 POINTS DE TALENT

Lanceur de sort 4
Le personnage peut augmenter sa valeur de Visée Magique ou de Magie de son score en Esprit pour une durée d'un round, une fois par combat. Pour chaque rang supplémentaire, le personnage peut utiliser ce talent une fois de plus par combat.

PERCEPTION I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 1, Éclaireur 1, Lanceur de sort 1

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 pour tous les tests de perception.

PORT D'ARMURE I-V : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 4, Éclaireur 8

Le personnage est entraîné au port d'armures lourdes.

Chaque rang de ce talent lui permet de réduire la pénalité de vitesse de son armure de 0.5m.

PROTECTEUR I-III : 2 POINTS DE TALENT

Mage Noir 10, Guérisseur 2, Sorcier 6

Le lanceur de sort est versé dans l'art de la magie de guérison et protection. Il reçoit un bonus de +1 pour tous ses sorts de guérison et de protection.

RAPIDE I-V : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 6, Éclaireur 2, Lanceur de sort 4

Le personnage court à toute allure. Sa Vitesse augmente de 0.5 m pour chaque rang dans ce Talent.

RÉFLEXES ÉCLAIRS I-III : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 2, Lanceur de sort 2

Le personnage dispose de réflexes exceptionnellement rapides. Il reçoit un bonus de +2 à son initiative de combat.

RÉGÉNÉRATION ACCÉLÉRÉE I-V : 2 POINTS DE TALENT

Lanceur de sort 4

Ce Talent réduit le temps de régénération de tout sort de 1, jusqu'à un minimum de 0.

TIR MEURTRIER I-III; 2 POINTS DE TALENT

Éclaireur 4

Le personnage peut ajouter son Attribut d'Agilité à son score d'Attaque à Distance pour un round, une fois par combat. Pour chaque rang supplémentaire, le personnage peut utiliser ce talent une fois de plus par combat.

RAVAGEUR I-III : 2 POINTS DE TALENT

Lanceur de sort 6

Le personnage peut causer des dégâts dévastateurs avec sa magie. Il obtient un bonus de +1 pour tous les sorts servant principalement à causer destruction et dégâts.

RÉ-APPRENTISSAGE I-V : 1 POINT DE TALENT

Lanceur de sort 1

A chaque fois qu'il prend ce Talent, le lanceur de sort a le droit d'effacer de sa mémoire des sorts avec un total de niveaux de sorts égal à son niveau actuel, pour les remplacer par des sorts possédant le même total de niveaux de

sorts.

RÉGÉNÉRATION I-V : 1 POINT DE TALENT

Guerrier 1, Éclaireur 1, Lanceur de sort 1

Un personnage qui a perdu des points de Corps (par exemple s'il a été ressuscité au moyen du sort Résurrection) peut régénérer 1 point de Corps par rang.

Bien sûr, il n'est pas possible d'augmenter la caractéristique Corps au delà de sa valeur originelle.

TIREUR D'ÉLITE I-III; 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 8, Éclaireur 4, Lanceur de sort 8

Pour chaque rang dans ce Talent, le personnage obtient un bonus de +1 en Attaque à Distance et en Visée Magique.

VEINARD I-III : 2 POINTS DE TALENT

Guerrier 2, Éclaireur 2, Lanceur de sort 2

Le personnage est tellement chanceux qu'il peut ignorer un échec critique par rang toutes les 24 heures.

VOLEUR I-V : 1 POINTS DE TALENT

Guerrier 9, Éclaireur 1, Lanceur de sort 7

Chaque rang dans ce talent donne un bonus de +1 au personnage pour tous ses tests impliquant la recherche ou le désamorçage de pièges, le vol à la tire, ou le crochetage de serrures.

MÉCANISMES DE JEU

TESTS

Lorsque l'issue de l'action d'un personnage est incertaine, le joueur doit jeter un dé à vingt faces (D20) pour effectuer un test. La valeur à atteindre pour le test est égale à la somme de la Caractéristique et de la Capacité correspondant le mieux à ce que le personnage essaie d'accomplir. Si le jet est inférieur ou égal à la valeur visée, le personnage réussit son action.

Exemple :

Le guerrier nain Gruffneck (Corps 8, Force 2) déclare qu'il veut défoncer la porte derrière laquelle se cache des gobelins. Le maître de jeu décide que la valeur à atteindre pour réussir le test correspond à la somme de l'attribut Corps et de la Capacité Force. Gruffneck sera donc capable de défoncer la porte si son joueur obtient 10 (COR 8 + FOR 2) ou moins sur un D20.

TESTS STANDARDS

Défoncer une porte : COR+FOR

Escalader : AGI+FOR

Danser : AGI + AUR

Déchiffrer une inscription :
ESP+RAI

Désamorcer un piège : AGI+DEX

Flirter : ESP+ AUR

Sauter : AGI+REF

Connaissance : ESP+RAI

Allumer un feu : ESP+DEX

Crocheter une serrure : ESP+DEX

Ouvrir une 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

MODIFICATEURS

Parfois, les circonstances rendront une action plus ou moins facile à accomplir. Des modificateurs à la valeur de test

simulent cela. Par exemple, se maintenir en équilibre sur une corde étroite tendue par-dessus une crevasse profonde est bien plus difficile (extrêmement difficile -6) que de rester debout sur une jambe (routine +6), bien que le même test AFI+REF soit utilisé.

Les modificateurs suivants devraient donner quelques lignes directrices au maître de jeu sur la façon de modifier les valeurs de test en fonction de la difficulté de la tâche à réaliser.

Routine +6

Très facile +4

Facile +2

Normal =0

Difficile -2

Très difficile -4

Extrêmement difficile -6

Exemple :

Jherring désire examiner des traces sur le sol. Comme Jherring est un éclaireur expérimenté (ESP 4, REF 2 et un bonus de +2 grâce à son talent Chasseur II), le maître de jeu estime que la tâche est très facile (+4) pour lui. La valeur de test passe donc de 8 à 12 (ESP 4 + REF 2 + Chasseur II + Très Facile 4).

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Même l'action la plus improbable peut réussir et inversement ; les échecs et réussites critiques simulent cela.

A chaque fois qu'un joueur obtient un 1 au dé, l'action réussit automatiquement, quelque que soit l'ampleur des pénalités qui s'y appliquent. Pour déterminer le résultat du test, faite comme si le dé était à la plus haute valeur possible pour que cette action réussisse. C'est une **réussite critique**.

Lorsque le joueur fait 20, l'action échoue automatiquement même si la valeur du test était de 20 ou plus. C'est un **échec critique**.

Exemple :

Dans un combat contre des gobelins, le guerrier nain Gruffneck (Attaque de mêlée 12) obtient un 1 lors de son test d'attaque : c'est une réussite critique ! De ce fait, son résultat final

de test est de 12, car un succès critique permet de bénéficier du résultat de test le plus élevé possible.

VALEURS DE TEST SUPÉRIEURES À 20

Lorsqu'une valeur de test est supérieure à 20, le joueur accomplit un test supplémentaire.

La valeur de test du deuxième jet correspond à la valeur originelle moins 20. Par exemple, si la valeur originelle est de 25, le joueur a droit à deux jets, un à 20 et un autre à 5.

Les résultats de tests réussis sont additionnés pour obtenir le résultat final de test.

Exemple :

Le mercenaire Laros (Attaque de mêlée 30) combat un énorme troll. Il attaque le monstre et effectue deux tests, un avec une valeur de 20 et un autre avec une valeur de 10. Attention, un résultat de 20 sur un des dés reste un échec critique.

Il obtient 16 et 9 : ses deux tests sont réussis et il touche le troll avec un résultat de 25 (16+9).

COMBAT

Les combats sont divisés en plusieurs rounds de combat, chacun durant approximativement 5 secondes. Chaque round est divisé en deux phases : initiative et action.

1. INITIATIVE

L'ordre dans lequel les combattants agissent est déterminé par leur Initiative (AGI + REF).

Si deux combattants possèdent la même Initiative, un jet de dé les départagera : le personnage avec le résultat le plus élevé au jet jouera avant l'autre pour toute la durée du combat.

Si un camp a été capable de surprendre ses adversaires alors il gagne un bonus de +10 à l'Initiative.

2. ACTION

Lors de son tour, un personnage peut se déplacer jusqu'à (AGI/2+1) mètres et accomplir une seule **action**, comme attaquer au corps à corps, esquiver ou

lancer un sort.

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
Attaque de mêlée
Crocheter une serrure
Boire une potion
Attaque à distance
Courir (vitesse de déplacement X 2)
Se lever et/ou dégainer une arme
Prendre quelques herbes de guérison

ATTAQUE ET DÉFENSE

En cas d'attaque réussie, que ce soit au **corps à corps**, à **distance** ou par **magie**, les dommages sont soustraits aux Points de Vie actuels de la cible.

A chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il effectue un test automatique de Défense, qui ne compte pas pour une action. En cas de réussite, le résultat du test est utilisé pour réduire les dégâts infligés.

Exemple :

Le guerrier nain Gruffneck (Attaque de mêlée 12) touche un guerrier orque (Défense 15) avec un résultat de 9 au jet de dé. L'orque effectue alors son test de Défense et le réussit en faisant 4. L'orque ne perd donc que 5 Points de Vie (9 -4) au lieu de 9.

ESQUIVE

Au lieu d'attaquer, un personnage peut choisir d'esquiver jusqu'à son prochain tour de jeu. Lorsqu'un personnage qui tente d'esquiver est touché, il peut réduire les dégâts subis en additionnant les résultats d'un test d'Esquive réussi à son résultat au test de Défense.

Exemple :

L'éclaireur elfe Jherrant est attaqué par deux squelettes qui disposent d'une meilleure Initiative. A son tour de jeu, Jherrant décide d'esquiver.

Au début du round suivant, les deux squelettes touchent l'éclaireur, qui doit faire un test d'Esquive contre ses deux adversaires. Le résultat de chaque jet d'Esquive réussi est soustrait aux dégâts infligés. Il ne reste plus à Jherrant qu'à faire ses tests de Défense.

MODIFICATEUR DE DISTANCE

Lorsqu'il attaque avec des armes à distance ou des sorts requérant une cible, l'attaquant subit un malus de -1 pour chaque tranche de 10m qui le sépare de sa cible.

ARMES ET ARMURES

Les armes et armures peuvent apporter des bonus aux tests. Par exemple, le Bonus d'Arme (BA) et la Valeur d'Armure (VA) modifient directement les valeurs de combat des personnages.

Il existe aussi des armes et armures pouvant modifier d'autres éléments, comme l'Initiative ou la Défense de l'adversaire.

Certaines armes comme les épées à deux mains ou les arcs longs ne peuvent pas être manipulées par les nains.

Chaque personnage est autorisé à porter un casque, une armure, ainsi qu'une paire de brassards et de jambières en même temps. De nombreux types d'armures réduisent la vitesse de Déplacement d'un personnage à cause de leur poids.

Les guerriers peuvent porter n'importe quel type d'armure, les éclaireurs ne peuvent porter d'armure en plate, et les lanceurs de sorts sont limités aux vêtements, sauf les guérisseurs qui peuvent utiliser des armures en cuir.

Toutes les classes peuvent avoir recours à des boucliers s'ils utilisent uniquement des armes à une main.

DOMMAGES & GUÉRISONS

INCONSCIENCE

Lorsque les Points de Vie d'un personnage tombent à 0 ou moins, il sombre dans l'inconscience. Un personnage inconscient retrouve ses esprits après d20 heures ou si on le réveille.

Exemple :

Un chef orque touche Laros (28 Points de Vie) et lui inflige 30 points de dégât. Le mercenaire échoue à son jet de Défense et tombe au sol, avec -2 Points de Vie.

MORT

Lorsque les Points de Vie actuels d'un personnage sont en dessous de sa valeur négative en Corps (ex : -9 PV pour quelqu'un avec Corps 8), le personnage meurt.

Exemple :

Si les PVs de Laros (COR 10) avaient été réduits à 18 avant d'avoir subi les 30 points de dégât, il aurait succombé à l'attaque.

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 jet. Pour chaque tranche de 4 heures de repos, le personnage gagne un bonus de +1 à son test.

AUTRES MÉTHODES DE GUÉRISON

Les bandages, herbes, potions et moyens de guérison magique peuvent être achetés au temple local ou auprès de marchands.

RÉSURRECTION

Dans certains univers, la résurrection par des moyens magiques peut être utilisée.

Un personnage ressuscité (via le sort Résurrection, par exemple) perd de façon permanente 1 point de Corps. Les personnages avec 1 en Corps ne peuvent être ressuscités.

MAGIE

Il existe deux types de sorts, les sorts normaux (SN) et ceux qui requièrent une cible (SC).

Normalement, il suffit de réussir son test pour lancer un sort, mais parfois le résultat du test peut s'avérer important.

Pour les sorts qui requièrent une cible, les dommages infligés par le sort sont égaux au résultat du test réussi.

Exemple :

Le mage noir Miroslav attaque le guérisseur elfe Lios avec un sort de rayon de feu (sort avec cible).

Le mage réussit son test et obtient un résultat de 14 : il inflige donc 14 points de dommage à Lios, qui peut cependant tenter un test de Défense pour limiter les dégâts.

Après cela, Lios lance un sort de Sommeil (sort normal). Le test réussit et Miroslav s'écroule de sommeil.

CHANGER DE SORT

Les lanceurs de sorts ne peuvent avoir qu'un sort actif à un moment donné, mais ils peuvent lancer leur sort active aussi souvent qu'ils le désirent.

La seule limitation provient du la nécessité de laisser le sort se régénérer (voir plus bas). Pour échanger le sort actif en cours avec un autre sort de son grimoire, un personnage doit réussir un test d'ESP+RAI. Cela compte comme une action.

Exemple :

Après avoir vaincu Miroslav, Lios veut guérir ses blessures. Il effectue donc un test d'ESP+RAI, qu'il réussit, et prend Main Guérisseuse comme sort actif à la place de Sommeil.

RÉGÉNÉRATION MAGIQUE

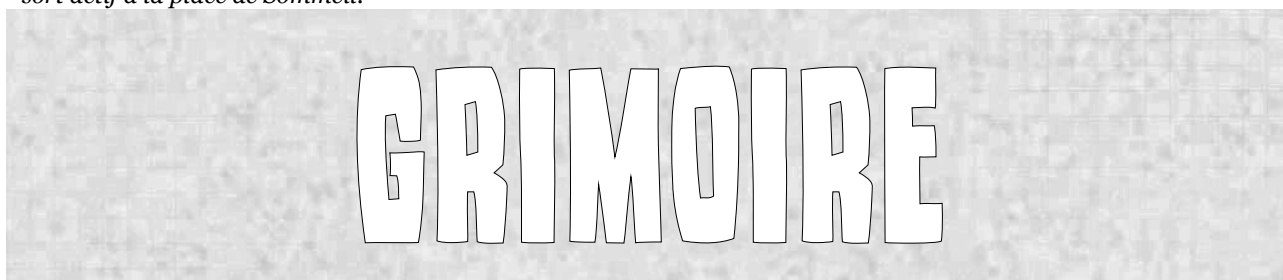
Après qu'un sort ait été lancé avec succès, le lanceur doit laisser un certain laps de temps s'écouler avant de pouvoir lancer à nouveau ce sort. Toutefois, il peut choisir un nouveau sort actif durant ce délai.

niveau peut différer en fonction de l'école de magie.

Le niveau pour chaque école est indiqué dans une colonne spécifique (M pour mage noir, G pour guérisseur et S pour sorcier) de la liste de sort du grimoire.

NIVEAUX DE SORTS

Le niveau d'un sort indique à quel niveau le lanceur peut l'apprendre. Ce



DESCRIPTION DES SORTS

SORT	TYPE	BONUS MAGIQUE (BM)	M	G	S	DISTANCE	TEMPS DE RÉGÉNÉRATION	EFFET DU SORT	OR
Animation de squelettes	SN	+0	6	-	-	r= RAIX5m	1 jour	Anime un squelette (non contrôlé) par niveau du lanceur	670
Animation de zombis	SN	+0	8	-	-	r= RAIX5m	1 jour	Anime un zombie (non contrôlé) par niveau du lanceur	930
Arme Magique	SN	+0	1	1	2	Toucher	0	L'arme ciblée cause des dommages magiques (BA+1) pour RAI rounds	10
Bannissement	SC	-(COR+AUR)/2	14	8	18	r= RAIX2m	100	Détruit un nombre de démons égal à la moitié du niveau du lanceur.	255
Bénédictio	SN	+0	-	2	-	RAIX2m	1 jour	+1 à tous les tests des alliés à portée pour RAI heures	90
Bouclier Magique	SN	+0	8	4	8	Toucher	100	Le résultat du test est ajouté à la Défense de la cible pour RAIX2 rounds	115
Boule de Feu	SC	+3	10	-	10	RAIX10m	10	Endommage dans un rayon de RAI mètres autour de la cible (pas de Défense)	460
Bulle Protectrice	SN	+0	8	4	8	r= RAI m	100	Protège des projectiles normaux pour un nombre de rounds égal au résultat du test	115
Carapace	SN	0	12	8	12	r= RAI m	d20 jours	Carapace impénétrable de l'extérieur qui reste en place aussi longtemps que le lanceur demeure concentré. De plus, il ne peut pas bouger.	765
Chaîne d'éclairs	SC	+3	10	15	10	RAIX5m	5	Inflige des dégâts dans un rayon de RAI m autour du lanceur (armure en métal : pas de Défense)	460
Contrôle	SN	-(ESP+AUR)/2	4	-	8	r= RAIX2m	10	Lanceur peut contrôler un nombre de mort-vivants égal à son niveau	205
Création de nourriture	SN	+0	12	2	7	RAIX1m	1 jour	Crée une ration journalière de nourriture pour un nombre de personnes égal au niveau du lanceur	90
Déplacement Magique	SN	+0	6	10	6	Toucher	10	Une cible consentante peut être téléportée jusqu'à une distance égale au résultat du test x 2 en mètres	260
Eau Bénite	SN	+0	-	1	-	Toucher	1 jour	Crée un nombre de litres (?) d'eau bénite (pour 24h) égal au résultat du test	10
Ébouillement Sanglant	SC	-(COR+AUR)/2	13	-	17	RAIX10m	1 jour	La cible subit des dégâts égaux à résultat du test X 2	1580
Éclair	SC	+3	7	10	7	RAIX10m	1	La cible est touchée par un éclair (pas de Défense pour qui porte une armure en métal)	310

SORT	TYPE	BONUS MAGIQUE (BM)	M	G	S	DISTANCE	TEMPS DE RÉGÉNÉRATION	EFFET DU SORT	OR
Éclair Aveuglant	SC	-(AGI+AUR)/2	-	1	5	RAIX5m	5	La cible est aveuglée (pas de Défense) pour un nombre de rounds égal au résultat du test	10
Escalier Magique	SN	+0	4	8	4	Toucher	1 jour	Invoque une échelle (longueur= RAI x niveau mètres), qui reste en place aussi longtemps que le lanceur demeure concentré	320
Exorcisme	SN	-(ESP+AUR)/2	-	1	-	r= RAIX2m	10	Bannit un nombre de démons /morts-vivants égal à niveau/2 pour RAI minutes.	10
Feu de l'Enfer	SC	+5	15	-	15	RAIX10m	1 jour	Endommagement jusqu'à RAI mètres autour de la cible (pas de Défense) pour RAI rounds	1420
Flèche de Lumière	SC	+2	-	2	5	RAIX5m	1	Sort de combat, -2 au test de Défense d'une créature de lumière ténèbres	45
Flèche des Ténèbres	SC	+2	2	-	6	RAIX10m	0	Sort de combat, -2 au test de Défense d'une créature de lumière	75
Forme Gazeuse	SN	+0	15	15	15	Toucher	1 jour	La cible et son équipement prennent une forme gazeuse pour un nombre de rounds égal au résultat du test	1000
Guérison Majeure	SN	+0	-	10	-	Toucher	1 jour	Guérit toutes les blessures et restaure les PV au maximum (pas de résurrection)	650
Halte !	SC	-(COR+AUR)/2	6	1	6	RAIX5m	10	La cible ne peut pas bouger pour RAI rounds ; les dégâts rompent le sort	10
Harmonie Animale	SN	-(ESP+RAI)/2	-	1	7	r= RAIX5m	0	Calme un nombre d'animaux incontrôlables égal au niveau du lanceur pour RAI heures	10
Identification de la Magie	SN	+0	1	5	1	Toucher	0	Révèle la magie, sa source et sa fonction (objets magiques inclus)	10
Invisibilité	SN	+0	12	20	12	Toucher	1 jour	La cible est complètement invisible pour un nombre de minutes égal au résultat du test ou jusqu'à ce qu'elle attaque	1120
Invocation de démon	SN	-(COR+AUR)/2	10	-	16	r= RAI m	1 jour	Le démon accomplit RAI tâches, mais il attaque si le test a été raté. Reste 1 jour.	1190
Lance de Feu	SC	+2	5	-	5	RAIX10m	0	Version plus puissante du rayon de feu	210
Lance des Ténèbres	SC	+5	10	-	15	RAIX10m	0	-2 au test de Défense d'une créature de lumière	595
Lévitacion	SN	+0	5	7	5	Toucher	0	La cible peut léviter vers le haut ou le bas pour un nombre de minutes égal au résultat du test (Vitesse : RAI m/rd)	210
Lumière	SN	+5	5	1	1	Toucher	0	Une lumière pareille à une flamme entoure la cible pour un nombre de minutes égal au résultat du test	10
Lumière de Guérison	SC	+2	-	4	-	RAIX2m	2	Restaure un nombre de PV égal au résultat du test	115
Mains Guérisseuses	SN	+1	-	1	-	Toucher	0	Restaure un nombre de PV égal au résultat du test	10
Marche sur l'Eau	SN	+0	9	5	9	Toucher	0	La cible peut marcher sur l'eau pour un nombre de rounds égal au résultat du test	150
Nettoyage	SN	+0	-	3	7	Toucher	0	Nettoie objets, nourriture, et personnes	80
Ouvrir	SN	+0	1	2	1	Toucher	0	Ouvre une serrure sans l'endommager	10
Protection	SN	+0	4	1	4	RAIX2m	0	Le résultat du test est ajouté à la Défense de la cible jusqu'au prochain tour	10
Protection du Poison	SN	+0	8	1	8	Toucher	0	Augmente la Défense contre les poisons du niveau du lanceur pour RAI rounds	10
Ralentissement	SN	-(COR+AUR)/2	8	3	8	r= RAIX5m	10	Réduit de moitié la Vitesse d'un nombre d'ennemis égal à niveau/2	80
Rayon de Feu	SC	+1	1	-	1	RAIX5m	0	Dommage infligé égal au résultat du test	10
Reniflement	SC	-(COR+AUR)/2	7	3	5	r= RAIX5m	10	La cible subit un rhume carabiné pendant RAI rounds ; elle ne peut agir durant ce temps	80
Résurrection	SN	+0	-	10	-	Toucher	d20 jours	Ressuscite une cible (si morte depuis moins de 20 jours) ; pas de guérison ; COR -1	975
Serrure Magique	SN	+0	1	3	1	Toucher	0	Les tests d'Ouverture de serrure sont augmentés par le résultat du test pour toutes les tentatives jusqu'à ouverture de cette serrure.	10
Sommeil	SN	-(COR+RAI)/2	5	2	5	r= RAIX2m	10	Endort instantanément un nombre d'ennemis égal au niveau du lanceur (pas de Défense)	45

SORT	TYPE	BONUS MAGIQUE (BM)	M	G	S	DISTANCE	TEMPS DE RÉGÉNÉRATION	EFFET DU SORT	OR
Suppression de Poison	SN	+0	12	3	12	Toucher	10	Neutralise instantanément un poison	80
Téléportation	SN	+0	10	20	10	Toucher	1 jour	Téléporte le lanceur et RAI alliés à une localisation connue	920
Terreur	SN	-(ESP+RAI)/2	7	5	9	r= RAIx5m	1 jour	Un nombre de créatures humanoïdes égal au niveau du lanceur s'enfuit pour RAI minutes	300
Vol	SN	+0	10	20	10	Toucher	100	La cible peut voler pour un nombre de rounds égal au résultat du test (Vitesse : RAIx2 par round)	460

Type= sort normal(SN) ou sort requérant une cible (SC) ; Bonus= les modificateurs négatifs s'ajoutent à la Défense de la cible ; N= niveau minimum pour mages noir ; G= niveau minimum pour les Guérisseurs, S=niveau minimum pour sorciers.

Les sorts sont achetés/trouvés sous forme de parchemins et peuvent soit être appris ou activé directement. Dans les deux cas, le sort disparaît du parchemin.

SORTS PAR CLASSE ET PAR NIVEAU

MAGE NOIR	NIVEAU	GUÉRISSEUR	NIVEAU	SORCIER	NIVEAU
Arme Magique	1	Arme Magique	1	Identification de la Magie	1
Identification de la Magie	1	Eau Bénite	1	Lumière	1
Ouvrir	1	Éclair Aveuglant	1	Ouvrir	1
Rayon de Feu	1	Exorcisme	1	Rayon de Feu	1
Serrure Magique	1	Halte !	1	Serrure Magique	1
Flèche des Ténèbres	2	Harmonie Animale	1	Arme Magique	2
Contrôle	4	Lumière	1	Escalier Magique	4
Escalier Magique	4	Mains Guérisseuses	1	Protection	4
Protection	4	Protection	1	Éclair Aveuglant	5
Lance de Feu	5	Protection du Poison	1	Flèche de Lumière	5
Lévitiation	5	Bénédictio	2	Lance de Feu	5
Lumière	5	Création de nourriture	2	Lévitiation	5
Sommeil	5	Flèche de Lumière	2	Reniflement	5
Animation de squelettes	6	Ouvrir	2	Sommeil	5
Déplacement Magique	6	Sommeil	2	Déplacement Magique	6
Halte !	6	Nettoyage	3	Flèche des Ténèbres	6
Éclair	7	Ralentissement	3	Halte !	6
Reniflement	7	Reniflement	3	Création de nourriture	7
Terreur	7	Serrure Magique	3	Éclair	7
Animation de zombis	8	Suppression de Poison	3	Harmonie Animale	7
Bouclier Magique	8	Bouclier Magique	4	Nettoyage	7
Bulle Protectrice	8	Bulle Protectrice	4	Bouclier Magique	8
Protection du Poison	8	Lumière de Guérison	4	Bulle Protectrice	8
Ralentissement	8	Identification de la Magie	5	Contrôle	8
Marche sur l'Eau	9	Marche sur l'Eau	5	Protection du Poison	8
Boule de Feu	10	Terreur	5	Ralentissement	8
Chaîne d'éclairs	10	Lévitiation	7	Marche sur l'Eau	9
Invocation de démon	10	Bannissement	8	Terreur	9
Lance des Ténèbres	10	Carapace	8	Boule de Feu	10
Téléportation	10	Escalier Magique	8	Chaîne d'éclairs	10
Vol	10	Déplacement Magique	10	Téléportation	10
Carapace	12	Éclair	10	Vol	10
Création de nourriture	12	Guérison Majeure	10	Carapace	12
Invisibilité	12	Résurrection	10	Invisibilité	12
Suppression de Poison	12	Chaîne d'éclairs	15	Suppression de Poison	12
Ébouillement Sanglant	13	Forme Gazeuse	15	Feu de l'Enfer	15
Bannissement	14	Invisibilité	20	Forme Gazeuse	15
Feu de l'Enfer	15	Téléportation	20	Lance des Ténèbres	15
Forme Gazeuse	15	Vol	20	Invocation de démon	16
				Ébouillement Sanglant	17
				Bannissement	18

ÉQUIPEMENT

1 PIÈCE D'OR = 10 PIÈCES D'ARGENT = 100 PIÈCES DE CUIVRE

POUR LES VOYAGES	PRIX
Canoë (2 hommes)	20 PO
Chariot	30 PO
Compas	15 PO
Couverture de voyage, épaisse et chaude	5 PA
Gourde d'eau (5 litres)	5 PA
Grappin	1 PO
Outils pour écrire	2 PO
Tente (2 hommes)	5 PO

CHEZ LE MARCHAND	PRIX
Corde (10m)	5 PA
Couverture	1 PA
Enduit pour arme (d20 Round. BA +1)	5 PA
Herbes de guérison (valeur de test 10)	1 PO
Pot	5 PA
Ration journalière (3 repas)	1 PA
Sac	8 PC

ÉCLAIRAGE	PRIX
Bougie	2 PC
Briquet & Amadou	5 PC
Huile pour Lanterne (brûle pendant 4 heures)	5 PC
Lanterne	5 PA
Lanterne sourde	1 PO
Torche (brûle pendant 2h ; comme un gourdin)	1 PC

DANS LA TAVERNE	PRIX
Chambre pour une nuit	5 PC
Coin d'une chambre commune	1 PC
De la «bonne compagnie»	5 PA
Festín pour une personne	2 PA
Pinte de bière	1 PC
Repas normal	3 PC
Verre de vin	2 PC

DANS LE TEMPLE	PRIX
Bandages (guérissent 1 PV)*	5 PA
Eau Bénite (sort) ***	5 PA**
Guérison Majeure (sort)	100 PO**
Pendentif avec symbole sacré	1 PO
Potion de guérison (guérit d20 PV)	10 PO
Résurrection (sort)	500 PO**
Sort de guérison (prix pour 1 PV)	1 PA**

* : Un nombre de PV égal à COR peut être guéri chaque jour.

** : donacion nécessaire si PJ est inconnu ou peu apprécié.

*** : dommages contre démons/mort-vivants (valeur de test D20).

ARMES	BONUS D'ARME	NOTES	PRIX
Arbalète, courte (2M) **	+2	Initiative -2	8 PO
Arbalète, lourde (2M) **	+3	Initiative -4, -2 à la Défense de l'ennemi	15 PO
Arc, court (2M) **	+1	Initiative +1	6 PO
Arc, long (2M) **	+2	Initiative +1	10 PO
Bâton (2M)*	+1	+1 en Visée Magique	5 PA
Dague	0	Initiative +1	2 PO
Dague de lancer	+0	Peut aussi être utilisée pour le combat au corps à corps	2 PO
Épée à deux mains	+3	Initiative -2, -4 à la Défense de l'ennemi	10 PO
Épée, courte	+1	Les valeurs s'appliquent aussi pour les cimeterres	6 PO
Épée, large	+1	-2 à la Défense de l'ennemi	8 PO
Épée, longue	+2	Les valeurs s'appliquent aussi pour les fauchons	7 PO
Fronde	+0		5 PA
Gourdin*	+1		2 PA
Hache	+1		6 PO
Hache de bataille (2M)	+3	Initiative -2	7 PO
Lance*	+1	Peut être utilisée pour le combat au corps à corps et à distance	1 PO
Marteau	+1	-1 à la Défense de l'ennemi	7 PO
Masse	+1	-1 à la Défense de l'ennemi	7 PO

* : casse sur un échec critique en attaque de mêlée ou à distance.

** : la corde casse sur un échec critique en attaque à distance.

ARMURE	VALEUR D'ARMURE	NOTES	PRIX
Armure en plaques	+3	Vitesse -1m	50 PO
Bouclier, bois**	+1		1 PO
Bouclier, acier	+1	Vitesse -0,5m	8 PO
Bouclier, Pavois	+2	Vitesse -1m	15 PO
Brassières/jambières en cuir*	+1	Pour bras et jambes	4 PO
Brassière en plaques	+1	Vitesse -0,5m	7 PO
Cotte de maille	+2	Vitesse -0,5m	10 PO
Heaume	+1	Initiative -1	6 PO
Jambières en plaques	+1	Vitesse -0,5m	8 PO
Justaucorps de cuir	+1		4 PO
Robe	0		1 PO
Robe (recouverte de runes)	0	Aura +1	8 PO

* : c'est une paire de brassières **et** de jambières.

** : casse sur un échec critique en Défense.

POUR LES CRIMINELS	PRIX
Masque	5 PC
Outil de crochetage	4 PO
Pied de biche (+1 BA en tant qu'arme)	8 PO
SERVICES MAGIQUES	PRIX
Identification d'un objet magique	5 PO
ANIMAUX	PRIX
Animal de ferme (âne, cochon, vache)	20 PO
Cheval	50 PO
Cheval de guerre	500 PO
Petit animal (chien, chat, poulet)	2 PO

CRÉATION DE STRUCTURE	PRIX
Château (1 étage ; pierre)	50 PO/m ²
Fenêtre en verre	5 PO
1m de grillage en bois(hauteur 1m)	3 PA
Maison (1 étage ; rondins)	1 PO/m ²
Maison (1 étage ; bois)	2 PO/m ²
Maison (1 étage ; pierre)	4 PO/m ²
1m de mur en pierre(hauteur 3m)	2 PO
1m de palissade bois (hauteurs 3m)	15 PA
Portail	6 PO
Porte, renforcée	4 PO
Porte, simple	1 PO
Terrain (si disponible à la vente)	5 PO/m ²

MAÎTRISE DE JEU

MAÎTRISER À DUNGEONSLAYERS

Dungeonslayers est un jeu très rapide. Si les personnages peuvent connaître leurs moments de gloire, la mort survient rapidement ; qu'ils profitent donc de ces instants de félicité aussi souvent que possible!

Bien que le jeu soit principalement dédié aux descentes souterraines et aux combats endiablés, n'oubliez pas que vous pouvez tout aussi bien concevoir des aventures en forêt ou des enquêtes en milieu urbain.

CATACOMBES

Les catacombes sont des labyrinthes souterrains dont les tunnels sont remplis de passages secrets, de pièges, de monstres et de trésors. Selon une vieille tradition, les défis à affronter s'accroissent au fur et à mesure que l'on descend dans les profondeurs.

POINTS D'EXPÉRIENCE (PX)

Les personnages tendent à monter en niveau très rapidement, jusqu'à deux ou trois fois dans un même souterrain, surtout au début du jeu. Les conseils suivants devraient aider le MJ à accorder le nombre de PX adéquat :

PX POUR LES ENNEMIS

Les récompenses en PX pour avoir tué ou déjoué des ennemis sont calculées en ajoutant la valeur en PX de tous les ennemis vaincus. La somme est alors divisée également entre tous les membres de l'équipe.

Exemple :

Cinq personnages ont défait dix guerriers gobelins (20 PX chacun). Chaque personnage gagne 40 PX (= 10 x 20 PX / 5)

PX POUR LES QUÊTES

Les personnages remplissant des objectifs au cours d'une aventure (trouver l'artefact, tuer le grand méchant, etc.) devraient être récompensés par au moins le quart du nombre de PX gagnés en défaisant les ennemis.

Exemple :

En accomplissant la quête « Détruire la bande de gobelins), chaque membre de l'équipe gagne 10 PX (40/4).

PX POUR ROLEPLAY

Un joueur qui incarne bien son personnage et qui contribue à l'ambiance du jeu devrait être récompensé en PX, jusqu'au double de son niveau pour chaque situation de roleplay.

Exemple :

Un personnage de niveau 5 peut se voir attribuer jusqu'à 10PX pour le roleplay de son personnage lors d'une scène donnée.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

L'astuce, un bon raisonnement, l'arrivée à certains stades de l'aventure devraient être récompensées par un nombre de PX entre 5 et 20. Le MJ peut par exemple accorder 1PX pour chaque pièce explorée d'un souterrain.

OBSTACLES

Les monstres ne constituent pas les seuls périls que doivent affronter les aventuriers.

PIÈGES

Tout souterrain a besoin de quelques pièges bien placés qui devront être détectés (ESP+RAI) puis désarmés (ESP+DEX) par les personnages s'ils veulent éviter de prendre des dégâts.

PIÈGES TYPIQUES

Précipice

Tomber dans un précipice cause des dégâts ; le fond de certains précipices peut comporter des pics acérés entraînant des dommages supplémentaires (Attaque de Mêlée= profondeur du précipice en mètres x 3)

Aiguilles empoisonnées

Ces pièges protègent souvent les coffres et attaquent avec un poison d'une valeur de 10 ou plus.

Chute de pierre

Les « attaques » de ce genre de piège ont une valeur de test comprise entre 11 et 30 (10 + d20)

Pièges à lances

Une ou plusieurs lances sont propulsées hors des murs. Elles attaquent avec une valeur de 15 en attaque de Mêlée.

FEU ET ACIDE

TAILLE DU FEU	DOMMAGES/ROUND
Torche (comme gourdin)	Résultat de l'attaque
Vêtements qui brûlent	d20
Feu de camps	d20
Dans une maison en flammes	2d20
Fournaise	5d20
Vêtements mouillés	-d20
QUANTITÉ D'ACIDE	DOMMAGES/ROUND
Jet d'acide	Résultat d'attaque
Seau d'acide	D20
Corps entier aspergé	2d20

DÉGÂTS DE CHUTE

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

RENCONTRES ALÉATOIRES

Les rencontres aléatoires servent à redonner du souffle à une aventure dont le rythme retombe. Le MJ devrait les concevoir individuellement pour chaque souterrain. Une table de rencontres aléatoires devrait aussi

contenir des rencontres amicales.

MONSTRES

Que serait un souterrain sans monstres à combattre ?

MORT RAPIDE

Pour accélérer le jeu, le MJ peut considérer comme morts les monstres avec moins d'1 PV, sauf éventuellement les PNJ importants ou les monstres que les aventuriers veulent capturer pour les interroger.

AMÉLIORER LES STATISTIQUES DES MONSTRES

Le MJ peut traiter le monstre comme un guerrier, éclaireur ou mage afin de lui donner les points d'apprentissage correspondants à sa classe.

TRÉSOR

Élément indispensable d'une aventure, le trésor peut prendre des formes diverses : d'une simple potion de guérison (elles devraient être abondantes, au moins dans les premiers souterrains) à des pièces d'or, en passant par des objets magiques procurant des bonus à attributs ou capacités d'un personnage.

Les armes, armures ou autres artefacts

exotiques peuvent être également trouvés par les PJ.

TRÉSOR MAGIQUE

Suite à un test d'ESP+AUR réussi, un lanceur de sort peut sentir si un objet ou un lieu est de nature magique.

Si c'est le cas, il peut avoir recours à un test d'ESP+RAI pour identifier les propriétés de l'objet ou du lieu magique. Notez bien que la nature magique d'un objet doit être établie avant de chercher à identifier ses propriétés magiques.

EXEMPLES DE TRÉSORS MAGIQUES

Potion de régénération magique (50 PO)

Diminue de moitié le temps de régénération magique de tous les sorts pour la durée d'un combat.

Bottes elfiques (500 PO)

Ces bottes augmentent la Vitesse de 1m.

Clé d'émeraude (200 PO)

Peut être utilisée une fois toutes les 24 heures pour lancer le sort de *Serrure Magique* sur une serrure avec une valeur de test de 15.

Potion de guérison (10 PO)

Ce liquide rouge guérit d'20 PV.

Épée large magique +2 (800 PO)

Cette arme peut endommager les créatures incorporelles et dispose des bonus suivants : BA+3 / -4 à la Défense de l'ennemi.

Cotte de maille magique +1 (500PO)

Ajoute +1 à la Valeur d'Armure sans réduire la valeur d'Esquive de 1.

Baguette magique (prix du sort x 5)

Elle a été conçue pour lancer un sort particulier. Quiconque connaît ce sort peut le lancer à l'aide de la baguette sans avoir de l'activer au préalable.

Potion de lévitation (25 PO)

Fonctionne comme un sort de Lévitation (valeur de test 20, pas d'échec critique possible).

Potion de ChangeSort (10PO)

Donne un bonus de +10 à tout test de changement de sort pour la durée d'un combat.

Anneau de Protection +1/+2/+3 (500-1500 PO)

Augmente la Valeur d'Armure de +1/+2/+3 sans réduire la valeur d'Esquive de 1.

Anneau de Changesort (250 PO)

Une fois toutes les 24 heures, le porteur peut changer un de ses sorts sans effectuer de test. L'effet est instantané.

Poussière de Sommeil (100 PO)

Elle fonctionne comme un sort de *Sommeil* (valeur de test 15) contre une cible. Doit être lancée.

Cor de Guerre (250 PO)

Celui qui souffle dans ce cor octroie un bonus de +1 à tous les tests des membres de l'équipe pour la durée du combat. Utilisable une fois toutes les 24 heures.

BESTIAIRE

ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Corps 6	Agilité 8	Esprit 0
Force 1	Réflexes 2	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 2	Aura 0
Attaque de mêlée : 9(7 + 2 Mandibules)		
Attaque à distance : 10 (10 + 0 toile d'araignée)		
Esquive : 8 (8 + 2 Sens arachnéen - 2 Taille)		
Défense : 8		
PV : 36		PX : 79
Toile d'araignée : pas de dégâts, fonctionne comme le sort <i>Halte !</i> ; durée en rounds= résultat du tes		

CERVEAU TENTACULAIRE

Corps 4	Agilité 4	Esprit 8
Force 0	Réflexes 0	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 2	Aura 4
Esquive : 6 (4 + 2 Taille)		
Visée magique : 12 (10 + 2 Rayon mental)		
Défense : 6		
PV : 8		PX : 66
Lévitiation ; Rayon mental : ESP -1 pour d20 minutes, ignore la Défense ; si ESP=0, la cible devient folle de façon permanente		

CHEVAL

Corps 8	Agilité 12	Esprit 0
Force 2	Réflexes 6	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 0	Aura 0
Esquive : 16 (18 - 2 de Taille)		
Défense : 10		
PV : 40		PX : 70

DÉMON

MINEUR/MAJEUR/DÉCHU

Corps 8/12/16	Agilité 8/12/16	Esprit 8/12/16
Force 2/3/4	Réflexes 2/3/4	Raison 2/3/4
Robustesse 2/3/4	Dextérité 2/3/4	Aura 2/3/4
Attaque de mêlée : 10/15/20 (-2/4/6 à la Défense de l'ennemi)		
Esquive : 12/15/18 (-2/+0/+2 de Taille)		
Défense : 10/15/20		
PV : 10/25/60		PX : 66/119/192
Vol : Invocation -2 BA+X/VA+X : Invocation -X		

DRAGON DE FEU

Corps 20	Agilité 16	Esprit 10
Force 5	Réflexes 4	Raison 3
Robustesse 5	Dextérité 4	Aura 2
Attaque de mêlée : 35 (25+10 griffes; -10 à la Défense de l'ennemi)		
Attaque à distance : 30 (20 + 10 Souffle de feu)		
Esquive : 12 (20 - 8 de Taille)		
Défense : 35 (25 + 10 Écailles de dragon)		
PV : 350		PX : 1258
Souffle de feu : peut être utilisé tous les d20 rounds ; Portée DEX x 10m, forme de cône, Défense magique seulement ; Vol ; Immunité Mentale (contre sorts affectant l'esprit tel que <i>Sommeil</i>)		

GARGOUILLE

Corps 8	Agilité 8	Esprit 0
Force 2	Réflexes 3	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 1	Aura 0
Attaque de mêlée : 12 (10 + 2 griffes de pierre)		
Esquive : 12 (10 + 2 de Taille)		
Défense : 15 (10 + 5 Peau de pierre)		
PV : 10		PX : 61
Vol : Vitesse x2		

GÉANT

Corps 16	Agilité 6	Esprit 2
Force 4	Réflexes 3	Raison 1
Robustesse 4	Dextérité 0	Aura 0
Attaque de mêlée : 24 (20 + 4 Tronc d'arbre)		
Attaque à distance : 10 (6+4 Rocher)		
Esquive : 5(9 - 4 de Taille)		
Défense : 20		
PV : 120		PX : 164

GOBELIN

Corps 4	Agilité 6	Esprit 2
Force 2	Réflexes 2	Raison 1
Robustesse 0	Dextérité 1	Aura 0
Attaque de mêlée : 6 (6 + 0 petit gourdin/couteau)		
Attaque à distance : 7		
Esquive : 10(8 + 2 de Taille)		
Défense : 4		
PV : 7		PX : 25

GOLEM DE PIERRE

Corps 8	Agilité 6	Esprit 0
Force 2	Réflexes 3	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 0	Aura 0
Attaque de mêlée : 14 (10 + 4 Poings de pierre)		
Attaque à distance : 8 (7 + 1 lance)		
Esquive : 7 (9 - 2 Taille)		
Défense : 15 (10 + 5 Peau de pierre)		
PV : 40		PX : 81
Immunité mentale (contre les sorts affectant l'esprit comme <i>Sommeil</i>)		

HARPIE

Corps 8	Agilité 6	Esprit 6
Force 2	Réflexes 2	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 1	Aura 3
Attaque de mêlée : 12 (10 + 2 serres)		
Esquive : 8		
Lancer de sort : 10(9 + 1 Appel d'Oiseaux)		
Défense : 11 (10 + 1 Plumage)		
PV : 20		PX : 98
Vol ; Appel d'oiseaux : lancer de sort-(ESP+AUR)/2 ; 1x cible(ne peut agir)		

LOUP		
<u>Corps 8</u>	<u>Agilité 8</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 4	Réflexes 4	Raison 0
Robustesse 0	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 15 (12 + 3 Morsure profonde)		
<i>Esquive</i> : 16 (12 + 4 Rapide)		
<i>Défense</i> : 9 (8 + 1 fourrure de loup)		
PV : 18		PX : 51

RAT GÉANT		
<u>Corps 4</u>	<u>Agilité 6</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 2	Réflexes 3	Raison 0
Robustesse 0	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 8 (6 + 2 Dents acérées)		
<i>Esquive</i> : 15 (9 + 4 Rapide + 2 Taille)		
<i>Défense</i> : 4		
PV : 7		PX : 28

TROLL		
<u>Corps 12</u>	<u>Agilité 6</u>	<u>Esprit 2</u>
Force 3	Réflexes 3	Raison 1
Robustesse 3	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 18 (15 + 3 Grand Gourdin)		
<i>Attaque à distance</i> : 9 (6 + 3 Rocher)		
<i>Esquive</i> : 7 (9 - 2 Taille)		
<i>Défense</i> : 17 (15 + 2 Peau de Troll)		
PV : 50		PX : 100

Régénération : test de guérison une fois par round avec valeur de test= Corps (12)

OGRE		
<u>Corps 10</u>	<u>Agilité 4</u>	<u>Esprit 2</u>
Force 2	Réflexes 2	Raison 1
Robustesse 3	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 14 (12 + 2 grand gourdin)		
<i>Esquive</i> : 2 (6 - 2 fourrures crasseuses - 2 Taille)		
<i>Défense</i> : 15 (13 + 2 fourrures crasseuses)		
PV : 46		PX : 74

RONGEUR DE ROUILLE		
<u>Corps 8</u>	<u>Agilité 6</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 0	Réflexes 3	Raison 0
Robustesse 4	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 10 (8 + 2 Antenne de rouille)		
<i>Esquive</i> : 9		
<i>Défense</i> : 16 (12 + 4 Exosquelette)		
PV : 22		PX : 60

Antenne de rouille : détruit armure en métal au toucher (ignore la Défense)

VIGNE ÉTRANGLEUSE		
<u>Corps 6</u>	<u>Agilité 8</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 3	Réflexes 0	Raison 0
Robustesse 0	Dextérité 4	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 11 (9 + 2 Vigne)		
<i>Défense</i> : 6		
PV : 16		PX : 40

ORQUE		
<u>Corps 10</u>	<u>Agilité 6</u>	<u>Esprit 2</u>
Force 2	Réflexes 2	Raison 1
Robustesse 3	Dextérité 1	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 13 (12 + 1 lance)		
<i>Attaque à distance</i> : 8 (7 + 1 lance)		
<i>Esquive</i> : 8		
<i>Défense</i> : 13		
PV : 23		PX : 51

SANGLIER		
<u>Corps 10</u>	<u>Agilité 4</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 1	Réflexes 2	Raison 0
Robustesse 4	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 13 (11 + 2 Défenses)		
<i>Esquive</i> : 6		
<i>Défense</i> : 16 (14 + 2 peau coriace)		
PV : 24		PX : 49

ZOMBIE		
<u>Corps 12</u>	<u>Agilité 2</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 3	Réflexes 1	Raison 0
Robustesse 3	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 15		
<i>Défense</i> : 17 (15 + 2 Insensible)		
PV : 25		PX : 58

Immunité mentale (contre les sorts affectant l'esprit comme *Sommeil*)

OURS		
<u>Corps 12</u>	<u>Agilité 8</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 3	Réflexes 4	Raison 0
Robustesse 3	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 15 (-2 à la Défense de l'ennemi)		
<i>Esquive</i> : 10 (12 - 2 de Taille)		
<i>Défense</i> : 15		
PV : 50		PX : 100

SQUELETTE		
<u>Corps 10</u>	<u>Agilité 8</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 3	Réflexes 2	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 2	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 14 (13 + 1 épée courte)		
<i>Attaque à distance</i> : 11 (10 + 1 arc court)		
<i>Esquive</i> : 9 (10 - 1 bouclier en bois)		
<i>Défense</i> : 13 (12 + 1 bouclier en bois)		
PV : 22		PX : 62

Immunité mentale (contre les sorts affectant l'esprit comme *Sommeil*)

RAT		
<u>Corps 2</u>	<u>Agilité 4</u>	<u>Esprit 0</u>
Force 1	Réflexes 2	Raison 0
Robustesse 0	Dextérité 0	Aura 0
<i>Attaque de mêlée</i> : 4 (3 + 1 dents pointues)		
<i>Esquive</i> : 14 (6 + 4 Rapide + 4 Taille)		
<i>Défense</i> : 2		
PV : 3		PX : 17

SEIGNEUR DES RATS

HISTOIRE

Autrefois, le culte d'un dieu rat terrorisait le pays. Ses adorateurs construisirent un temple souterrain dont l'emplacement demeura secret, bien que le culte fût détruit par les forces de la lumière.

Mais récemment, quelques rats découvrirent par hasard le temple et usèrent du pouvoir de son autel pour accroître leur nombre et leur force.

COMMENCER L'AVENTURE

Le tavernier s'adresse aux personnages :

Je suis très embarrassé, mais j'ai besoin d'un coup de main. Il y a des rats dans ma cave et ces bêtes sont plutôt agressives, je vous l'assure ! Hier, ils ont même attaqué mon serviteur quand il est descendu prendre quelques bières. Une telle situation est inacceptable. Je vous serai très reconnaissant si vous pouviez vous occuper de cette affaire discrètement. Je vous offre une pièce d'argent pour chaque rat tué. Êtes-vous partant ?

LA CAVE

Les rats se sont fauilés à travers deux vieux murs de pierre et ont creusé des tunnels menant au repère du culte du dieu rat. Ces tunnels font approximativement 1m de haut.

1. Entrée : l'escalier raide du grenier débouche sur les ténèbres; des couinements peuvent être entendus (ESP+RAI).

2. Cave à bière : 4 rats rôdent entre quatre larges tonneaux. Une inspection plus poussée (ESP+RAI) révèle une ouverture d'environ 1m de haute derrière un des tonneaux.

3. Cave à vin : une nouvelle entrée de tunnel peut être trouvée ici (ESP+RAI), semblable à celle en 2. Six rats supplémentaires sont présents.

LES TUNNELS

4. Tunnel : les rats ont creusé à travers le sol meuble et ont créé des tunnels de 1m de haut. On ne peut les traverser qu'à quatre pattes.

5. Mare : le tunnel débouche sur une grotte de 2m de haut, remplie de toiles d'araignées. Deux cocons renfermant des rats géants reposent à côté de la mare.

6. Repaire de l'araignée : une araignée monstrueuse est arrivée ici, il y a longtemps, en empruntant une petite ouverture. L'ouverture est désormais bien trop petite pour que l'araignée puisse l'utiliser à nouveau.

LE DOMAINE DU RAT

Les cultistes vivaient autrefois ici. Toutes les portes sont déverrouillées et comprennent des trous de rats de 50cm de haut.

7. Vestiaire : sept robes noires pendent sur des crochets. Tous ceux qui portent de telles robes ne seront pas attaqués par les rats (les rats géants attaquent quand même).

8. Salle de torture : un squelette humain repose sur une table. Il attaque si on le touche.

9. Chambre : dans cette chambre vide, 4 rats et 4 rats géants attendent les aventuriers.

10. Salle de nettoyage : un anneau (2 PO) se trouve au fond d'une citerne remplie d'eau sombre et puante.

11. Impasse : ce tunnel s'est effondré il y a longtemps. En farfouillant dans les gravats (ESP+RAI), on peut dénicher un squelette humain vêtu d'une robe noire et tenant en main une épée magique +1.

12. Dortoir : 4 rats et 2 rats géants se cachent parmi les restes moisis de 6 lits. Une fiole en métal (d20 potion de guérison) est cachée derrière un des coussins.

13. Armurerie : deux épées longues et un bouclier en métal sont rangées dans un râtelier d'armes.

14 Couloir des Rats : des fresques représentant le dieu rat décorent les murs d'un corridor qui descend pour aboutir devant une porte double.

La porte a succombé aux rongements des rats ; elle est percée de nombreuses ouvertures.

15. Autel du dieu rat : 5 rats et 5 rats géants tournent autour d'une statue du dieu rat de 2m de haut placée devant un autel de pierre. L'autel doit être détruit pour que son pouvoir soit rompu. La statue est en fait un **golem de pierre** qui défend l'autel s'il est attaqué ou profané.

POINTS D'EXPERIENCE

Par pièce visitée : 1 PX

Combat : (PX monstres vaincus/nombre PJ) PX

Roleplay 0-20PX

Destruction de l'autel : 15PX

Terminer l'aventure: 15PX





DUNGEONSLAYERS

Joueur	Personnage	Niveau	Pt d'apprentissage
Race	Classe	Expérience	
CORPS <input type="text"/>	AGILITÉ <input type="text"/>	ESPRIT <input type="text"/>	
FORCE <input type="text"/>	RÉFLEXES <input type="text"/>	RAISON <input type="text"/>	
ROBUSTESSE <input type="text"/>	DEXTÉRITÉ <input type="text"/>	AURA <input type="text"/>	

Arme	Bonus d'arme	Notes
Mains nues	0	+5 à la défense de l'ennemi

Armure	Valeur d'armure	Notes
Total VA		



Point de vie
COR+ROB+10



Défense
COR+ROB+VA



Attaque de mêlée
COR+FOR+BA



Attaque à distance
AGI+DEX+BA



Esquive
AGI+REX-VA



Lancer de sort
ESP+AUR+BM-VA



Visée Magique
ESP+DEX+BM-VA

Initiative (AGI+REF) :

Vitesse (AGI+REF) :

Talents

Sorts

Sorts	Bonus Magique	Distance	Régé.	Effet

DUNGEONSLAYERS

JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

IL ÉTAIT UNE FOIS...

« ALORS, APRÈS QUE VOUS AYEZ TUÉ ET FOUILLÉ UNE DOUZAINÉ D'ORQUES, VOUS ENTREZ DANS LA PIÈCE ADJACENTE. APPAREMMENT, VOUS AVEZ ATTEINT LA DESTINATION DE VOTRE QUÊTE : GRÂCE À LA LUMIÈRE DES TORCHES, VOUS POUVEZ DISCERNER DES SYMBOLES IMPIES, QUI PROFANENT LES FRESQUES MURALES AUTREFOIS SI SPLENDIDES. UNE FONTAINE À L'EAU PUTRIDE OCCUPE LE CENTRE DE LA PIÈCE, ET DEVANT ELLE SE DRESSE UNE SILHOUETTE REVÊTUE D'UNE ROBE NOIRE. UNE AURA MENAÇANTE ÉMANE... »

« ON S'EN FOUT- À L'ATTAAQUE !!! »

UN PETIT DONJ ' CE SOIR ?

DUNGEONSLAYERS EST UN JEU DE RÔLE SUR TABLE, OÙ LES PERSONNAGES TUENT DES MONSTRES ET PILLENT DES SOUTERRAINS COMME DANS LE BON VIEUX TEMPS.

LE SYSTÈME DE RÈGLES DE DUNGEONSLAYERS A ÉTÉ CONÇU POUR ÊTRE À LA FOIS RAPIDE ET SIMPLE : EN MOINS DE 5 MINUTES, VOTRE PERSONNAGE EST PARÉ POUR SA PREMIÈRE AVENTURE SOUTERRAINE.

SES RÈGLES COMPRENNENT TOUT CE DONT VOUS ET VOS AMIS AVEZ BESOIN POUR JOUER À UNE PARTIE DE DUNGEONSLAYERS, EN DEHORS D'UN DÉ À 20 FACES.

UN JEU DE RÔLE COMPLET EN 24 PAGES
DES MÉCANISMES RAPIDES POUR LE COMBAT & LA MAGIE
RÈGLES DE CRÉATION DE PERSONNAGES
UNE AVENTURE D'INTRODUCTION

ALORS, REVÊTEZ VOTRE ARMURE ET DÉGAINÉZ VOTRE ÉPÉE : L'AVENTURE VOUS APPELLE !

WWW.DUNGEONSLAYERS.COM

