

Traits

Tirez (3d6) dans l'ordre **Force**, **Agilité**, **Endurance**, **Présence**, **Intelligence** et **Chance**.

3d6	Modificateur
3	-3
4 - 5	-2
6 - 8	-1
9 - 12	0
13 - 15	+1
16 - 17	+2
18	+3

Points de vie: **1d4 + bonus endurance**

Modificateurs

Force	Jet d'attaque (mêlée), modificateur de dégâts
Agilité	Classe d'armure, jet d'attaque (distance), initiative, réflexe
Endurance	Points de vie, vigueur
Présence	Niv. sort max (clerc), Volonté
Intelligence	Niv. sort max (magicien), Nb langues
Chance	Critiques, fumble, corruption, classe spécifique

Destin

Si votre chance possède un modificateur, lancez 1d30.

1d30	Augure de naissance et Jet chance	1d30	Augure de naissance et Jet chance
1	Hiver rigoureux: Tous les jets d'attaques	16	Survivant de la peste: Soins par magie
2	Taureau: Jets d'attaque au corps à corps	17	Signe de chance: Jets de sauvegarde
3	Jour heureux: Jets d'attaques à distance	18	Ange gardien: Jets de sauvegarde contre les pièges
4	Élevée par des loups: Jets de pugilat	19	Morsure d'araignée: Jets de sauvegarde contre le poison
5	Conçu à cheval: Jets d'attaques montés	20	Touché par la foudre: Jets de réflexes
6	Née sur le champ de bataille: Tous les jets de dégâts	21	A vécu une famine: Jets de vigueur
7	Voie de l'ours: Jets de dégâts en mêlée	22	Résiste à la tentation: Jets de volonté
8	Œil de faucon: Jets de dégâts à distance	23	Maison enchanter: Classe d'armure (CA) distance
9	Animal de meute: Jets d'attaque & dégâts pour l'arme niv. 0	24	Vitesse du cobra: Initiative
10	Bosse des maths: Jets de compétences	25	Moisson bienfaitante: Points de vie (PV)
11	Adresse du renard: Trouver/désarmer les pièges	26	Bras de guerrier: Table des jets critiques pièges
12	Trèfle à 4 feuilles: Trouver les portes secrètes	27	Maison maudite: Je de corruption
13	7eme fils: Jets de sorts	28	Étoile morte: Jet de fumbles
14	Violent orage: Jets de dégât par magie	29	Chant d'oiseau: Nombre de langues
15	Cœur juste: Jets de renvoi	30	Enfant sauvage: Vitesse (chaque +1 = +5 pieds)

Metiers (01-55)

d100	Métier	Arme	Objet
01	Alchimiste	Bâton (1d4)	Une fiole d'huile
02	Apiculteur	Bâton (1d4)	Pot de miel
03	Apprenti mage	Dague (1d4)	Grimoire noir
04	Armurier	Marteau (1d4)	Casque en fer
05	Artiste de confiance	Dague (1d4)	Une belle cape
06	Astrologue	Dague (1d4)	Longue-vue
07	Barbier	Rasoir (1d4)	Ciseaux
08	Bedeau	Bâton (1d4)	Symbole sacré
09	Berger	Bâton (1d4)	Chien de garde**
10	Bijoutier	Dague (1d4)	Un joyau (20 po)
11	Boucher	Fendoir (1d6)	Demi-boeuf
12	Bouffon	Dard (1d4)	Vêtement en soie
13-15	Bûcheron	Hachette (1d6)	Fagot de bois
16	Chaman	Masse (1d6)	Une livre d'herbe
17	Charrot	Gourdin (1d4)	Chariot***
18-19	Chasseur	Arc court (1d6)	Peau de cerf
20	Clochard	Gourdin (1d4)	Bouillie de fromage
21	Contrebandier	Fronde (1d4)	Sac étanche
22	Cordier	Couteau (1d4)	Corde, 100 pieds
23	Cordonnier	Poinçon (1d4)	Chausse-pied
24	Dimier	Épée longue (1d8)	100 pc
25	Dresseur	Gourdin (1d4)	Poney
26-27	Écuyer	Épée longue (1d8)	Casque en fer
28	Elf, Artisan	Bâton (1d4)	Terre glaise, 1 livre
29	Elf, Avocat	Penne (1d4)	Livre
30	Elf, Chandelier	Ciseaux (1d4)	20 bougies
31	Elf, Fauconnier	Dague (1d4)	Faucon
32-33	Elf, Forestier	Bâton (1d4)	Une livre d'herbe
34	Elf, Marin	Arc court (1d6)	Longue-vue
35-36	Elf, Sage	Dague (1d4)	Parchemin et plume
37	Elf, Souffleur de verre	Marteau (1d4)	Perles de verre
38	Esclave	Gourdin (1d4)	Pierre étrange
39	Excavateur	Pelle (1d4)	Fine saleté, une livre
40-48	Fermier*	Fourche (1d8)	Poule**
49	Forgeron	Marteau (1d4)	Pince en acier
50-51	Fossoyeur	Pelle (1d4)	Truelle
52	Fromager	Bâton (1d4)	Fromage puant
53	Gamin des rues	Bout de bois (1d4)	Bol de mendicité
54	Garde de caravane	Épée courte (1d6)	Toile, 1 verge
55	Halfelin, Volailier	Hachette (1d6)	Poulet, 5 livres

Metiers (56-100)

d100	Métier	Arme	Objet
56	Halfelin, gantier	Poinçon (1d4)	Gants, 4 paires
57	Halfelin, Gitan	Fronde (1d4)	Poupée
58	Halfelin, Marchant	Épée courte (1d6)	20 pa
59	Halfelin, Matelot	Couteau (1d4)	Toile à voile, 2 verges
60-61	Halfelin, Teinturier	Bâton (1d4)	Tissu, 3 verges
62	Halfelin, Usurier	Épée courte (1d6)	5 po, 10 pa, 200 pc
63	Halfelin, Vagabon	Gourdin (1d4)	Bol de mendicité
64	Halfing, Mercier	Ciseaux (1d4)	3 Fins costumes
65	Herboriste	Gourdin (1d4)	Une livre d'herbe
66	Hors-la-loi	Épée courte (1d6)	Armure de cuir
67	Joueur	Gourdin (1d4)	Dès
68	Marchant	Dague (1d4)	4 po, 14 pa, 27 pc
69-70	Mendiant	Fronde (1d4)	Béquilles
71	Ménestrel	Dague (1d4)	Ukulélé
72	Mercenaire	Épée longue (1d8)	Armure de peau
73	Meunier	Gourdin (1d4)	Une livre de farine
74	Nain, Apothicaire	Bâton (1d4)	Fiole en métal
75	Nain, Bahutier	Ciseau (1d4)	Bois, 10 livres
76	Nain, Berger	Bâton (1d4)	Truie**
77	Nain, champignoniste	Pelle (1d4)	Sac
78	Nain, chasseur de rat	Gourdin (1d4)	Filet
79-80	Nain, Forgeron	Marteau (1d4)	Mithril, une once
81-82	Nain, Mineur	Barre à mine (1d4)	Lanterne
83-84	Nain, Tailleur de pierre	Marteau (1d4)	Fine pierre, 10 livres
85	Noble	Épée longue (1d8)	Un anneau en or (10po)
86	Orphelin	Gourdin (1d4)	Poupée de chiffon
87	Palefrenier	Bâton (1d4)	Bride
88	Scribe	Dard (1d4)	10 feuilles de parchemin
89	Serrurier	Dague (1d4)	Outils de précision
90	Servant	Bâton (1d4)	Médaille
91	Soigneur	Gourdin (1d4)	Eau bénite, 1 fiole
92	Soldat	Pique (1d6)	Bouclier
93	Tire-laine	Dague (1d4)	Petit coffre
94	Tisserand	Dague (1d4)	De beaux habits
95	Tonnellier	Pied-de-biche (1d4)	Tonneau
96-97	Trappeur	Fronde (1d4)	Peau de blaireau
98	Vendeur à la sauvette	Couteau (1d4)	Fruits
99	Vidangeur	Truelle (1d4)	Un sac de fèces
100	Voyant	Dague (1d4)	Jeu de tarot
Déplacement Humain/Elf 30' Nain et Halfelin 20'			

Equipement

- CA de base :10
- Fortune de départ: **5d12 pièces de cuivre**

1d24	Objet	Prix	1d24	Objet	Prix
1	Sac à dos	2 po	13	Une pointe en fer	1 pa
2	Bougie	1 pc	14	Lanterne	10 po
3	Chaîne, 10 pieds	30 po	15	Miroir de poche	10 po
4	Craie, 1 morceau	1 pc	16	Huile, 1 flacon	2 pa
5	Coffre, vide	2 po	17	Perche, 10 pieds	15 pc
6	Pied-de-biche	2 po	18	Rations, par jour	5 pc
7	Flacon, vide	3 pc	19	Corde, 50 pieds	25 pc
8	Silex et acier	15 pc	20	Sac, large	12 pc
9	Grappin	1 po	21	Sac, petit	8 pc
10	Marteau, petit	5 pa	22	Outils de crochetage	25 po
11	Symbole sacré	25 po	23	Une torche	1 pc
12	Eau bénite, 1 fiole	25 po	24	Outre à eau	5 pc

Armures

Armure	Bonus CA	Malus	Vitesse	Dés Fumble	Prix
(Sans armure)	+0 (10)	-	-	d4	-
Armure matelassée	+1	-	-	d8	5 po
Armure de cuir	+2	-1	-	d8	20 po
Armure de cuir cloutée	+3	-2	-	d8	45 po
Armure de peau	+3	-3	-	d12	30 po
Chemise de mailles	+4	-4	-5'	d12	80 po
Cotte de mailles	+5	-5	-5'	d12	150 po
Crevice	+6	-6	-5'	d16	250 po
Armure à plaques	+7	-7	-10'	d16	550 po
Harnois	+8	-8	-10'	d16	1,200 po
Bouclier	+1	-1	-	-	10 po

Armes

Arme	Dégâts	Prix	Arme	Dégâts	Range	Prix
Grande hache	1d10	7 po	Épée à 2 mains	1d10	-	15 po
Blackjack†	1d3/2d6	3 po	Marteau de guerre	1d8	-	5 po
Gourdin	1d4	3 po				
Fléau	1d6	6 po	Sarbacane	1d3/1d5	20/40/60	6 po
Garrote†	1/3d4	2 po	Arbalète	1d6	80/160/240	30 po
Lance d'arçon	1d12	25 po	Dague	1d4/1d10	10/20/30**	3 po
Épée longue	1d8	10 po	Dard	1d4	20/40/60**	5 pa
Masse d'armes	1d6	5 po	Hachette	1d6	10/20/30**	4 po
Arme d'has†	1d10	7 po	Javelot	1d6	30/60/90**	1po
Épée courte	1d6	7 po	Arc long	1d6	70/140/210	40 po
Lance#	1d8	3 po	Arc court	1d6	50/100/150	25 po
Bâton	1d4	5 pa	Fronde	1d4	40/80/160**	2 po

Critique

1d4	Effet
0 ou -	La puissance de votre coup vous fait lâcher votre arme. Vous infligez 1D6 points de dégâts supplémentaires mais vous êtes maintenant désarmé.
1	Coup vicelard : +1D3 points de dégâts.
2	En plein dans l'oeil ! +1D4 points de dégâts accompagnés par un énorme coaquard.
3	Le plat de votre arme atterrit sur le crâne de votre adversaire. +1D3 points de dégâts, votre adversaire agira en dernier le round suivant.
4	Un bon coup dans le genou ! +1D4 points de dégâts, la vitesse de l'adversaire diminue de 10' jusqu'à ce qu'il soit soigné.
5	Un coup bien placé au torse : 1D6 points de dégâts supplémentaires.
6	Vous désarmez votre adversaire. Vous avez droit à une attaque gratuite si votre adversaire tente de récupérer son arme.
7	Vous écrasez la main de votre adversaire. +2D3 points de dégâts et deux doigts cassés au menu !
8	Ça ne saigne pas mais ça fait mal ! Votre adversaire pousse un hurlement d'agonie (et n'attaquera pas au round suivant).

Fumble

1d16	Effet
0 ou -	Vous attaquez rate sa cible d'un bon kilomètre mais vous ne subissez pas d'autres effets indésirables.
1	Votre attaque pathétique fait de vous la risée de vos compagnons mais ne vous inflige aucun dégâts
2	Vous glissez mais pouvez vous rétablir avec un Jet en Réflexes (Diff.10) réussi. En cas d'échec vous vous étalez par terre de tout votre long et y restez le round suivant.
3	Vous manquez de perdre votre arme mais la récupérez au dernier moment. Votre mauvaise prise vous inflige néanmoins un malus de -2 à votre prochaine attaque.
4	Votre arme est endommagée* (la corde d'un arc casse, la garde d'une épée glisse...). L'arme peut-être réparée en 10 minutes mais en l'état elle est inutilisable.
5	Vous tombez comme une merde. Vous êtes étalé sur le sol et devez utiliser une action pour vous relever au round suivant.
6	Votre arme se prends dans votre armure (ou vos vêtements). Vous devez passer le round suivant à les séparer. Le bonus à la CA de votre armure est réduit de 1 tant que vous n'avez pas consacré 10 minutes à la réajuster.
7	Votre arme vous échappe des mains. Votre prochaine action va consister à la ramasser ou à en sortir une nouvelle.
8	Votre attaque finit dans obstacle imprévu mais solide (un mur, le sol...). Une arme normale est brisée, une arme magique n'est pas affectée.
9	Vous trébuchez et offrez une magnifique ouverture à vos adversaires. La prochaine attaque qui vous vise bénéficie d'un +2.
10	Pensez à entretenir votre armure ! Différentes parties de votre armure s'emmmellent ou se coincent ; vous ne pouvez rien faire pendant 1D3 rounds. Les personnages sans armures ne sont pas affectés par ce résultat.
11	Votre attaque vous fait perdre votre équilibre. Vous subissez un malus de -4 à votre prochaine attaque.
12	Votre attaque frôle dangereusement un de vos alliés (déterminé au hasard). Refaites un jet d'attaque en utilisant le même dé contre l'allié en question.
13	Vous vous étalez lamentablement sur le sol, ce qui vous coûte 1D3 points de vie. Vous êtes maintenant allongé et devez utiliser votre prochaine action pour vous lever.
14	Vous voilà étendu sur le dos comme une tortue, à vous agiter sans parvenir à vous relever. Vous passerez le prochain round par terre et ne pourrez vous relever qu'au suivant.
15	Votre incompétence finit par vous coûter cher : vous vous blessez vous-même (dégâts normaux).
16	Non seulement vous parvenez à vous blesser (dégâts normaux +1) mais pour couronner le tout vous basculez cul par-dessus tête et vous retrouvez au sol. Impossible de vous relever tant que vous ne réussissez pas un jet d'Agilité (Diff. 16).

DUNGEON CRAWL CLASSICS

ROLE PLAYING GAME

GLORY & GOLD WON BY SORCERY & SWORD

Mini Guide Niveau 0

