

NOM DU PERSONNAGE

Classe : Niveau :

Race : Sexe :

COMPETENCES

Niveau du personnage + bonus de classe et/ou race.

Obtenez un résultat plus élevé que le DD (Degré de Difficulté) pour réussir une action.

Lancez 1d20 + rang de Compétence + bonus de Caractéristique approprié + modificateurs de circonstances.

Bonus Bonus de classe Total

Physique BONUS VALEUR RANG

Escalade = (Rang + total FOR)

Natation = (Rang + total FOR)

Saut = (Rang + total FOR)

Pousser/Soulever = (Rang + total FOR)

Bonus Bonus de classe Total

Subterfuge BONUS VALEUR RANG

Eviter une chute d'objet = (Rang + total DEX)

Déplacement silencieux = (rang + total DEX)

Discrétion/Perception = (Rang + total DEX)

Evasion = (Rang + total ESP)

Vol à la tire = (Rang + total DEX)

Equilibre/Acrobatie = (Rang + total DEX)

Crochetage = (Rang + total DEX)

Bonus Bonus de classe Total

Connaissance BONUS VALEUR RANG

Fouille = (Rang + total ESP)

Maîtrise des cordes = (Rang + total DEX)

Décryptage = (Rang + total ESP)

Estimation = (Rang + total ESP)

Bonus Bonus de classe Total

Communication BONUS VALEUR RANG

Déguisement = (Rang + total ESP)

Intimidation = (rang + total ESP)

Bluff = (Rang + total ESP)

Renseignement = (Rang + total ESP)

Dressage = (Rang + total ESP)

Bonus Bonus de classe Total

Survie BONUS VALEUR RANG

Pistage = (Rang + total ESP)

Chasse = (rang + total ESP)

Orientation = (Rang + total ESP)

Pose/Détection pièges = (rang + total ESP)

Recherche d'eau/herbes = (Rang + total ESP)

(Rôleurs et Druides uniquement pour cette compétence)

CARACTERISTIQUES

Force (FOR) mesure votre puissance physique.

VALEUR **FORCE (FOR)** BONUS

Bonus de race ☐ Actif VALEUR

Malus temporaire ☐ Actif VALEUR

TOTAL (FOR) MODIFICATEUR DE VIG et CAC

Dextérité (DEX) détermine votre agilité et réflexe.

VALEUR **DEXTERITE (DEX)** BONUS

Bonus de race ☐ Actif VALEUR

Malus temporaire ☐ Actif VALEUR

TOTAL (DEX) MODIFICATEUR DE REF et DIST

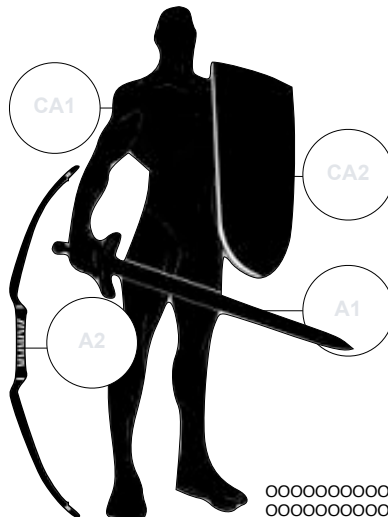
Esprit (ESP) mesure votre volonté, perception et intuition.

VALEUR **ESPRIT (ESP)** BONUS

Bonus de race ☐ Actif VALEUR

Malus temporaire ☐ Actif VALEUR

TOTAL (ESP) MODIFICATEUR DE VOL et MAG

VALEUR **Classe d'Armure**
 $CA = 10 + \text{bonus de DEXTERITE} + CA1 + CA2$


Arc : Cochez une case par flèche utilisée

ARMES

TYPES	DEGATS	PORTEE
A1		
A2		

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

Dégâts = dégâts de l'arme + TOTAL (FOR) (x2 pour les armes à deux mains) + bonus de classe si actif.

ARMURES

TYPES	BONUS
CA1	
CA2	

STATISTIQUES DE COMBAT

VALEUR **Initiative** 1d6/N **Héroïsme**

Lancez 1d20 + le bonus de DEX pour déterminer votre initiative. Lancez 1d6/jour pour améliorer un jet (cf. page 2 MD20 - Opus)

POINTS DE VIE

VALEUR **PV ACTUELS**

PV = valeur de FORCE + 1d6/niveau

JETS DE SAUVEGARDE

(Physique + bonus de FORCE)

Vigueur (VIG) VALEUR

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

TOTAL BONUS

(Physique + bonus de DEXTERITE)

Réflexe (REF) VALEUR

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

TOTAL BONUS

(Niveau + bonus de d'ESPRIT)

Volonté (VOL) VALEUR

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

TOTAL BONUS

Lancez 1d20 + bonus de VIG, REF ou VOL.

JETS D'ATTAQUE

(Niveau + bonus de FORCE)

Corps à corps (CAC) VALEUR

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

TOTAL BONUS

(Niveau + bonus de DEXTERITE)

Distance (DIST) VALEUR

Bonus de classe ☐ Actif VALEUR

TOTAL BONUS

Si le bonus CAC total du personnage est supérieur ou égal à +6, il peut accomplir une seconde attaque avec un malus de -5. Si son bonus total est de +11 ou plus, il peut tenter une troisième attaque à -10. Par exemple, si le bonus total est de +12, trois attaques peuvent être effectuées à +12/+7/+2.

Lancez 1d20 + bonus de CAC, DIST

SORTILEGE

(Niveau + bonus d'ESPRIT)

Magique (MAG) VALEUR

Lancez 1d20 + Valeur de Magie (MAG)

Degré de difficulté = 10 + valeur de Magie (MAG).

MATERIEL DU PERSONNAGE

Choisissez un paquet parmi ceux proposés (A, B, C,) en page 6 du système des règles Microlite20 ou lancez un 1d6 pour en choisir un au hasard.



Source : **Le Scriptorium** - Système de règles- *Microlite 20* - *Purest Essence*.

SAC A DOS	ENCOMBREMENT
SACOCHE DE CEINTURE	(Au choix du MJ et de la nature des objets. Ex. 10 bougies ne pèsent pas autant que 10 lingots d'or)
Armure légère - <input type="checkbox"/> Equipée	-
Armure intermédiaire - <input type="checkbox"/> Equipée	2
Armure lourde - <input type="checkbox"/> Equipée	3
TOTAL ENCOMBREMENT DU PERSONNAGE	

ENCOMBREMENT détermine le poids total porté par le joueur et inflige un malus au jet de **PHYSIQUE** et **SUBTERFUGE** utilisant les bonus de **DEX** ou **FOR**.

VITESSE DE VOYAGE

(Règles optionnelles)

TRANSPORT	CALCUL DE DISTANCE/JOUR	DISTANCE
A pied	(20 + Total FOR - Encombrement) km/jour	
A cheval	(50 - Encombrement cavalier*) km/jour	

Le joueur peut voyager (20 + Bonus de FOR - Encombrement) kilomètres par jour à pied, sur terrain plat. Une route peut augmenter cette valeur de 50%. Un terrain accidenté diminue cette valeur de moitié.

Un cheval peut voyager (50 - Encombrement du cavalier) kilomètres par jour.

* Cavalier = 15 en Encombrement

Source : <http://www.obsidianportal.com/campaign/worldbeyond/wikis/microlite20-exploration>.

NIVEAU DE RENCONTRE

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	20	30	40	50	60	70	80
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

Cochez une case d'unité par **dv** des monstres défaits, puis cochez les cases des dizaines au fur et à mesure de vos rencontres.

Niveau de rencontre (NR) = Dés de Vie (DV) des monstres défaits

SORTS FETICHES

NIV	PV	NOM	DUREE	DEGATS

Un Mage peut lancer n'importe quel **sort profane** (page 8) et un prêtre n'importe quel **sort divin** (page 10) de la liste du DRS. Le niveau du sort doit être inférieur ou égal à la moitié du Niveau du personnage (arrondi au supérieur).

**Lancer un sort, quel qu'il soit, coûte des Points de Vie.
le coût est le suivant : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer**

Règles avancées
(Page n°15 du manuel)

Chacun modifie un sort tout en doublant son temps de lancement ; ainsi, un sort qui, non modifié, nécessitait une action simple pour être lancé demande désormais un round entier.

Extension de durée : Double la durée d'un sort par rapport à la normale. Le sort coûte 2 pv supplémentaires.

Extension d'effet : Le sort fait 50% plus de dégâts que la normale et coûte 2 pv supplémentaires.

Extension de zone d'effet : La zone d'effet du sort est doublée par rapport à la normale. Le sort coûte 6 pv supplémentaires.

RICHESSSES

MONNAIES	QUANTITE
PIECES D'OR	
PIECES D'ARGENT	
PIECES DE CUIVRES	

Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo.

NOTES

Utilisez cet espace pour noter les noms, indices, rencontres, lieux et tout ce qui vous semble important pour votre personnage.