

DUNGEON SQUAD!

Combat

Initiative

Dé de voleur pour les PJ	Modificateur
D4	-1
D8	+1
D12	+2

Toucher

Catégorie de monstre	Dé	Seuil à dépasser	Restriction armes de jet
Faible	Guerrier	2	Toucher pour nombre pair seulement
Moyen	Guerrier	4	Toucher pour nombre pair seulement
Fort	Guerrier	6	Toucher pour nombre pair seulement
Au secours !	Guerrier	8	Toucher pour nombre pair seulement

Dommages

Type d'arme	Dommages
Arme choisie comme compétence	Dé de compétence (D6 ou D10)
Poings	1D4
Dague	1D4
Epée	1D6
Epée magique	1D8
Hache	1D8
Arc	1D6
Arbalète	1D8
Lance	1D8

Armures

Type d'armure	Protection
Armure choisie comme compétence	Dé de compétence
Armure de cuir	1D4
Armure de cuir renforcé	1D6
Cotte de mailles	1D8
Armure à plaques	1D10

Actions

Difficulté	Seuil
Facile	2
Moyen	4
Difficile	6
Très difficile	8

Magie

Lancer un sort

Situation du magicien	Seuil à dépasser
Dans un combat	6
Hors d'un combat	2

Liste des sorts

Sort	Description	Fréquence
Eblouissement	Désoriente un ennemi de la taille d'un humain par 2 points de jet, 4 pour les grosses créatures et 1 pour les petites. Les victimes ne peuvent pas agir pendant un tour.	1 fois par combat
Boule de feu	Les dommages sur la cible sont le triple du dé assigné. Tous ceux qui sont proches de la cible prennent le dé de dommages (sans multiplicateur).	1 fois par aventure
Soins	Fournit le dés du sort en PV à la personne guérie. Ne s'applique qu'à une seule personne.	1 fois par combat
Eclair	Les dommages sont ceux du dé assigné. Le magicien peut diviser les dommages sur plusieurs cibles.	Chaque tour
Chance	Permet d'ajouter le dé du sort au jet d'une autre personne. Permet aussi de retrancher le dé du sort au jet d'un attaquant. Ce jet doit être fait avant l'action.	Chaque tour
Bouclier magique	Protège une seule personne au choix du magicien (incluant lui-même s'il le souhaite). Absorbe les dommages du dé de sort puis disparaît.	1 fois par combat

Compétences de voleur

Compétences de voleur	Seuil à dépasser
Se déplacer silencieusement	2
Crocheter une serrure	4
Escalader un mur	4
Désamorcer un piège	6
Sauter au dessus d'une fosse	6

Monstres

Vermes

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Rat	D4	Morsure 1 PV	1	-	1	+1
Araignée	D4	Piqûre 1 PV	1	-	1	0
Chauve souris vampire géante	D4	Morsure 2 PV	2	-	2	+1
Moisissure gluante et puante	D4	Erode le métal, détruit les armures et les épées	25	-	25	-
Eponge moisie magique	D4	Les points de magie utilisés contre elle accroissent ses points de vie d'autant	25	-	25	-1

Monstres faibles

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Rat géant	D6	Morsure D4	4	-	4	+1
Loup	D6	Morsure D6	6	-	6	0
Goblin	D6	Hache D8	8	-	8	0
Bandit de grand chemin	D6	Epée D6	8	1d4	8	0

Monstres moyens

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Orc	D8	Epée D6	10	Bouclier D6	10	0
Soldat	D8	Epée D6	10	1d8	10	+1
Squelette guerrier	D8	Hache D8	4	-	4	-1
Araignée géante	D8	Poison D4 par tour pendant 4 tours	12	-	12	-1
Zombie	D8	Morsure D6 (guérie par le sort "soins")	8	-	8	0
Homme poisson	D8	Griffes D6, morsure D4	10	Peau : 2 points	10	0

DUNGEON SQUAD!

Monstres

Monstres forts

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Géant	D10	Gourdin D10	20	-	20	-1
Troll	D10	Mains D10	12	Armure naturelle D10	12	-1
Petit dragon	D10	Pincés d6, morsure D8, souffle de feu D12	40	Armure naturelle D6	40	0

Au secours !

Monstre	Attaque	Dommages	PV	Armure	Exp	Initiative
Grand dragon	D12	Pincés D10, souffle de feu D12	60	Armure naturelle D10	60	-1

Équipements

Équipement	Commentaires	Prix en PO	Équipement	Commentaires	Prix en PO
Bougie		1	Augmenter ses PV de 1		20
Sac de couchage		1	Tente pour 4 personnes		20
Gourde		1	Beaux habits		20
Sifflet		1	Animal de compagnie	Chat, belette, hibou, faucon, etc.	20
Torche		1	Cape	+D pour se cacher	20
Sac à butin		1	Gants pour escalader	+D escalade	20
Repas pour une semaine		5	Bottes elfiques	+D se déplacer en silence	20
Valise waterproof		5	Potion de soins	Soigne 1D12 une fois	20
Corde de 3 mètres		5	Cheval harnaché		50
Briquet silex		5	Piège à ours		50
Sac à dos		5	Longue-vue		50
Pelle à creuser	+D pour creuser	5	Miroir		50
Bandages	Soigne 1D4 une fois	5	Crochet pour serrure	+D crochetage	50
Kit de l'aventurier	Sac à dos, briquet silex, sac de couchage, gourde, sac à butin	10	Parchemin de sort	Contient un sort à usage unique	50
Lanterne		10	+D pour une caractéristique	Magicien, Guerrier ou Voleur	100
Carte locale		10	Chien de garde	Attaque D8. Dommages : morsure D6. 6 PV. Loyal.	100
Corde		10	Épée magique	+D pour le combat avec cette épée	100
Crochet escalade	+D en escalade si utilisé avec la corde	10	Baguette magique	+D pour lancer des sorts	100
Marteau et piquets		10	Étalon de guerrier	Attaque par piétinement D6. 12 PV. Féroce.	100
Parchemin, encre et plume		10	Laboratoire portable de magicien	Pour inventer de nouveaux sorts	100
Instrument de musique		10			
Baume soignant	Soigne 1D6 une fois	10			

Expérience

Expérience	Gain	Règle originale
100 PO	+D pour un dé (max : D12)	Oui
20 PO	+1 PV	Oui
500 PE	+D pour un dé (max : D12)	Non
100 PE	+1 PV	Non