

Microlite74

Version 2.0

**Adaptation *Microlite20* de l'édition « 0 » de 1974
du plus célèbre des Jeux de Rôles Fantastiques.**

De Randall S. Stukey

Traduit par Porphyre75 et Arbutal

**Microlite74 est dédié à la mémoire du père du jeu de rôles fantastique, E. Gary Gygax
(27 Juillet 1938 – 4 mars 2008)**

Microlite74© 2008-2009 par Randall S. Stukey, version 2.0 publiée en mars 2009.
Texte des règles enregistré sous Licence Ludique Libre 1.0a.

Microlite 74, comme son modèle Microlite 20, est la version la plus dépouillée et réduite à sa plus simple expression des règles DRS du plus célèbre des JDR fantastiques (consultez la licence pour plus d'informations), conçues pour être faciles et rapides à jouer. Cependant, le but de Microlite74 est de restituer le style et l'ambiance des toutes premières règles (« 0^E ») du jeu de rôle publié en 1974.

Les règles

Caractéristiques :

Il y a trois caractéristiques :

La Force (FOR), la Dextérité (DEX) et l'Esprit (ESP).

Lancez 3d6 et allouez le total à l'une des caractéristiques. Faites de même pour les deux autres.

Bonus de caractéristique : (Caractéristique-10)/4, arrondi à l'inférieur.

Les Races :

Les humains peuvent être de n'importe quelle classe (niveau maximum suggéré 12-14)

Les nains peuvent être guerriers, niveau 6 maximum

Capacités spéciales : + 4 aux jets de sauvegarde contre la magie, ils remarquent les passages cachés, les pièges, les murs coulissants et les nouvelles constructions dans les environnements souterrains seulement (1d20 + bonus d'ESP, DD 12 si il s'agit d'une recherche minutieuse, DD 16 si le personnage ne fait que passer dans la zone), parlent la langue des nains, des gnomes, des gobelins et des kobolds, ils peuvent voir dans le noir deux fois moins bien qu'à la lumière du jour.

Les elfes, ils peuvent être guerrier ou magicien niveau 8 maximum.

Capacités spéciales : ils peuvent changer de classe entre deux aventures et peuvent utiliser des armures magiques et des armes magiques tout en étant magiciens ; + 2 aux jets d'attaque et de dommage contre les monstres de type gobelinoïde, remarque les passages secrets/les portes cachées (1d20 + bonus d'ESP, DD 12 si il s'agit d'une recherche minutieuse, DD16 si le personnage ne fait que passer dans la zone), parlent la langue des elfes, des orques, des hobgobelins et des gnolls.

Les halfelins peuvent être guerriers, niveau 6 maximum.

Capacités spéciales : + 2 aux jets d'attaque et de dommage lorsqu'ils utilisent des frondes ou des arcs courts, ils peuvent se fondre dans le décor (1d20 + DEX, DD 12 si le jet se fait en extérieur, DD16 si il est en intérieur, c'est une capacité extraordinaire au-delà de la simple possibilité de se cacher dans une cachette disponible, ce que n'importe quel personnage peut tenter).

Classes :

Les classes sont guerrier, magicien et clerc.

Guerrier : ils peuvent porter n'importe quel type d'armure ou d'arme et peuvent utiliser les boucliers. Le bonus martial est égal au niveau/2 arrondi au supérieur. Le seuil d'expérience est de 20. Ils ajoutent +1 à leurs jets d'attaques et de dégâts, +1 au niveau 5 et tous les cinq niveaux suivants.

Magicien : les magiciens ne portent pas d'armure et peuvent seulement utiliser des dagues ou des bâtons comme arme. Le bonus martial est égal à au niveau/4 arrondi au supérieur. Le seuil d'expérience est de 20. Ils jettent des sorts d'arcanes.

Clerc : ils peuvent porter des armures légères ou intermédiaires et utiliser des boucliers, mais ils ne peuvent pas utiliser d'armes tranchantes. Le bonus martial est égal au niveau/3 arrondi au supérieur. Le seuil d'expérience est 20. Ils lancent des sorts divins. Ils peuvent repousser les morts vivants sur une attaque magique réussie. Le DD est de 10 +2 x DV des morts vivants. Un mort vivant par point obtenu au-dessus du DD est repoussé. Ce pouvoir peut être utilisé (2 + Niveau + ESP) fois par jour.

Compétences :

Il n'y a pas de compétences dans Microlite74. Au lieu de cela, les joueurs sont censés penser en tant qu'aventuriers : dites au MJ ce que vous souhaitez faire, et celui-ci vous dira si cela réussit dans ce cas. Si le MJ décide qu'une résolution aléatoire des chances de succès est vraiment nécessaire, lancez 1d20 + Niveau du personnage si la tâche est directement liée à sa classe, 1d20 + (Niveau/2) sinon. Obtenez un jet supérieur au Degré de Difficulté (DD) assigné par le MJ pour réussir.

Langues : tous les personnages parlent le commun. Les autres créatures intelligentes parlent leur propre langage (20% de chance qu'ils parlent aussi le commun). Les personnages avec un ESP au-dessus de 10 peuvent parler une langue supplémentaire par point au-dessus de 10 (ils se rajoutent à chacun des langages parlés déjà par le personnage du fait de sa race).

Jets de sauvegarde : notez qu'il n'y a pas dans ce jeu de « jets de sauvegarde » distincts : lancer 1d20 et ajoutez votre bonus de FOR + votre niveau, votre bonus de DEX + votre niveau ou votre bonus d'ESP + votre niveau selon la décision du MJ contre le DD qu'il fixera.

Magie :

Les magiciens peuvent lancer tous les sorts de la liste de sorts d'arcanes de Microlite74 et les clercs peuvent lancer tous les sorts de la liste de sorts divins de *Microlite74*, avec un niveau de sort égal à leur niveau/2 arrondi au supérieur. Les magiciens commencent avec trois sorts dans son livre de sort, et peut en connaître plus en les trouvant (ou en les achetant) sur des parchemins ou dans des grimoires, et en les recopiant dans leur propre livre de sorts. Les clercs n'ont pas besoin de livre de sort et ont automatiquement accès à toute la liste de sorts qu'ils sont en niveau de lancer (l'emploi de certains sorts peut cependant être interdit par leur divinité).

Lancer des sorts coûte des points de vie. Le coût est de 1 + deux fois le niveau du sort qu'ils lancent.

Niveau du sort	1	2	3	4	5	6
----------------	---	---	---	---	---	---

Coût en pv	3	5	7	9	11	13
------------	---	---	---	---	----	----

Cette perte **ne peut pas** être soignée de façon magique, mais tous ces points de vies sont retrouvés après 8 heures de sommeil. Il n'y a pas besoin de mémoriser les sorts à l'avance.

Ce n'est pas parce que les personnages *peuvent* lancer tous les sorts qu'ils le *doivent*. Choisissez des sorts qui correspondent au personnage. Choisissez un sort par

niveau de sort que le lanceur de sort aime lancer dessus par-dessus tout. Ces sorts sont plus facile à lancer du à leur familiarité, et coûtent 1 PV de moins.

En ce qui concerne les jets de sauvegarde ou la dissipation des sorts, le Degré de Difficulté pour tous les sorts est de : 10 + niveau du lanceur de sort + son bonus d'ESP.

Combat :

Points de vie : 6 + 1d6/niveau. Si ceux-ci atteignent 0, le personnage est inconscient et risque de mourir. Les dommages suivants seront soustraits directement à la FOR, si celle-ci atteint 0, le personnage est mort.

Surprise : au début de la rencontre, jetez 1d6 pour chaque opposant. Sur un jet de 1-2, celui-ci est surpris et ne peut agir durant le premier round.

Initiative : lancer 1d20 + DEX pour déterminer l'initiative. Chacun peut faire une chose à son tour, bouger, attaquer, jeter un sort. Le Maître du Jeu peut autoriser à combiner plusieurs actions en une seule comme une charge. Chaque personnage non surpris qui n'est pas déjà engagé dans un corps à corps peut délivrer une attaque supplémentaire contre un personnage passant à côté d'eux.

Bonus de mêlée : bonus de FOR + bonus martial

Bonus de tir : bonus de DEX + bonus martial

Bonus d'attaque magique : bonus d'ESP + niveau

Ajoutez votre bonus d'attaque au d20. Si votre jet est supérieur à la CA de votre adversaire, vous touchez. Un 20 touche automatiquement et inflige le maximum de dommages.

Les guerriers peuvent utiliser bonus de DEX + bonus martial comme bonus de mêlée s'ils utilisent une arme légère. Ils peuvent aussi utiliser deux armes légères et attaquez avec les deux à la fois dans un même round (faites l'une des attaques à - 2). Les rapiers comptent comme des armes légères, mais vous ne pouvez en utiliser qu'une par round.

Toutes les armes font 1d6 points de dégâts, ajoutez le bonus de force aux dégâts.

Les guerriers utilisant des armes à deux mains lancent deux fois 1d6 et gardent le meilleur résultat

Classe d'Armure (CA) = 10 + bonus de DEX + bonus d'armure.

Bonus d'armure :

Légère (cuir) : +2,

Intermédiaire (maille) : + 4,

Lourde (plaques) : +6.

Un bouclier ajoute +1.

Moral : si certains monstres, comme les créatures dépourvues d'intelligence, ne craignent rien et combattent jusqu'à la mort, la plupart ont assez d'instinct de survie pour abandonner le combat si les choses tournent mal pour eux sur le champ de bataille. Ils chercheront plutôt à se retirer, voir fuir ou même se rendre. C'est le MJ décide quand les monstres se retirent, en fonction de la situation et de l'intelligence du monstre.

Soins : tous les personnages retrouvent leurs points de vie à un rythme d'1/4 leur niveau (arrondi au supérieur) par nuit de repos. (Les mages et les clercs retrouvent leurs points de vie perdus du fait de lancements de sorts en une nuit). Si le personnage a perdu de la force

du fait de ses blessures, ils ne regagne pas de points de vie, mais les personnages retrouve ses points de force à un rythme égal à leur bonus de FOR par journée de repos complet (minimum 1).

Absorption d'énergie : certains mort-vivants ou autres démons peuvent drainer l'énergie vitale des personnages. Chaque niveau drainé réduit le niveau du personnage de 1, le personnage peut regagner des niveaux normalement par l'expérience.

Suivants :

Les personnages pourront trouver utile d'avoir des porteurs pour transporter leur équipement à travers les ruines ou les donjons puis pour emporter les trésors, où encore des hommes d'armes pour les aider lors des combats. Dans certaines régions, il y aura peut-être une guilde qui leur permettra d'en trouver plus facilement et de les recruter. Le salaire doit être négocié, la situation dans laquelle les hommes d'armes vont être engagés ainsi que la réputation des employeurs entre en jeu.

Les porteurs ont 2PV et ne combattront que s'ils sont acculés et n'ont pas d'autre choix, leur niveau effectif étant -2 (utilisé pour les jets d'attaques). Ils porteront des charges légères et les bagages tant qu'ils seront payés, nourris, correctement traités et qu'ils ne sont pas exposés à des dangers mortels. Paye minimum : 1 PA/Jour.

Les hommes d'armes combattront mais considéreront que porter les bagages n'est pas digne d'eux. Les hommes d'armes novices ont 4 points de vie, un niveau effectif égal à 0 (utilisé pour les jets d'attaques) et utiliseront les armes et armures fournis par leurs employeurs. Paye minimum : 5PA/Jour et réclameront 1/20^e du butin en dehors des objets magiques.

Les hommes d'armes vétérans ont 7 points de vie, et un niveau effectif (utilisés pour les jets d'attaques) de 1 et utiliseront les armes et armures que leurs employeurs leur fournissent. Paye minimum : 1PO/jour et réclameront 1/10^e du butin en dehors des objets magiques. Les hommes d'armes serviront tant qu'ils seront nourris, payés, traités correctement et qu'on ne leur fait pas courir des risques que leurs employeurs ne sont pas eux-mêmes prêts à affronter.

Les monstres :

Référez-vous au bestiaire de *Microlite74* ou utilisez les descriptions de n'importe quelle version 0 (en substituant des d6 aux dés de vie et aux dégâts si nécessaire).

Pour créer un monstre rapidement : donner lui un nom, un niveau, dés de vie = niveau, points de vie = 1d6/niveau, bonus d'attaque = niveau, dégâts = 1d6 pour les griffes, les morsures et les armes, 2d6 pour les grandes armes naturelles, les massues gigantesques, 3d6 pour les morsures de dragons et attaques du même acabit, CA = armure équivalente. Les attaques spéciales fonctionnent comme des attaques magiques avec des jets de sauvegarde appropriés. Les monstres intelligents peuvent avoir une classe. Assignez des caractéristiques si nécessaire. Equipez vos monstres et donnez leurs des capacités spéciales si besoin.

Autres dangers :

Chutes : 1d6 dommages tous les 3 mètres, un jet de DEX réussi divise par deux les dégâts. DD = 1 tous les 30 centimètres (soit 10 pour 3 mètres, une « chute » de

0 mètre ayant un DD de 0 et une chute 30 mètres un DD de 100.

Piques : rajoutez + 1 dégâts de chute tous les 3 mètres pour un maximum de + 10.

Poison : jet de sauvegarde de FOR pour éviter complètement l'effet ou en subir simplement la moitié, cela dépendant du poison. Les effets varient en fonction du poison.

Froid ou chaleur extrême : si vous ne portez pas de protection adaptée, faites un jet de sauvegarde FOR toute les 10 minutes (DD15 +1 pour chaque test précédent), à chaque jet raté, vous prenez 1d6 de dégâts.

Expérience et progression des personnages :

Les personnages gagnent des points d'expérience lorsque leur groupe défait des monstres.

Points d'expérience (PX) = DV des monstres

Donner un point d'expérience supplémentaire chaque fois que vous doublez le nombre d'ennemis.

Ex : 1 kobold = 1 PX, 2 kobold = 2 PX, 4 kobold = 3 PX, 8 kobold = 4PX, etc.... Rajoutez un ou deux points d'expérience si le monstre avait des pouvoirs dangereux (à la discrétion du MJ).

Les personnages gagnent aussi un total d'expérience déterminé par le MJ en déjouant des pièges, en résolvant des énigmes, pour un excellent *roleplay* ou autre... Le total d'expérience assigné dépend de la situation (1 à 5).

Chaque personnage, individuellement, peut gagner de l'expérience en dépensant l'argent des trésors pris sur les monstres de façon totalement frivole (du vin, des femmes, des chants, un don au temple sans attente en retour de récompense, un entraînement). Un personnage gagne 1 PX tous les 100 PO dépensés.

Cumulez les points d'expériences gagnés pour chaque rencontre victorieuse, ceux assignés par le MJ et pour tous les trésors dépensés. Quand le total est égal à votre niveau x votre seuil d'expérience, vous gagnez un niveau puis remettez votre total d'expérience à 0.

Chaque niveau vous rajoute 1d6 PV supplémentaire et votre bonus martial est recalculé (noté que ces deux formules sont déjà incluses dans les règles de création de personnage).

Les guerriers gagnent +1 à leurs jets d'attaque et de dommage au niveau 5, 10, 15, etc....

Les clercs et les magiciens gagnent un nouveau niveau de sort au niveau 3, 5, 7,9 et au niveau 11 pour les magiciens seulement. Lorsqu'un magicien gagne un nouveau niveau de sort, il peut choisir un nouveau sort de ce niveau dans son grimoire avec l'approbation du MJ.

Exemple : Quatre personnages frais émoulus de leur 2^e niveau viennent juste de sortir d'un donjon. Ils ont chacun besoin de 40 points d'expérience pour atteindre le troisième niveau. Leur expédition a été couronnée de succès : ils ont défait pour 22 points d'expériences de monstres et gagné 7 points d'expérience en pièges déjoués et autres bonus accordé par le MJ soit un total de 29 points d'expérience chacun. Le clerc a gagné 4 points d'expérience pour un excellent *roleplay* en sauvant le groupe en affrontant à un esprit en colère. L'équipe a aussi trouvé un trésor de 2900 pièces d'or, ce qui fait 725 pièces d'or par personnage. Le clerc

décide de verser l'intégralité de la somme au temple auquel il est affilié et gagne ainsi 7 PX supplémentaire ce qui donne un total de 40 PX. Il atteint ainsi le niveau 3 et son total d'expérience redescend à 0, les autres personnages restent eux avec 29 points d'expérience.

Equipement :

Paquetages de départ suggéré pour les nouveaux personnages :

Paquetage A :	Paquetage B	Paquetage C :
Sac à dos Sac de couchage Lanterne à capuchon 10 flasques d'huile Silex & Amorce Pelle Sifflet 2 jeux de chausse trappe Papier et encre Gourde d'eau 4 jours de rations de survie	Sac à dos Sac de couchage 10 torches 10 flasques d'huile Silex & Amorce De la craie Perche de 3 mètres Miroir Pied-de-biche Gourde 4 jours de rations de survie	Sac à dos Sac de couchage Tente 10 torches Silex & Amorce Un marteau 10 piquets en fer Grappin 15 mètres de corde Gourde 4 jours de rations de survie

Enfin rajoutez le matériel suivant en fonction de la classe :

Guerrier : fiole d'eau bénite, une armure intermédiaire (+4 CA), une arme à une main + un bouclier ou une arme à deux mains ainsi que 5PO

Magicien : un grimoire avec tous les sorts connus ainsi que 5PO.

Clerc : symbole sacré en argent, armure légère (+ 2 CA), une arme à une main + un bouclier ainsi que 5 PO.

Règles optionnelles :

Les règles suivantes sont optionnelles :

Limitation de classe pour les semi humains : si vous n'aimez pas les restrictions de classes et de niveau, les semi-humains peuvent avoir à la place un seuil d'expérience plus élevé que celui des humains. Les halfelins ont un seuil d'expérience supérieur de 3, les nains de 5 et les elfes de 7. Les elfes ne peuvent désormais plus changer de classe, mais ils gardent la possibilité d'utiliser toute les armes et armures magiques quelques soit leur classe.

Encombrement : les personnages peut porter douze (+bonus de FOR) objets en plus de leur armure, de leurs arme principale et éventuellement de leur bouclier. 6 de ces objets peuvent être portés à la ceinture et ainsi facilement atteignables, mais le reste va dans le sac à dos. Les petits objets en nombre important (10 flasques, 20 flèches, 50 gemmes, 100 PO) comptent comme un seul objet.

Absorption d'énergie : si les règles sur l'absorption d'énergie vous semblent trop sévères, prenez plutôt la suivante. Chaque niveau d'énergie drainé retranchera 1 à tous les jets auquel le personnage ajoute son niveau (ou son niveau/2). 1 niveau drainé est recouvert tous les N jours, où N est le nombre de dés de vie du monstre ayant absorbé l'énergie.

Sorts des premiers suppléments : les sorts marqués par un astérisque après leur nom sont issus de

suppléments à l'édition 0. Si le narrateur veut une campagne encore plus fidèle à l'édition 0, il peut interdire ces sorts.

Unités de l'édition 0

Tout le matériel de l'édition 0 ou des autres anciennes éditions du plus célèbre des JDR fantastiques peut être utilisé pour *Microlite74* avec quelques petites modifications. Cependant, il y a quelques unités de mesure de *Microlite74* qui doivent être décrites :

Unité de temps : l'édition 0 parle de round et de tours. Un round dure une minute et un tour dure 10 minutes.

Unité de mouvement/distance : l'édition 0 donnait les distances en pouces. Dans un souterrain ou dans un bâtiment, un pouce est égal à 3 mètres. En extérieur, cependant, un pouce est égal à 9 mètres. Oui, cela veut bien dire qu'une arme ou un sort aura une plus grande portée en extérieur,

Liste de sorts *Microlite74*

Pour une description plus développée des sorts, vous pouvez consulter l'édition 0 ou bien l'un de ses rétro-clones. P : portée. D : durée.

Sorts d'arcanes (magiciens) :

Sorts de 1^{er} niveau :

*Bouclier** : améliore la CA du lanceur de sort jusqu'à 17 contre les attaques à distance et jusqu'à 15 contre les attaques de mêlée.

Charme-personne : met un humanoïde vivant sous votre total contrôle. P : 18 mètres, D : jusqu'à que le sort soit dissipé.

Détection de la magie : le lanceur de sort peut percevoir la présence de magie ou d'enchantelements sur les lieux, les personnes ou les objets. P : 9 mètres. D : 20 minutes.

Fermeture : permet d'ouvrir les portes ou les barrières fermées. P : 3 mètres D : 2d6 X 10 minutes.

Lecture de la magie : permet de lire les parchemins magiques, les livres de sorts ou toutes autres écritures magiques. P : le lanceur de sort uniquement. D : 1 lecture. 2 parchemins où l'équivalent.

Lecture des langues : permet de lire n'importe quel langage écrit. P : le lanceur de sort uniquement. D : 1 ou 2 lectures.

Lumière : les objets éclairent dans un rayon de 3mètres, mais pas autant que la lumière du jour. P : 18 mètres. D : 1 heure + 10minutes/niveau.

*Projectile magique** : crée une flèche magique qui va frapper sa cible. P : 45 mètres D : instantané.

Protection contre le mal : + 2 à la CA et aux jets de sauvegarde, contre le contrôle mental, repousse les élémentaires et les monstres enchantés. P : zone autour du lanceur de sort. D : 1 heure.

Sommeil : plonge 4d6 DV créatures dans un sommeil magique. Les créatures ayant plus de 4dV ne sont pas affectées. P : 72 mètres. D : selon décision du MJ.

*Ventriloquie** : permet au lanceur de sort de parler à distance de façon absolument convaincante. P : 9 mètres. D : 20 minutes

Sorts de 2^{ème} niveau :

*Bouche magique** : Une bouche apparaît sur l'objet cible et délivre un message de 30 mots maximum si les conditions déterminées par le lanceur de sort sont remplies. P : toucher D : permanente ou jusqu'à que le sort soit dissipé.

Détection de l'invisibilité : détecte les objets et êtres invisibles dans un rayon de 1,5 m par niveau de lanceur de sort.

Détection des pensées : autorise le lanceur de sort à lire les pensées superficielles d'une cible P : 9 mètres D : 2 heures.

Détection du mal : révèle les pensées ou intentions mauvaises ou des objets maléfiques. P : 9 mètres D : 20 minutes.

*Force** : ajoute 1d6+1 à la Force d'un guerrier ou 1d6-1 à celle d'un Clerc. Le maximum de Force reste 18. P : toucher. D : 8 heures.

Forces fantasmagoriques : illusions criantes de vérité de tout ce que le lanceur imagine, persistant aussi longtemps que le lanceur se concentre. Les dégâts causés deviennent réels si la cible croit à l'illusion. P : 72 m

Invisibilité : le sujet est invisible jusqu'à ce que le sort soit interrompu que ce soit par le lanceur de sort ou une force extérieure, ou jusqu'à le lanceur de sort attaque.

*Image miroir** : crée jusqu'à 1d6 images du lanceur de sort, toutes se mouvant exactement comme l'original. Les assaillants ne peuvent distinguer l'original des copies. Les images frappées disparaissent. P : autour du lanceur de sort D : 1 heure

Lévitacion : le lanceur de sort peut s'élever ou descendre dans les airs. Vitesse : 2/mètres par minutes. P : 6 mètres/niveau de lanceur de sorts. D : 10 minutes/niveau de lanceur de sort.

Localisation d'objet : indique la direction vers un objet (que ce soit un objet particulier ou une catégorie d'objets). P : 18 m + 3 m par niveau. D : 1minute par niveau.

Lumière éternelle : les objets éclairent dans un rayon de 6 mètres jusqu'à que le sort soit dissipé, la lumière n'est pas équivalente à celle du jour. Portée : 36 m.

Ouverture : déverrouille/débloque toutes portes fermées ou verrouillée de façon magique ou toute autre barrière similaire à une porte.

*Pyrotechnie** : le lanceur crée soit un feu d'artifice, soit un épais mur de fumée à partir d'un feu normal. P : 72 m. D : 1 heure.

Ténèbres, sur 5 mètres : des ténèbres magiques qui bloque même l'infravision ou la vision dans le noir. P : 36 m. D : 1 heure

*Toile** : des toiles gluantes emplissent un espace de 3mx3mx6m. Brûler les toiles pour passer prend 6+1d4 minutes. De grandes créatures peuvent se frayer un passage en 14+1d6 minutes. Des créatures de taille humaine prennent 20+3d6 minutes. P : 9 m. D : 8 heures.

Verrou du mage : ferme une porte comme Fermeture. Permanent jusqu'à dissipation. *Ouverture* l'ouvre sans le dissiper. Le lanceur peut passer sans devoir lever le sort. P : 3 m.

Sorts de 3^{ème} niveau :

Boule de feu : 1d6/niveau de dégâts par le feu, sur une explosion de 6 mètres. P : 72m. D : instantané.

Clairaudiance : entend à distance pendant 2 heures. P : 18m.

Clairvoyance : voir à distance pendant 2 heures. P : 18m.

Dissipation de la magie : annule les effets de la magie et des sorts (attaque magique contre un DD du niveau du sort pour réussir). D : instantané, mais les effets sont permanents pour les sorts, ou 10 min/niveau pour les objets. P : 36m.

*Corde enchantée** : le lanceur lance une corde en l'air, et elle tient droite. Le lanceur et trois autres personnes au maximum peuvent grimper à la corde jusqu'à une dimension de poche. La corde peut être laissée en place ou retirée. P : lancer de la corde. D : 60 minutes + 10min/niveau.

Eclair : 1d6/niveau de dégâts électriques. P : 72 m, éclair de 3 m de large, 9 m de long. D : instantané.

Immobilisation des personnes : paralyse 1d4 personnes. Si lancé sur une cible unique, -2 au jet de sauvegarde et durée double. P : 36m. D : 1 heure + 10 min/niveau.

Infravision : permet de voir dans le noir. P : toucher. D : 1 jour. Portée de vue : 9 = (1d3 x 3) m.

Invisibilité, rayon de 3m : le sujet et ceux qui se tiennent à moins de 3m de lui sont invisibles jusqu'à ce que le sort soit rompu par le lanceur, une force extérieure, ou une attaque.

*Invocation de monstres I** : le lanceur invoque des monstres déterminés aléatoirement, qui apparaissent dans les 10 minutes après le lancement. Ils servent jusqu'à être abattus ou jusqu'à la fin de la durée du sort. Monstres type (1d6) : 1- 1d6 rats géants, 2- 1d3 gobelins, 4- 1d6 kobolds, 5- 1d3 orques, 6- 1d3 squelettes. D : 6 minutes

Protection contre le mal, rayon de 3 m : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, contre la domination mentale, et repousse les élémentaires et monstres enchantés au-delà d'un cercle de 3m autour du sujet. D : 2 heures.

Protection contre les projectiles non magiques : les armes de jet et projectiles non magiques manquent automatiquement. P : 9m. D : 2 heures.

Ralentissement : les cibles (jusqu'à 24 créatures dans un rayon de 18 m autour du lanceur) sont ralenties de 50%. (contre le sort de *Hâte*). P : 72m. D : 30 min.

Respiration sous-marine : le sujet peut respirer sous l'eau. P : 9 m. D : 2 heures.

*Suggestion** : le lanceur fait une suggestion en 1-2 phrases à la cible. Si le jet de sauvegarde est manqué, la cible suit la suggestion pour la durée du sort. Une suggestion résultant de façon évidente à la mort/dommage extrême pour la cible n'a que 1% de chances d'être suivie. P : 9 m. D : 1 semaine.

Vol : le sujet peut voler à une vitesse de 36m par minute. P : toucher. D : 1d6 x 10 minutes + 10 minutes/niveau (lancer secret par le MJ).

Sorts de 4^{ème} niveau :

Charme-monstre : fait croire à un monstre de 3DV ou plus (ou 3d6 monstres de moins de 3DV) que le lanceur est un allié. Faire un jet de sauvegarde tous les (niveau) jours ou si se voit demander d'accomplir

quelque chose de contraire à ses propres intérêts. P : 18m.

Confusion : les cibles (jusqu'à 2d6 DV, seuls les 4 DV + ont droit à un JS) se comporte de façon incohérente/ne peuvent pas agir efficacement. P : 36m. D : 2 heures.

Croissance végétale : les plantes d'une zone de 30 x 30 mètres poussent à en devenir impénétrables. Dure jusqu'à dissipation ou la mort des plantes.

Désenvoûtement : lève les effets d'une malédiction sur le sujet. P : toucher. D : instantané mais effets permanents.

*Invocation de monstre II** : le lanceur invoque des monstres déterminés aléatoirement, qui apparaissent dans les 10 minutes après le lancement. Ils servent jusqu'à être abattus ou jusqu'à la fin de la durée du sort. Monstres type (1d6) : 1-1d2 hobgobelins, 2- 1d2 zombies, 3-1d2 gnolls, 4-1d2 goblours, 5-1d6 orques, 6-1d6 squelettes. D : 6 minutes

Métamorphose : se transforme soi-même pour prendre la forme d'une autre créature. N'obtient pas les capacités spéciales, mais conserve son intelligence. P : lanceur seulement. D : 1heure +1 heure/niveau.

Métamorphose d'autrui : transforme une autre personne en quelque chose de différent. La transformation est complète et inclut l'acquisition des capacités spéciales et l'esprit de la créature. P : 18m. D : jusqu'à dissipation.

Mur de feu : inflige 2d4 de pointe de dégât par le feu à moins de 3m et 1d4 à moins de 6m. Passer à travers le mur de feu inflige 2d6 dégâts +1/niveau. Dure tant que le lanceur se concentre. P : 18 m.

Mur de glace : crée un mur de glace de 15 PV + 1x niveau. Dure tant que le lanceur se concentre. P : 18m.

Œil du mage : émet un œil invisible qui relaie au lanceur tout ce qu'il voit jusqu'à 72 de distance. Se déplace de 3.6 m par minute. D : 1 heure.

*Peur** : un cône de peur de 72m de long (36m de large à la base) s'étend depuis le lanceur. Les créatures prises dedans doivent faire un JS ou fuir de terreur pendant 1 heure. P : cf ci-dessus. D : 1 heure.

Porte dimensionnelle : téléporte le sujet à courte distance (110m maximum). D : instantané. P : 3m.

*Tempête de glace** : vortex de 9x9x9m de glace, neige et grêle apparaît en causant 5d6 de dégât à quiconque est pris dedans. P : 36m. D : 1 minute.

Terrain hallucinatoire : rend un type de terrain semblable à un autre jusqu'à dissipation, ou qu'un adversaire ne pénètre dans la zone. P : 72m.

Sort de 5^{ème} niveau :

Animation des morts : crée des squelettes et des zombies sous le contrôle du lanceur à partir de cadavres, 1d6 par niveau au-delà de 8. P : à l'appréciation du MJ. D : permanent.

Contact avec les plans supérieurs : le lanceur est autorisé à poser des questions en oui/non à une entité d'un autre plan, une question par niveau. Chances que la réponse soit exacte 5% par niveau maximum 95%.

Croissance animale : 1d6 animaux ordinaires sont agrandis jusqu'à une taille gigantesque. P : 36m. D : 2 heures.

Débilité : l'ESP de la cible tombe à 1. P : 72m. D : jusqu'à dissipation.

Invocation d'élémentaire : invoque un élémentaire de 16 DV qui servira le lanceur jusqu'à dissipation/renvoi/rupture de concentration du lanceur. Un seul de chaque type peut être invoqué par jour. P : 72m.

Nuage mortel : crée un nuage mouvant de vapeurs toxique mortel pour toute créature de moins de 5 dés de vie. 9m de diamètre, se déplace avec le vent ou bien de 2m par minute. D : 1 heure

Immobilisation de monstres : comme Immobilisation des personnes, mais affecte toute créature. P : 36m. D : 1heure plus 10min/niveau

*Invocation de monstre III** : le lanceur invoque des monstres déterminés aléatoirement, qui apparaissent dans les 10 minutes après le lancement. Ils servent jusqu'à être abattus ou jusqu'à la fin de la durée du sort. Monstres type (1d6) : 1-1d4 goblours, 2- 1d2 harpies, 3- 1d2 gelées ocre, 4- 1d2 rats garous, 5-1d2 nécrophages, 6- 1d2 sangliers. D : 6 minutes.

Mur de fer : crée un mur de fer de n'importe quelle forme, de 90m² de surface, 7.5 cm d'épaisseur. P : 18m. D : 2 heures.

Mur de pierre : crée un mur de fer de n'importe quelle forme, de 90m² de surface, 5 cm d'épaisseur. P : 18m. D : jusqu'à destruction ou dissipation.

Passe-muraille : crée un passage de la taille d'un homme et de 3m de longueur maximum à travers un mur de pierre ou de bois. P : 9m. D : 30 minutes.

Réceptacle magique : place l'esprit du lanceur dans un objet fixé d'où il peut tenter de prendre possession des autres. Attaque magique vs ND de 10+ (bonus ESP + niveau ou DV) de la cible. Nouveau JS tous les (niveau) jours. D : jusqu'à dissipation ou ce que le lanceur y mette fin.

Transmutation de la pierre en boue : transforme la pierre en boue et vice-versa, sur une zone de 90 x 90m. P : 36m. D : 3d6 jours.

Télékinésie : déplace les objets par la force de la pensée. Jusqu'à 20 livres par niveau. P : 36m. D : 1 heure.

Téléportation : transporte immédiatement le sujet jusqu'à 100 milles/niveau. Le lanceur doit connaître la destination avec exactitude.

Sorts de 6^e niveau :

Abaissement des eaux : abaisse le niveau d'une étendue d'eau de 50%. P : 72 m. D : 10 tours.

Bulle anti-magique : la bulle entoure le lanceur, bloquant toute magie dans un sens comme l'autre. P : lanceur. D : 2 heures.

Chasseur invisible : invoque un monstre extra dimensionnel, le chasseur invisible, sous contrôle du magicien qui peut lui confier une unique mission qu'il poursuivra jusqu'à accomplissement.

Contrôle du temps : le lanceur peut modifier les conditions météorologiques. D : décision du MJ.

Désintégration : fait disparaître une créature ou objet non magique, en le réduisant en fine poussière. P : 18 m. D : permanente.

Glissement de terrain : déplace de petites collines, comble fossés et douves, etc. Le terrain se déplace à 1,8 m par minute. P : 72 m. D : permanent.

Image projetée : projette une image de soi-même qui peut percevoir et parler comme si on était à sa place. P : 72 m. D : 1 heure.

Incantation mortelle : tue 2d8 créatures de moins de 7 DV dans un cercle de 18m de rayon. P : 72 m. D : instantanée.

*Invocation de monstre VI** : le lanceur invoque des monstres déterminés aléatoirement, qui apparaissent dans les 10 minutes après le lancement. Ils servent jusqu'à être abattus ou jusqu'à la fin de la durée du sort. Monstres type (1d6) : 1- 1 gargouille, 2-1 ogre, 3-1 ours-hibou, 4-1 ombre, 5- 1 lycanthrope, 6- 1 wraith. D : 6 minutes.

*Mythes et légendes** : processus complexe, prenant 1d100 jours, permettant au lanceur d'acquérir connaissance d'un personnage, endroit ou objet légendaire. L'information est exacte, mais peut être sous forme cryptée. P : lanceur.

Quête magique : oblige une créature à obéir à un ordre sur le long terme. P : 9 m. D : jusqu'à accomplissement.

Réincarnation : ramène à la vie une personne décédée sous une forme aléatoire (généralement humanoïde). P : toucher. D : instantanée.

*Répulsion** : toute créature cherchant à s'approcher de la cible du sort s'en éloigne en fait. P : 36m. D : 1 heure.

Séparation des eaux : sépare les étendues d'eau jusqu'à 3m de profondeur. P : 72 m. D : 1 heure.

Transmutation de chair en pierre : transforme la cible en statue de pierre (ou l'inverse). P : 36 m. D : permanent.

Sorts divins (clercs) :

Sorts de 1^{er} niveau :

Détection de la magie : le lanceur perçoit, à un endroit, sur des gens ou des objets, la présence d'un enchantement ou d'un sort. P : 24m. D : 20 minutes.

Détection du mal (réversible) : révèle les pensées ou intentions mauvaises ou des objets maléfiques. P : 36 m. D : 1 heure.

Lumière (réversible) : éclaire un cercle de 6 m de rayon, comme en plein jour. P : 24 m. D : 2 heures.

Protection contre le mal (réversible) : + 2 à la CA et aux jets de sauvegarde, contre le contrôle mental, repousse les élémentaires et les monstres enchantés. P : une coquille autour du lanceur de sort. D : 1 heure.

Purification de la nourriture et de l'eau (réversible) : purifie la nourriture et l'eau pour douze personnes. P : 3m. D : instantané, mais effets permanents.

Soin des blessures légères (réversible) : soigne 1d6+1 points de dégâts de blessures. P : toucher. D : instantané, mais effets permanents.

Sorts de 2^{ème} niveau :

Bénédictio : les alliés gagnent +1 aux jets d'attaque, JS contre la peur et les jets de moral. Ne peut pas être lancé au cours du combat. P : 3m. D : 1 heure.

*Charmer les serpents** : 1d6 serpents /niveau sont charmés pour obéir aux ordres du lanceur. P : 24m. D : 20 min + 1d4x10 minutes.

Détection des pièges : repère les pièges dans un rayon de 9 mètres. P : lanceur. D : 20 minutes.

Immobilisation des personnes : paralyse 1d4 personnes. Si lancé sur une cible unique, -2 au jet de sauvegarde et durée double. P : 54 m. D : 90 minutes.

Parler avec les animaux : peut comprendre et se faire entendre des animaux. P : 9m. D : 1 heure.

*Silence** : silence magique sur 4,5m autour de la cible, se déplaçant avec elle. Aucun son à l'intérieur de la zone ne peut être entendu au dehors. P : 54m. D : 2 heures.

Sorts de 3^{ème} niveau :

Désenvoûtement : lève les effets d'une malédiction sur le sujet. P : toucher. D : instantané mais effets permanents.

Guérison des maladies : guérit la personne de toute maladie, y compris magique. P : toucher. D : instantanée, mais effets permanents.

Localisation d'objet : sent dans quel direction se trouve un objet (spécifique ou bien type d'objet). D : niveau en minutes. P : 27m.

Lumière éternelle (réversible) : éclaire un cercle de 36 m de rayon, comme en plein jour, jusqu'à dissipation. P : 36 m.

*Parler aux morts** : peut poser trois questions à un mort. Ancienneté du décès concerné : clerc de niveau inférieur à 8 : 1d4 jours, niveau 9-14 : 1d4 mois, niveau 15+ : sans limite.

*Prière** : pénalité -1 par dix niveaux aux JS des adversaires dans une zone de 6 x 6m. P : 9m. D : round suivant de combat.

Sorts de 4^{ème} niveau :

Bâtons en serpents : transforme jusqu'à 2d8 bâtons en serpents. Chaque serpent a 50% de chances d'être venimeux. P : 36 m. D : 1 heure.

Création d'eau : crée suffisamment d'eau pour 24 personnes et leurs montures pendant un jour. P : 3 m. D : instantané mais effets permanents.

Neutralisation du poison : immunise le receveur du sort contre les effets du poison (durée 10 minutes) OU annule les effets toxiques du poison chez le sujet (durée instantané mais effets permanents). P : 9 m.

Protection contre le mal sur 3m (réversible) : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, contre la domination mentale, et repousse les élémentaires et monstres enchantées au-delà d'un cercle de 3m autour du lanceur. D : 2 heures.

Parler aux plantes : permet de parler aux plantes et les comprendre. P : 9m. D : 1 heure.

Soin des blessures majeures : soigne 3d6+3 points de dégâts de blessures. P : toucher. D : instantanée, mais effets permanents.

Sorts de 5^{ème} niveau :

Communion : la divinité du clerc répond avec exactitude à trois questions en oui/non. P : lanceur. D : 10 minutes.

Création de nourriture : crée suffisamment de nourriture pour 24 personnes et leurs montures pendant un jour. P : 3 m. D : instantané mais effets permanents.

Dissipation du mal (réversible) : fonctionne comme dissipation de la magie, mais affecte toute invocation ou sot maléfique. P : 9m ; D : instantané, mais effets permanents.

Fléau d'insectes : une nuée d'insectes (6x6x6m) attaque une créature. Les créatures de moins de 2DV fuient de terreur. Ne peut être lancé qu'en extérieur. P : 144m. D : 1 jour.

Quête : oblige une créature à obéir à un ordre à accomplir sur le long terme. P : 9 m. D : jusqu'à complétion d la tâche donnée

Rappel à la vie (réversible) : rappelle à la vie à une personne décédée jusqu'à 4 jours + 4 jours par niveau du lanceur au delà du 8^e. P : portée de vue. D : instantanée, mais effets permanents.

Monstres :

CA : Armure, DV : Dés de vie, Att : attaques, S : capacités spéciales, Morts vivants : immunité au sommeil, aux charmes, à la peur, paralysie.

ANKHEG : CA : 16 – DV : 5d6 – Att : morsure +5 – S : projection d'acide (3d6)

ARaignee GEANTE : CA : 13 - DV : 2d6+2 - Att : morsure +2 (1d6) - S : morsure provoque la paralysie par le poison, surprend sur un jet de 1-5.

BLAIREAU GEANT : CA : 15 – DV : 3d6 – Att : griffe +3 (1d6), morsure +3 (1d6)

BANSHEE : CA : 12 - DV : 7d6 - Att : griffe +7 (1d6) - S : ne peut être touchée que par les armes magiques ou en argent, résistance à la magie 50%, cri de morts, immunisée aux enchantements.

BASILIC : CA : 15 - DV : 6d6 - Att : morsure +6 (1d6) - S : pétrifie à la vue.

CATOBLEPAS : CA : 12 - DV : 6d6 - Att : queue +6 (1d3+étourdi) - S : regard (JS contre la Mort)

CENTAURE : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : ruade ou arme +4 (1d6)

CHAROGNARD RAMPANT : CA : 16 - DV : 3d6 - Att : tentacules +3 (paralysie) - S : rampe le long des murs et plafonds.

CHASSEUR INVISIBLE : CA : 16 - DV : 8d6 - Att : 1 morsure +8 (d6) - S : vol, invisible

CHEVAL : CA : 12 - DV : 2d6 - Att : morsure ou ruade +2 (1d6)

CHEVAL DE GUERRE (DESTRIER) : CA : 12 - DV : 3d6 - Att : morsure ou ruade +3 (1d6)

CHIEN DE GUERRE : CA : 12 DV : 2d6 Att : morsure +2 (1d6)

CHIEN ESQUIVEUR : CA 14 - DV : 6d6 - Att : morsure +6 (1d6) - S : téléportation, déteste les coeurs.

CHIMERE : CA : 15 - DV : 9d6 - Att : 2 griffes +9 (1d6), corne de chèvre +9 (1d6), morsure de lion +9 (1d6) morsure de dragon +9 (2d6) - S : souffle de feu (3d6), vol.

COQUATRICE : CA : 13 - DV : 5d6 - Att : morsure +5 (1d6) - S : morsure pétrifiante.

COEURL : CA : 15 - DV : 6d6 - Att : tentacules +6 (2d6) - S : apparaît à 3 m de sa position réelle (+2 défense et sauvegardes), déteste les chiens

CRAPAUD GEANT : CA : 12 DV : 2d6 Att : morsure+2 (1d6) S : surprend l'adversaire sur 1-S, avale toutes entières les petites créatures sur un 20 naturel, les créatures avalées subissent 1d6 de dégât à chaque round, longue langue.

CUBE GELATINEUX : AC : 11 - DV : 4d6 - Att : coup +4 (2d6) - S : toucher paralysant, immunisé contre l'électricité et le froid, surprend ses adversaires sur 1-4

DEMON, BAAL-ROG : CA : 17 - DV : 9d6 - Att : épée ou fouet enflammé +9 (2d6) S : vol, immolation (3d6 de dégât au contact), ténèbres sur 3m, résistance à la magie 75%, immunisé aux armes non magiques. Pouvoirs apparentés aux sorts : peur, détection de la magie et de l'invisible, lecture de la magie et des

langues, pyrotechniques, dissipation de la magie, suggestion, télékinésie, symbole (de peur, de discorde, de sommeil), seuil 70%

DEMON, LEMURE : CA : 17 - DV : 3d6 - Att : griffe +3 (1d6) - S : régénère 1pv/minute.

DEMON, SUCCUBE : CA : 10 - DV : 6d6 - Att : griffe (1d6) - ou baiser (draine 1 niveau d'énergie) - S : immunisé aux armes non magiques, résistance à la magie 70%

Dévoreur de pensée :

DJINN : CA : 15 - DV : 7d6 - Att : poings ou armes +7 (2d6) - S : vol, tourbillon, création d'objets, illusions, invisibilité, immunisé aux armes ordinaires.

DOPPELGANGER : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : griffe +4 (1d6) - S : imite les humanoïdes, immunisé aux sorts et aux charmes, +5 aux JS contre la magie.

DRAGON BLANC : CA : 17 - DV : 6d6 - Att : 2 griffes +6 (1d6), morsure +6 (2d6) - S : vol, crache un cône de froid (6d6).

DRAGON BLEU : CA : 17 - DV : 9d6 - Att : 2 griffes +9 (1d6), morsure +9 (3d6) - S : vol, crache un jet d'éclairs (9d6).

DRAGON D'ARGENT : CA : 18 - DV : 10d6 - Att : 2 griffes +10 (1d6), morsure +10 (3d6) - S : vol, crache un nuage de gaz empoisonné ou un cône de froid (10d6), utilise la magie comme un magicien de niveau 1 à 8 (selon l'âge), prend forme humaine.

DRAGON DE BRONZE : CA : 17 - DV : 9d6 - Att : 2 griffes +9 (1d6), morsure +9 (3d6) - S : vol, crache des éclairs (9d6) ou un gaz répulsif.

DRAGON DE CUIVRE : CA : 17 - DV : 8d6 - Att : 2 griffes +8 (1d6), morsure +8 (2d6) - S : vol, crache un nuage d'acide (8d6) ou de lenteur.

DRAGON D'ETAIN : CA : 17 - DV : 7d6 - Att : 2 griffes +7 (1d6), morsure +7 (2d6) - S : vol, crache un nuage de gaz somnifère ou de peur.

DRAGON D'OR : CA : 19 - DV : 11d6 - Att : 2 griffes +11 (1d6), morsure +11 (3d6) - S : vol, crache un nuage de gaz empoisonné ou un cône de feu (11d6), utilise la magie comme un magicien de niveau 1 à 8 (selon l'âge), prend forme humaine.

DRAGON NOIR : CA : 17 - DV : 7d6 - Att : 2 griffes +7 (1d6), morsure +7 (2d6) - S : vol, crache jet d'acide (7d6).

DRAGON ROUGE : CA : 17 - DV : 10d6 - Att : 2 griffes +10 (1d6), morsure +10 (3d6) - S : vol, crache un cône de feu (10d6), utilise la magie comme un magicien de niveau 1 à 6 (selon l'âge), prend forme humaine.

DRAGON VERT : CA : 17 - DV : 8d6 - Att : 2 griffes +8 (1d6), morsure +8 (2d6) - S : vol, crache un nuage de gaz chlorhydrique (8d6)

DRYADE : CA : 14 - DV : 2d6 - Att : aucune - S : charme.

EFRIT : CA : 16 - DV : 10d6 - Att : coup +10 (2d6) - S : vol, mur de feu, création d'objets, illusions, invisibilité, immunisé aux armes ordinaires.

ELEMENTAIRE DE L'AIR : CA : 19 - DV : 12d6 - Att : coup +12 (2d6) - S : tourbillon, dégâts supplémentaires aux adversaires en l'air (1d6)

ELEMENTAIRE DE LA TERRE : CA : 19 - DV : 12d6 - Att : coup +12 (2d6) - S : fissurer le sol, dégâts supplémentaires sur les adversaires se tenant à terre (1d6)

ELEMENTAIRE DE L'EAU : CA : 19 - DV : 12d6 - Att : coup +12 (2d6) - S : chavirer les navires, dégâts supplémentaires aux adversaires en train de nager (1d6)

ELEMENTAIRE DU FEU : CA : 19 - DV : 12d6 - Att : coup +12 (2d6) - S : enflamme matériaux.

ELFE : CA : 14 - DV : 1d6 - Att : épée ou arc long (1d6) - S : capacités standard des elfes.

ENT : CA : 17 - DV : 10d6 - Att : coup +10 (3d6) - S : contrôle les arbres et peut les faire bouger pour attaquer

FEU FOLLET : CA : 27 DV : 9d6 Att : choc +9 (1d6+4) S : vol

FOURMI GEANTE : CA : 16 - DV : 3d6 - Att : morsure +3 (1d6) - S : acide (2d6)

GARGOUILLE : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : griffes ou morsure +4 (1d6), cornes +4 (1d6) - S : vol

GOBELOURS : CA : 14 - DV : 3d6 - Att : arme +3 (1d6) - S : surprend ses adversaires sur 1-3.

GEANT DES NUAGES : CA : 17 - DV : 13d6 - Att : arme +13 (3d6) ou jet de rocher +13 (3d6) - S : surpris seulement sur un 1.

GEANT DE FEU : CA : 16 - DV : 12d6 - Att : arme +12 (2d6) ou jet de rocher +12 (2d6) - S : immunité au feu.

GEANT DE FROID : CA : 15 - DV : 11d6 - Att : arme +11 (2d6) ou jet de rocher/glace (2d6) - S : immunité au froid.

GEANT DES COLLINES : CA : 15 - DV : 8d6 - Att : arme +8 (2d6) ou jet de rocher +8 (2d6).

GEANT DE PIERRE : CA : 20 DV : 9d6 Att : gourdin en pierre +9 (2d6) ou jet de rocher +9(2d6)

GEANT DES TEMPETES : CA : 18 - DV : 16d6 - Att : arme +16 (3d6) ou jet de rocher +16 (3d6)

GELEE OCRE : CA : 11 - DV : 6d6 - Att : toucher acide +6 (1d6) - S : toucher détruit les matériaux organiques, les éclairs divisent la gelée ocre en 3 petites gelées attaquant chacune à +2

GLOBE D'YEUX : CA 17 (pédoncules oculaires 15) – DV : corps 40 pv, pédoncules 10 pv chaque - Att : 1d4 yeux S : lotte au dessus du sol, grand œil du corps génère un champ d'anti-magie, 12 petits yeux émettant : 1 rayon de *charme*, 2 *charme monstre*, 3 *rayon mortel*, 4 2d6 dégâts, 5 *sommeil*, 6 *télékinésie*, 7 *ralentissement*, 8 *peur*, 9 pétrification, 10 *désintégration*, 11 repousser/contrôler les morts vivants, 12 ESP

GNOLL : CA : 14 – DV : 2d6 – Att : arme +2 (1d6).

GOBELIN : CA : 12 – DV : 1d6-1 – Att : arme (1d6) – S : -1 au toucher en plein jour.

GOLEM DE CHAIR : CA : 10 - DV : 12d6 - Att : poings +12 (1d6) - S : régénère par les attaques d'électricité, immunité aux armes ordinaires, ralenti par le feu et le froid, immunité contre la plupart des attaques magiques.

GOLEM DE FER : CA : 16 - DV : 13d6 - Att : poings ou arme +13 (1d6) - S : gaz empoisonné, immunité aux armes +2 ou moins, ralenti par les éclairs, régénère par les attaques de feu, immunité à la plupart des attaques magiques.

GOLEM DE PIERRE : CA : 14 - DV : 16d6 - Att : poings +15(1d6) - S : Immunité aux armes +2 ou moins, ralenti par le feu, soigné/endommagé par *transformation de la pierre en boue*, immunité à la plupart des attaques magiques.

GORGONE : CA : 17 - DV : 8d6 - Att : coups de corne +8 (2d6) - S : souffle un gaz paralysant.

GOULE : CA : 13 - DV : 2d6 - Att : griffes ou morsure +2 (1d6) - S : immunités des morts-vivants, toucher paralysant, les humains tués par des goules dont réanimés en goules en 24 heures.

GRIFFON : CA : 16 -DV : 7d6 - Att : 2 griffes +7 (1d6), morsure +7 (2d6) - S : vol.
HARPIE : CA : 12 - DV : 3d6 - Att : serres ou arme +3 (1d6) - S : vol, chant de sirène (*charme-personne*)
LIMON VERT : CA : n/a - DV : n/a - Att : les métaux et substances organiques sont changés en limon vert par le contact - S : détruit par de feu ou le froid. *Guérison des maladies* interrompt la transformation en limon vert.
HIPPOGRIFFE : CA : 14 - DV : 3d6 - Att : 2 griffes +3 (1d6), morsure +3 (1d6) - S : vol.
HOBGOBELIN : CA : 14 - DV : 1d6+1 - Att : arme +1 (1d6)
HOMME-LEZARD : CA : 14 - DV : 2d6+1 - Att : griffes ou arme +2 (1d6) - S : amphibie.
HUMAIN (BANDIT/SOLDAT) : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : arme +1 (1d6)
HUMAIN (BERSERK) : CA : 12 - DV : 1d6+2 - Att : arme +1 (1d6) S : berserk (+2 toucher)
HUMAIN (COMMUN) : CA : 11 - DV : 1d6 -2 - Att : arme +0 (1d6)
HUMAIN (SERGENT D'ARMES) : CA : 14 - DV : 3d6 - Att : arme +3 (1d6)
HYDRE : CA : 14 - DV : 5-12d6 - Att : 5-12 morsures +DV (1d6) - S : 1DV par tête, 20% pour souffle de feu ou régénération
KOBOLD : CA : 13 - DV : 1d3 - Att : arme +0 (1d6)
LEPRECHAUN : CA : 11 - DV : 1d3 - Att : magie, larcin - S : invisible, métamorphose d'objets inanimés, illusions et ventriloquie à volonté, dérobe des petits objets de valeur (75% de succès, 25% de chances de laisser tomber par round de poursuite), 80% de résistance à la magie, jamais surpris.
LICORNE : CA : 17 DV : 5d6 - Att : sabots ou corne +5 (1d6) S : double dégât en charge, résistance à la magie de 25%, téléportation, la corne guérit les maladies.
LICHE : CA : 20 - DV 12-18d6 - Att : toucher +DV (1d6) - S : immunités des morts vivants, touche paralysant pas de JS), cause la *peur* chez toute créature de moins de 4 niveaux/DV, magicien ou clerc de niveau égal aux DV.
LIMACE GEANTE : CA : 11 - DV : 12d6 - Att : morsure +12 (1d6) - S : crachat acide (2d6)
LYCANTHROPE/ LOUP GAROU : CA : 14 – DV : 4d6 – Att : morsure +4 (2d6) – S : lycanthropie.
LYCANTHROPE/OURS-GAROU : CA : 17 - DV : 7 - Att : 2 griffes +7(1d6) - S : lycanthropie, 2d6 de dégâts supplémentaires si les deux attaques touchent.
LYCANTHROPE/RAT-GAROU : CA : 13 - DV : 3d6 - Att : morsure ou arme +3 - S : lycanthropie, surprend l'adversaire sur 1-4
LYCANTHROPE/SANGLIER-GAROU : CA : 15 - DV : 4d6 - Att : boutoirs +6 (1d6) - S : lycanthropie, attaque à +6 au lieu de +4 car enragé.
LYCANTHROPE/ TIGRE-GAROU : CA : 16 - DV : 5d6 - Att : 2 griffes +5 - S : lycanthropie, surprend l'adversaire sur 1-4
MANTICORE : CA : 15 - DV : 6d6 - Att : griffes+6 (1d6) ou morsure +6 (1d6) - S : vole, six piquant de la queue +6 (1d6) chaque round 24 piquants au total
MEDUSE : CA : 14 - DV : 6d6 - Att : arme +6 (1d6) - S : sa vue pétrifie, les serpents de la chevelure attaquent à +3(morsure venimeuse), éviter son regard réduit le toucher de 4 et donne +2 à la méduse.
MINOTAURE : CA : 13 - DV : 6d6 - Att : arme ou corne +6 (1d6) - S : jamais perdu dans les labyrinthes

MOISSISSURE JAUNE : CA : n/a – PV : n/a – Att : 1d6 si contact – S : si frappée, 50% de chances de relâcher un nuage de spores toxiques, détruite par le feu.
MOLOSSE INFERNAL : CA : 15 - DV : 5d6 - Att : morsure +5 (1d6) - S : souffle de feu (10 points de dégât).
MOMIE : CA : 16 - DV : 6d6 - Att : toucher+6 1d6 - S : putréfaction si touche (pas de guérison), immunités des morts-vivants, touchée seulement par armes magiques (demi-dégâts), sorts et feu.
MONSTRE ROUILLEUR : CA : 17 - DV : 5d6 - Att : toucher +5 (spécial) - S : toucher ou être touché par un montre rouilleur oxyde les objets de métal.
NAIN : CA 15 - DV : 1d6+1 - Att : marteau de guerre +1 (1d6) - S : capacités standard de nain.
NAGA AQUATIQUE : CA : 14 - DV : 8d6 - Att : morsure +10(1d3 = poison) -S : sorts de magicien niveau 5 (pas de sorts de feu ou éclair)
NAGA, ESPRIT : CA : 14 - DV : 10d6 - Att : morsure +10 (1d3+ poison) - S : sorts comme un clerc de niveau 6
NAGA GARDIEN : CA : 14 - DV : 12d6 - Att : morsure +12 (1d3+poison), crache +12 (portée 9m, poison), constriction+12 (1d6/round jusqu'à libération) - S : lance des sorts comme un clerc de niveau 6
NECROPHAGE : CA 14 DV : 3d6 Att : griffe +3(1d6) S : immunité des morts vivants, touché seulement par les armes magiques ou en argent, draine un niveau par toucher, les créatures réduites à 0 niveau sont réanimées la nuit suivant en Nécrophage soumis à leur créateur.
NIXE : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : arme+1 (1d6) - S : nage, charme.
OGRE : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : arme +4 (1d6+2)
OGRE MAGE : CA : 15 - DV : 5d6 - Att : arme +5 (2d6) - S : vol, magie (invisibilité, ténèbres sur 3m, sommeil, charme personne, cône de givre)
OMBRE : CA : 12 - DV : 3d6 - Att : toucher+3 (1d6) - S : draine 1 point de FOR par toucher, touché seulement par les armes magiques, immunisé aux sorts de charme et sommeil, surprend ses adversaires sur un jet de 1-5, les créatures réduites à 0 FOR sont ré animées la nuit suivante en ombres.
ORQUE : CA : 13 - DV : 1d6 - Att : arme +1 (1d6)
OURS-HIBOU : CA : 14 - DV : 5d6 - Att : 2 griffes ou morsure + 5 (1d6) - S : écrase en infligeant 2d6 dégâts supplémentaires si les deux griffes touchent.
PEGASE : CA : 13 - DV : 4d6 - Att : ruade +4 (1d6) - S : vol.
PIXIE : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : arme +1 (1d6) - S : vol, charme, invisibilité naturelle.
POUDING NOIR : CA 13 - DV : 10d6 - Att : coup +10 (2d6) - S : immunisé à toutes les attaques sauf le feu, se divise si touché.
RAKSHASA : CA : 23 - DV : 7d6 - Att : griffe, morsure ou arme +7 (1d6) - S : sorts comme magicien niveau 1d3, clerc niveau 1, immunise contre les armes non-magiques, les armes inférieures à +3 ne font que demi-dégâts, tué instantanément par un carreau d'arbalète béni.
RAT GEANT : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : morsure +1 (1d3) - S : 1 chance sur 20 de maladie contractée par la morsure.
RAT MONSTRUEUX : CA : 13 - DV : 3d6 - Att : morsure ou griffe +3 (1d6) - S : 1 chance sur 20 de maladie contractée par la morsure.

SALAMANDRE : CA : 15 - DV : 7d6 - Att : toucher ou constriction +8 (1d6) - S : inflige 1d6 de points de dégât de chaleur aux adversaires environnant, immunisée au feu.

SCARABEE DE FEU GEANT : CA : 15 - DV : 1d6 - Att : morsure +1 (2d6) - S : glandes lumineuses luisent 1d6 jours après la mort.

SCOLOPENDRE GEANT : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : morsure +4 (1d6) - S : poison (1d6 DEX)

SERPENT DE MER : CA : 17 - DV : 30d6 - Att : morsure +15 (4d6) - S : avale en entier sur un jet de toucher de 4 points au dessus du nécessaire pour toucher créature avalée reçoit 1d6 automatique chaque round.

SQUELETTE : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : arme ou coup +1 (1d6) - S : immunités des morts vivants.

SERPENT CONSTRICTEUR : CA : 14 - DV : 2d6 - Att : constriction +2 (13) - S : si toucher, 1d3 de dégâts automatiques les rounds suivants jusqu'à la mort.

SERPENT CONSTRICTEUR GEANT : CA : 14 - DV : 6d6 - Att : constriction +4 - S : si toucher, 1d3 de dégâts automatiques les rounds suivants jusqu'à la mort.

SERPENT, VIPERE : CA : 14 - DV : 1d6 - Att : morsure +1 (1pv +poison)- S : morsure venimeuse.

SERPENT, VIPERE GEANTE : CA : 14 - DV : 4d6 - Att : morsure +4 (1d3 +poison)- S : morsure venimeuse.

SPECTRE : CA : 17 - DV : 7d6 - Att : toucher +7 (1d6) - S : immunités des morts vivants, draine 2 niveaux par toucher, les créatures réduites à 0 niveaux sont réanimées la nuit suivante en spectres.

STRYGE : CA : 12 - DV : 1d6 - Att : dard +1 (1d6) - S : s'attache si touche et inflige 1d6 dégâts automatiques à chaque round suivant.

TIQUE GEANTE : CA : 15 - DV : 3d6 - Att : morsure +3 (1d6) - S : s'attache si touche et inflige 1d6 dégâts automatiques à chaque round suivant.

TITAN : CA : 22 - DV : 16d6 - Att : arme +15 (2d6) - S : sorts.

TRITON/SIRENE : CA : 13 - DV : 1d6 - Att : arme+1 - S : amphibie, nage

TROLL : CA : 15 DV : 6d6 Att : griffes +6(16) S : régénère 3pv par round (excepté les dégâts par feu ou acide)

VAMPIRE : CA : 17 - DV : 9d6 - Att : morsure +9 (1d6) - S : immunités de morts-vivants, touché seulement par les armes magiques, régénère 3 pv par round, draine 2 niveaux par toucher, forme gazeuse à volonté, métamorphose en chauve-souris, charme par le regard, évite miroirs et ail, invoque loups et chauve-souris, immobilisé et mort en apparence si un pieu est planté dans le cœur, immergé dans l'eau courante en 1 round, les créatures réduites à 0 niveaux sont réanimées la nuit suivante en vampires soumis à leur créateur.

VER POURPRE : CA : 13 - DV : 15d6 - Att : morsure ou dard +15 - S : dard venimeux (1d6 FOR), avale en entier sur un jet de toucher de 4 points au dessus du nécessaire pour toucher créature avalée reçoit 1d6 automatique chaque round.

WRAITH : CA : 16 DV : 4d6 Att : toucher +4 (1d6) S : immunités des morts-vivants, n'est touché que par les armes magiques ou en argent, flèches magiques ne font qu'1 point de dégât, draine un niveau par toucher, les créatures réduites à 0 niveaux sont réanimées la nuit suivantes en wraiths

VASE GRISE : CA : 12 - HD : 3d6 - Att : frappe +3 (1d6) - S : acide, détruit armure en un round, dégât

automatique après le premier toucher, immunisé aux attaques contondantes, sorts, froid ou chaud.

WYVERNE : CA : 16 - DV : 8d6 - Att : morsure ou dard +8 (1d6) - S : dard venimeux (1d6 FOR), vol.

ZOMBIE : CA : 11 - DV : 2d6 - Att : arme ou coup +2 (1d6) - S : immunités des morts vivants, perd toujours l'initiative.

Trésors :

Voici une liste d'objets pouvant convenir comme trésor lors d'une campagne *Microlite74*. Des cartes pouvant mener à de tels trésors. Bien sûr n'importe quel objet du DRS que vous appréciez peut être aussi utilisé, cependant des objets de haut niveau peuvent être trop puissant pour une campagne *Microlite74*.

Monnaie : 1 pièce d'or (PO) = 10 pièces d'argent (PA) ; 1 pièce d'argent = 5 pièces de cuivre (PC)

Gemmes : la plupart ont une valeur comprise entre 10 et 1000 pièces d'or, dont 50 % ont une valeur d'environ 100 pièces d'or.

Armes magiques : la plupart ont un bonus d'entre +1 à +3 aux jets d'attaque et de dégâts, certaines armes +1 ont un bonus plus important contre certains types de monstres. Les épées magiques ont parfois un pouvoir magique ou deux (certaines peuvent même parler). De rares armes sont maudites et réduisent les chances de toucher.

Armure magique : la plupart augmente le bonus à la CA de +1 à +3. Les boucliers magiques existent aussi et accordent des bonus similaires.

Potions : quelques exemples : croissance, rapetissement, force de géant, invisibilité, forme gazeuse, boisson de métamorphose, rapidité, vol, lévitation, détection de pensée, guérison, clairvoyance, clairaudience, contrôle (animal, démon, dragon, géant, humain, plante, mort-vivant, etc. ...), Invulnérabilité, héroïsme, résistance (feu, froid, acide, etc. ...), trouver les trésors, respiration aquatique etc. Certaines potions sont empoisonnées, provoque des maladies ou des hallucinations), etc. ...

Anneaux : quelques exemples courants : stockage de sort, retour de sorts, vision rayons X, télékinésie, protection, protection dans un rayon d'1m50, invisibilité, contrôle (humains, mammifères, zombie, etc....), résistance (feu, froid, acide, etc.) Quelques exemples rares : trois souhaits, régénération, convocation de djinn. Certains anneaux sont maudits et ont des effets négatifs.

Baguettes et bâtons : quelques exemples courants : détection (ennemies, métal, portes secrètes, pièges, magie, etc.), illusion, boules de feu, éclairs, froid, métamorphose, soins, commandement, toucher au but, etc. Quelques rares exemplaires cumulent plusieurs pouvoirs. Les baguettes ont un niveau 6 de lanceur de sort et 1d100 charges, les bâtons ont un niveau de lanceur de sort et 1d200 charges.

Quelques rares objets magiques : bottes (de vitesse, lévitation, voyage, saut, elfiques), cape (déplacement, elfiques, de vol, protection), boule de cristal, balai volant, tapis volant, amulettes (protection, protection contre la lecture de pensée, protection contre les charmes), casques (lecture de la magie, lecture linguistique, télépathie, téléportation, bien, du Bien, du Mal, etc.), cor (de dommages, d'invocation, etc.), ceinture de force de géant, bouteille d'efrit, lampe du

djinn, miroir de capture d'âme, etc. Les objets maudits sont tout aussi possibles.

Notes de conception.

Bien que *Microlite74* ait été conçu en suivant les règles éprouvées et établies du « Système d20 » passé au filtre des règles *Microlite20* (<http://microlite20.net/>), il a été fait pour un style de jeu très différent, que beaucoup de joueurs ayant commencé à jouer dans les 20 dernières années ont pu connaître. *Microlite* n'est pas tant un jeu de massacre qu'un jeu d'exploration et de chasse aux trésors.

Le combat dans *Microlite74* est plus dangereux qu'il n'y paraît, et les bons joueurs l'éviteront autant que possible à leurs personnages. Par bonheur, beaucoup d'expérience peut être gagnée en trouvant et en dépensant des trésors, qu'on ait tué des monstres dans la foulée ou pas. Vous pourrez toujours tuer des monstres, bien sûr, mais ce n'est pas la seule, ni même la principale manière de réussir dans le monde.

A la différence de nombreux JDR plus modernes, il n'y a pas de système de compétences dans *Microlite74*, pas même les quatre compétences unifiées de *Microlite20*. On attend des joueurs qu'ils fassent agir leurs personnages en aventuriers. Ce n'est donc pas sur votre feuille de personnage qu'il faut chercher la méthode idéale dans *Microlite74*. Dites plutôt à votre MJ ce que le personnage tente de faire. Si vous voulez faire tenir une porte ouverte ou fermée, dites au MJ que votre personnage utilise une pointe pour cela. Une longue perche est votre meilleur ami dans la recherche de pièges. Fouiller une pièce consiste à chercher dedans et sous les objets, non faire un jet de compétence. Même si cela pourra initialement vous sembler déconcertant, vous apprendrez vite à apprécier la liberté d'action que cela confère. Vous ne serez plus limité par les dons et compétences de votre feuille de personnage, mais pourrez essayer tout ce que votre personnage devrait être capable d'essayer. Vous ne réussirez peut-être pas, mais les règles ne sont pas là pour vous empêcher de tenter.

Pour plus d'informations sur les différences entre le style de jeu « vieille école » et « nouvelle », lisez *A Quick Primer for Old School Gaming* par Matthew J. Finch. Comme le *Quick Primer* explique « ce livret est conçu pour le joueur moderne qui projette d'employer, à l'essai, les règles « à l'ancienne » car les règles ouvertes de la 0^E sont utilisées de façon très différente que les règles des systèmes plus modernes ».

Pour résumer l'article de Matt dégage quatre points majeurs ou le jeu « à l'ancienne » se différencie du jeu « moderne » :

- **Des arbitrages, pas des règlements** : le jeu « à l'ancienne école » n'a pas pour but d'avoir toutes les règles dans le manuel pour toutes les situations ; le MJ est censé plutôt décider sur le champ ce qui marche en fonction des circonstances particulières. Autrement dit, ces décisions n'établissent pas obligatoirement un précédent applicable ultérieurement à l'ensemble du jeu.

- **La compétence du joueur, non celle du personnage** : comme mentionné plus haut, la résolution de la plupart des actions hors-combat dépend plus des idées et descriptions du joueur que des compétences du personnage. Notez toutefois que la compétence du joueur ne repose pas sur sa maîtrise

des règles, comme dans des jeux lus récents ; les joueurs n'ont pas besoin de devenir des légistes procéduriers.

- **Héroïque, pas super-héroïque** : le jeu « vieille école », notamment aux niveaux bas et intermédiaires, c'est des individus relativement ordinaires placés dans des situations où ils peuvent devenir des héros, pas des personnages extraordinaires accomplissant des exploits dont un super héros de *Comics* n'aurait pas à rougir – tout ça dès le niveau un.

- **Oubliez l'« équilibre du jeu »** : le jeu « à l'ancienne école », ce n'est pas des personnages soigneusement équilibrés pour que tous puissent briller également à tout moment, qui ne rencontrent que des situations soigneusement taillées sur mesure par le MJ pour être surmontables par les personnages effectivement présents, tout en leur fournissant les trésors qui conviennent à leur actuel niveau. Au lieu de cela, un part du talent du joueur est d'apprendre à évaluer la situation pour savoir éviter celles qui sont bien au dessus des capacités actuelles du groupe ou qui seraient une perte de ressources sans gain conséquent.

Ce résumé ne rend pas justice à l'article de Matt. Il vous faut vraiment le lire par vous mêmes Il n'est pas écrit que pour les MJ, mais contient autant de conseils aux joueurs. Le *Quick Primer* est disponible sous forme 'un PDF de 13 pages gratuit, téléchargeable sur :

<http://www.lulu.com/content/3019374>

Enfin rappelez vous que ces règles sont un outil entre les mains du MJ. Si quoique ce soit dedans ne colle pas dans votre campagne, changez le. Le but est de s'amuser et non d'être esclave des règles ou des joueurs qui croient qu'être un légiste procédurier est le moyen de réussir. Dans de nombreux JDR, les Règles Ecrites sont souvent considérées comme sacro-saintes ou pour le moins meilleures que ce tout ce que pourrait inventer le MJ. Tel n'est pas le cas de *Microlite74*, alors n'hésitez pas à changer ce qui ne vous conviendrait pas.

Jeux Vieille Ecole et Retro-clones.

Microlite74 a été conçu comme une introduction u jeu « vieille école » à l'intention de joueurs plus familiers avec les versions 3.X du plus populaires des JDR fantastiques. Si vous appréciez ce style de jeu « à l'ancienne » que promeut *Microlite74*, vous pourriez souhaiter passer à une des versions originelles du jeu ou l'un de ses rétro-clones même si nous avons tenté de rendre *Microlite74* compatible avec des campagnes de longue haleine.

Qu'est-ce qu'un rétro-clone ? La LLD a permis à des fans de re-crée des éditions plus anciennes et hors-impression du plus populaire des JDR fantastiques. Ils sont appelés « rétro-clones » car ce sont des « clones » des anciennes règles (« retro ») du plus célèbre des JDR fantastiques. Des PDFs es jeu originaux sont parfois disponibles. La plupart des Retro-clones sont disponibles en PDFs gratuits, ou sous forme brochée accessible à des prix raisonnables.

0^E et Rétro-clones.

0^E : l'édition originelle du jeu.

<http://www.retroroleplaying.com/book/original-dd>

Swords & Wizardry

<http://www.swordsandwizardry.com/>

B/X et Retro-Clones

B/X: l'édition originale

<http://www.retroroleplaying.com/book/classical-dd>

Basic Fantasy Role-Playing Game

<http://www.basicfantasy.org/>

Labyrinth Lord

<http://www.goblinoidgames.com/labyrinthlord.htm>

1e et Retro-Clones

1e: l'édition originale du jeu

<http://www.retroroleplaying.com/book/add-firstedition>

OSRIC

<http://www.knights-n-knaves.com/osric/>

Autres jeux

Forward to Adventure!

<http://www.flyingmice.com/FTA.html>

Spellcraft & Swordplay

<http://stores.lulu.com/elflairgames>

ZeFRS

<http://www.midcoast.com/~ricekrwc/zeprs/>

Notes sur Microlite20

Microlite20 est une version réduite de la version SRD de l'OGL de la 3.5. Sous sa forme la plus basique, Microlite 20 n'a que deux pages de règles, mais est utilisable avec la plupart des JDR d'aventures fantastiques et suppléments OGL et D20 avec peu ou pas de conversions. Depuis sa publication en 2006, plusieurs personnes préférant des jeux aux règles allégées l'ont utilisé pour leurs parties D20 et/ou écrire des extensions, suppléments ou autres spécialement pour M20. Vous pourrez en savoir plus sur le Microlite 20 original et trouver d'autres variantes de Microlite74 sur : <http://microlite20.net/>

Le Site Web Retroroleplaying

L'auteur de Microlite74 maintient un site web consacré aux JDR retirés de la publication. Il sera toujours prêt à répondre à vos questions à propos de Microlite74 sur le forum de Retroroleplaying.

Web Site: <http://www.retroroleplaying.com/>

Forum: <http://www.retroroleplaying.com/smfforum>

Blog: <http://www.retroroleplaying.com/blog.php>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h)

"You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.;
Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David

Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt,

based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (robin@greywulf.net)

M20 Hard Core Rules © 2008, Alex Shroder

Microlite74 © 2008, Randall S. Stukey

Swords & Wizardry © 2008. Matthew J. Finch

Swords & Wizardry: Whitebox © 2008. Matthew J. Finch Authors Matt Finch and Marv

Breig

Microlite74 2.0 © 2009, Randall S. Stukey

[End of License]

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Microlite74 and Randall S. Stukey.

Microlite74 Version 2.0

Microlite74, comme son parent, *Microlite20*, est une version élaguée et réduite au minimum des règles du SRD conçue pour être rapide et facile à jouer. Le rôle de *Microlite74* est cependant de reproduire l'ambiance et le style du jeu de rôle fantastique original (0^E) publié en 1974. Si vous êtes familier avec un des jeux basés sur la version 3.5 du SRD, vous trouverez *Microlite74*, en tant que MJ, facile à jouer et facile à mener, mais avec l'apport du parfum « à l'ancienne ».

Si *Microlite74* est conçu comme une introduction au jeu "à l'ancienne école" pour les joueurs qui seraient plus familiarisés avec les systèmes de règles basés sur le SRD, les grognards de l'ancienne école –surtout ceux qui ont « fait leurs dents » sur l'édition 0^E – devraient également apprécier ce système de règles sous Licence Ludique Libre. Il est aussi aisé de le modifier par vos règles maison ou par des règles tirées de votre édition préférée du plus célèbre des JDR fantastiques.

RetroRoleplaying.com

<http://www.retroroleplaying.com/>