



DUNGEONSLAYERS
AN OLD-FASHIONED ROLEPLAYING GAME

MODIFICATEURS

- Routine +6
- Très facile +4
- Facile +2
- Normal 0
- Difficile -2
- Très difficile -4
- Extrêmement difficile -6

TESTS STANDARDS

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

GUERISON NATURELLE

Les personnages blessés récupèrent sur un test de COR+ROB. Le nombre de PVs récupéré est égal au résultat du jet. Chaque tranche de 4h de repos total offre un bonus cumulatif de +1 sur le jet.

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 x2)
- Se lever et/ou dégainer une arme
- Prendre quelques herbes de guérison

DEGATS DE CHUTE

Les dégâts de chute sont égaux à la distance de chute x3 mètres. Le test de Défense s'applique normalement.

FEU ET ACIDE

Taille du feu	Dégâts/round
Torche	Rés d'attaque
Vêtements	d20
Feu de camp	d20
Maison en feu	2d20
Fournaise	5d20
Vêt. Mouillés	-d20
Quantité d'acide	Dégâts/round
Jet d'acide	Rés d'attaque
Seau d'acide	d20
Corps entier	2d20

PARCHEMINS

Les sorts peuvent être activés (peu importe le niveau) directement à partir du parchemin ou appris. Dans les deux cas, le sort disparaît du parchemin.

TAVERNE & TEMPLE

Dans la taverne	Coût
"Bonne compagnie"	5PA
Festin pour 1 pers.	2PA
Verre de vin	2PC
Pinte de bière	1PC
Repas normal	3PC
Chambre pour 1 nuit	5PC
Dortoir	1PC

Dans le temple	Coût
Bandages (1PV)**	5PA
Guérison Maj (sort)	100PO*
Potion soins (d20PV)	10PO
Sort soins (coût/PV)	1PA
Eau bénite (sort)***	5PA
Pendentif sacré	1PO
Résurrection (sort)	500PO*

* Donation nécessaire si le PJ est inconnu ou peu apprécié.

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

*** Dégâts contre démons/mort-vivants (valeur de test d20).

1 PO = 10 PA = 100 PC

