



le Scriptorium

présente :
des règles pour
Microlite20



MICROLITE20

OPUS

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR MICROLITE20 — OPUS



UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR MICROLITE20 PAR ARBITAL

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du manuel de base de *Microlite20*, disponible gratuitement sur le Scriptorium. Certains éléments sont également issus du supplément *Règles supplémentaires pour Microlite20*.

Un mot de l'auteur

Lorsque j'ai créé ces règles supplémentaires, mon premier but était de me rapprocher plus d'un *Fantasy Craft* « light » que d'un *D&D 3.5 light*. Malgré tout, j'ai sur certains points pris quelques libertés. Mon second but était de préciser le système sans le compliquer outre mesure. Ces règles sont tout de même plus compliquées que celles de *Microlite20* « normal », mais bien moins que celles d'un *D&D 3.5* ou de *Fantasy Craft*.

I. Dés d'héroïsme

Cette règle vient en remplacement des points d'héroïsme.

Un personnage commence avec un d6 (dé à 6 faces) d'héroïsme au niveau 1 et en gagne un supplémentaire tous les niveaux impairs (3, 5, 7, etc.). Un personnage peut dépenser un dé d'héroïsme d'une des façons suivantes :

- Améliorer un jet de compétence ou d'attaque du résultat du dé.
- Réduire les dégâts d'une attaque du résultat du dé.
- Améliorer les dégâts d'une attaque avec une arme du résultat du dé.
- Effectuer une action extraordinaire, telle qu'attaquer plusieurs cibles d'un seul coup.

Au niveau 10 un personnage peut dépenser deux dés à la fois, et au niveau 20, il peut en dépenser trois à la fois.

OPTION SUPPLÉMENTAIRE

Les elfes et les nains, en contrepartie de leurs sens aiguisés, peuvent ne pas avoir de premier dé d'action.

II. Points d'aptitude

Cette règle complète le système de compétence assez flou de Microlite20.

Un personnage commence avec 4 + mod Esp aptitudes au niveau 1. Une aptitude peut représenter :

- La connaissance d'une langue.
- Un champ de compétences restreint (ex. intrigue de la cour, mythes, histoire, natation, escalade, etc.) ; le personnage peut alors ga-

agner un bonus de +1 à +4 à un jet de compétence se rapportant à son aptitude.

- Un lien avec une organisation ou une personne pouvant vous aider. Encore plus que les autres aptitudes, la nature d'un lien doit être longuement discutée avec votre MJ.

Un personnage gagne un point d'aptitude supplémentaire au niveaux pairs (2, 4, 6, etc. le but étant d'alterner l'obtention d'un dé d'action et d'une aptitude).

III. Nouvelle règle d'armure et de défense

En observant qu'à haut niveau, un personnage serait touché automatiquement, j'ai décidé d'introduire ces règles, rapprochant ainsi davantage le jeu de Fantasy Craft que de D&D 3.5 sauf en cas d'utilisation des variantes des Arcanes Exhumées.

Les armures, au lieu de donner un bonus à la CA, confèrent une réduction des dégâts (RD) :

- **Armure légère** : simple RD 1, supérieure RD 2
- **Armure intermédiaire** : simple RD 3, supérieure RD 4
- **Armure lourde** : simple RD 5, supérieure RD 6

À noter que la valeur de cette RD peut être utilisée en tant que malus aux tests physiques (escalade, course, etc.) voire le double de cette valeur (par exemple, nager avec une armure lourde supérieure inflige un malus de 12 aux tests).

La valeur de Défense est désormais calculée ainsi :

$$10 + \text{niveau} + \text{mod Dex} \\ + \text{bouclier} - \text{RD d'armure}$$

IV. Nouvelle règle de connaissance de sorts

Ces règles ont été créées lorsque j'ai vu un joueur illusionniste en difficulté. Je me suis dit qu'il serait alors sympathique s'il pouvait lancer quelques sorts de magicien. Cependant, il devait y avoir une contrepartie. Ainsi sont nées ces règles. Celles-ci rendent la magie légèrement plus compliquée, mais plus flexible.

SORTS CONNUS

Au niveau 1, un personnage possède un nombre de points d'apprentissage de sorts égal à sa valeur d'Esp. Il en reçoit 2 supplémentaires à chaque niveau. Un lanceur de sort peut apprendre des sorts qu'il ne peut pas encore lancer (par exemple, Gringoïr apprend *boule de feu*, sort de niveau 2 ; il le connaît mais ne pourra le lancer qu'au niveau 3).

Dans une même classe, un lanceur de sort ne peut connaître plus de sorts d'un niveau qu'il n'en connaît du niveau inférieur, sauf s'il connaît tous les sorts dudit niveau. Par exemple, pour connaître quatre sorts de niveau 3, il faut déjà en connaître quatre de niveau 2. Si la liste de sorts se limitait à trois sorts de niveau 2, il suffirait de les connaître pour pouvoir apprendre quatre sorts de niveau 3.

SORTS DE MULTICLASSAGE

Un lanceur de sorts peut apprendre les sorts d'une autre classe au ratio de 1 sort connu pour 2 points d'apprentissage de sorts dépensés.

En cas de multiclassage, le personnage réapprend sa valeur d'Esp en sorts connus et en obtient toujours 2 supplémentaires par niveau. Cependant, il doit apprendre ainsi des sorts de sa nouvelle classe.

Un barde, lui, apprendra Esp sorts connus au niveau 6 et 2 par niveau par la suite.

LANCEUR DE SORTS SPONTANÉ OU PRÉPARÉ

De plus un lanceur de sort peut choisir d'être « spontané », auquel cas il suit les règles normales, ou un lanceur de sort « préparé », auquel cas il connaît $2 \times \text{Esp}$ sorts à son premier niveau. Dans ce second cas, en contrepartie, il doit rester concentré une heure par jour sur un focalisateur tel que, par exemple, un grimoire, un familier, un bâton ou un symbole divin.

Pour jouer un lanceur de sort préparé, vous devez alors avoir l'accord de votre MJ, celui-ci pouvant juger par exemple qu'un barde préparant ses sorts serait inapproprié.

V. Nouvelles règles de points de vie et de magie

Si ces règles sont présentées en même temps, c'est dans le cadre d'un rééquilibrage dans le ratio des points

de vie/dégâts des sorts. Peu de personnage pouvant survivre, je voulais changer les points de vie. Mais en augmentant les points de vie, j'augmentais les points de sorts des lanceur de sorts. J'ai donc décidé tout simplement de faire deux ratios séparés.

Les personnages ont désormais leur valeur de For points de vie au niveau 1, et en gagnent $5 + \text{mod For}$ à chaque niveau supplémentaire.

Les personnages ont 2 points de magie/niveau de lanceur de sort. Cependant, désormais, ils doivent seulement en dépenser à hauteur du niveau du sort pour lancer celui-ci.

Attention : un barde ne gagne de points de magie qu'à partir du moment où il est en mesure de lancer des sorts.

VI. Règle remplaçant les attaques supplémentaires

Pour que les joueurs aient à lancer moins de jets d'attaque...

Si le bonus total à l'attaque d'un personnage atteint 10, il inflige 1 fois supplémentaire les dés de dégâts de base de son arme. Tous les 10 niveaux supplémentaires, il les inflige 1 fois de plus.

VII. Révisions de classes

Toute les classes n'ont pas une continuité dans leur évolution. Les règles suivantes ont pour but d'assurer une continuité à toutes les classes, avec de plus quelques remaniements de règles.

BARBARE

Le bonus de rage s'applique aussi aux test de Physique. Il bénéficie aussi d'une RD 1 aux niveaux 5, 10, 15 et 20.

PALADIN ET CHEVALIER NOIR*

Le bonus aux jets de sauvegarde s'applique aussi à la Défense.

RÔDEUR

Les bonus aux jets d'attaque du rôdeur augmentent chacun de 1 aux niveaux 5, 10, 15 et 20.



BRETTEUR*

Il peut porter des armures légères mais ne peut utiliser de bouclier. Il reçoit un bonus de +2 en Subterfuge et de +1 en Communication. Il reçoit 2 Maîtrises au niveau 1. Lorsqu'il se bat contre des humanoïdes, il ajoute son bonus de Dex aux dégâts en lieu et place du bonus de For. S'il se bat contre un seul adversaire, il obtient un bonus de +2 à la Défense. Au niveau 5, il ajoute son bonus de Dex aux dégâts aussi contre toute créature ayant une anatomie tangible et vivante. Au niveau 10, il bénéficie de son bonus de +2 à la CA même contre deux adversaires. Au niveau 15, il bénéficie de son bonus de Dex aux dégâts contre toutes les créatures. Au niveau 20, il bénéficie de son bonus à la CA en combattant jusqu'à 3 adversaires.

MOINE*

Il ne peut porter d'armure, ni utiliser de bouclier. Il reçoit un bonus de +1 à toutes les compétences et obtient 1 Maîtrise au niveau 1. Lorsque le moine ne porte ni armure ni bouclier, il ajoute son bonus d'Esp à sa Défense, en plus du bonus de Dex, et inflige 1d6 dégâts à mains nues. Il est immunisé aux maladies et, à partir du niveau 10, aux poisons. Au niveau 20, il peut utiliser son bonus d'Esp à la place de son bonus de For pour les tests de compétences. Au niveau 5, ses attaques à mains nues infligent 1d8 points de dégâts et, au niveau 15, 1d10 points de dégâts.

* Ces classes sont issues du supplément *Règles optionnelles pour Microlite20*.



Image par Adam Gillespie