

MICROLITE 4E

TESTS DE COMPÉTENCE

Action		DD ABSOLU	Action		DD RELATIF	
Facile		10	Aisé		Niv+6	
Difficile		15	Moyen		Niv+11	
Très difficile		20	Ardu		Niv+16	
Héroïque		25	<div>TEST DE PJ d20 + Caractéristique + Compétence TEST OPPOSÉ DD = Caractéristique du monstre</div>			
Parangonique		40				
Épique		50				
RANG DE RÉUSSITE						
Exploit†						
Succès						
Échec						

Maladresse‡

†. Sans gain de pt de Machination

‡. Sans gain de pt d'Éclat

EXPLOIT

20 naturel sur le d20 d'un test de compétence, une attaque, une défense, une sauvegarde, une persistance, etc.

Réussite automatique de l'action

Gain de 1 pt d'Éclat pour le PJ

Dégâts infligés doublés

MALADRESSE

1 naturel sur le d20 d'un test de compétence, une attaque, une défense, une sauvegarde, une persistance, etc.

Échec automatique de l'action

Gain de 1 pt de Machination pour le MJ

Dégâts reçus doublés

COMPÉTENCES D&D4

COMPÉTENCES D&D4	VERSION M4
Acrobaties	Réflexes + Athlétisme
Arcanes	Volonté + Érudition
Athlétisme	Vigueur + Athlétisme
Bluff	Réflexes + Influence
Connaissances de la rue	Volonté + Filouterie
Diplomatie	Volonté + Influence
Discrétion	Réflexes + Filouterie
Endurance	Vigueur + Athlétisme
Exploration	Volonté + Survie
Histoire	Volonté + Érudition
Intuition	Réflexes + Influence
Intimidation	Vigueur + Influence
Larcin	Réflexes + Filouterie
Nature	Volonté + Survie
Perception	Réflexes + Survie
Religion	Volonté + Influence
Soins	Réflexes + Érudition

ÉCLAT, MACHINATION

Type de point	Nombre initial
Éclat (pour chaque PJ)	5 plus la moitié des niveaux
Machination (pour le MJ)	Moitié de la somme des PE initiaux des PJ

UTILISATION DES POINTS D'ÉCLAT

Améliorer le rang de réussite d'une action

Recharger un pouvoir **LIMITÉ** d'un PJ

En phase de repos, récupérer **10+VIG PV**
(doublé si un Prêtre ou un Maître de Guerre est présent)





En phase de repos, récupérer un pouvoir unique.

UTILISATION DES POINTS DE MACHINATION

Abaisser le rang de réussite d'une action

Recharger un pouvoir **LIMITÉ** d'un monstre

ICÔNES DE DANGERS

	Monstre
	Monstre sbire
	Monstre d'élite
	Autre danger (piège généralement)

MICROLITE 4E

SÉQUENCE D'UN COMBAT

RANGS D'INITIATIVE

d20+REF pour les Personnages

REF pour les Monstres.

TOUR DE JEU D'UNE CRÉATURE

1. Prise en compte des effets continus ☼
2. Action majeure **OU BIEN** 2 Actions mineures ⚡
3. Sauvegarde ou Persistance pour chaque effet continu ☼

ACTIONS EN COMBAT

Pouvoir	Caractéristique du personnage opposée à la caractéristique du monstre.
Manœuvre	Test de compétence donnant un bonus au combat.
Attaque spéciale	Attaque dont le but n'est pas d'infliger des dégâts. Les caractéristiques d'attaque et de défense sont choisies par le MJ.

FUITE : TEST REF+ATH VS REF

Succès	Le personnage parvient à quitter le champ de bataille.
Échec	Ses ennemis l'ont suivi ; il n'a fait que s'éloigner de ses alliés !

ICÔNES DE POUVOIR

PORTÉE

- † Contact
- ✈ Distance
- ↔ Zone au contact
- ✱ Zone à distance

DURÉE, FRÉQUENCE

- ☼ Effet continu
- ⚡ Action mineure
- ☼ Réaction

USAGE À VOLONTÉ

USAGE LIMITÉ

CRÉATURE MOURANTE

PV ≤ 0 non stabilisé	PJ inconscient et doit réussir une sauvegarde à son prochain tour de jeu pour éviter la mort.
PV ≤ 0 stabilisé	PJ inconscient.
Stabiliser une créature	Utiliser une action majeure pour la panser (aucun test nécessaire).
PV ≤ 0 (monstre)	Monstre inconscient, hors de combat. Le PJ qui a infligé les dégâts décide si le monstre est tué ou juste évanoui.

👤 CRÉATION DE MONstre M4

1. **NOM**
2. **NIVEAU** et, éventuellement, **domaine**
3. **CARACTÉRISTIQUES** : 10+Niv
Puis répartir 6 points.
4. **PV** = Niv×10+VIG
5. **POUVOIRS** : 8+Niv Dégâts
♦ Effet continu ☼ -¼ dégâts
♦ **POUVOIR LIMITÉ** +¼ dégâts
6. **COMPÉTENCES**

👤 SBIRE

Nombre × 4

1PV

Aucun **POUVOIR LIMITÉ**

Dégâts /2

👤 ÉLITE

2 × PV

1 attaque supplémentaire libre par tour

1 pt de Machination au début de chaque tour

CONVERTIR UN MONstre D&D4

Garder le **Nom**, le **Niveau**, **Vigueur**, **Réflexes**, **Volonté** et les **Points de Vie**.

Pouvoir : choisir la caractéristique d'attaque. Remplacer la valeur de cette caractéristique par celle du bonus d'attaque du monstre +10.

Adapter les pouvoirs : moyenne des dégâts, convertir la portée, choisir la caractéristique de défense, simplifier les effets secondaires.