



le Scriptorium

présente :
un système de
règles d20



MICROLITE20 PUREST ESSENCE

MICROLITE20 — PUREST ESSENCE



Image par Jon Hodgson © DeviantArt

LE SYSTÈME D20 FACILE

Version originale : Robin V. Stacey, Darrell King & Al Krombach

Traduction et adaptation : Arasmo & Hunka

Les images intérieures de ce document sont la propriété de [Wizards of the Coast](#).

INTRODUCTION

Ceci est une version allégée et réduite des règles DRS du plus populaire des JDR de fantasy (voir la licence pour plus d'information) ; elle a été conçue pour être rapide et facile à jouer.

Le but était en effet de créer un jeu plus accessible, mais où toutes les ressources du JDR dont il est issu (monstres, sorts, aventures et équipement) pourraient être utilisées sans effort de conversion.

PERSONNAGES

Caractéristiques

Il existe 3 caractéristiques : **Force** (FOR), **Dextérité** (DEX) et **Esprit** (ESP).

Lancez **4d6** et ignorez le dé le plus bas. Faites la somme des 3 dés restants et allouez le tout à une des caractéristiques. Répétez le processus pour les autres caractéristiques.

Bonus de Caractéristique =
(Caractéristique – 10)/2, arrondi à l'inférieur

Points de vie

Points de vie =
Caractéristique de FOR + 1d6/niveau

Si les pv sont réduits à 0, le personnage sombre dans l'inconscience et se rapproche de la mort. Les dommages supplémentaires diminuent la FOR. Si celle-ci atteint 0, le personnage meurt.

Races

Les **humains** obtiennent +1 à tous les jets de compétence.

Les **elfes** obtiennent +2 en ESP.

Les **nains** obtiennent +2 en FOR.

Les **halfelins** obtiennent +2 en DEX.

Classes

Les classes sont Guerrier, Mage, Prêtre et Voleur. Les personnages commencent au niveau 1.

Guerrier : peut porter n'importe quel type d'armure et utiliser un bouclier. Il reçoit un bonus de +3 au Physique et ajoute +1 à tous ses jets d'attaque et de dégâts. Ces bonus augmentent de +1 au niveau

5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Voleur : il peut utiliser l'armure légère. Il reçoit un bonus de +3 au Subterfuge. S'il parvient à se faufiler discrètement (en général, Subterfuge + DEX, mais cela peut varier en fonction de la situation) jusqu'à un ennemi, il peut ajouter son rang dans la compétence Subterfuge aux dégâts de sa première attaque.

Mage : ne porte aucune armure. Il peut lancer des sorts profanes et obtient un bonus de +3 en Connaissance.

Prêtre : peut porter une armure légère ou moyenne. Il lance des sorts divins et reçoit un bonus de +3 en Communication. Il peut Repousser les morts-vivants en réussissant une Attaque Magique. Le Degré de Difficulté (DD) correspond aux pv actuels du mort-vivant. Si le DD est dépassé de 10, la créature est détruite. Cette capacité peut être utilisée (2 + Niveau + bonus d'ESP) fois par jour.

Compétences

Il n'existe que 4 compétences : **Physique**, **Subterfuge**, **Connaissance** et **Communication**. Lancez 1d20 et obtenez un résultat plus élevé que le DD pour réussir une action.

Rang de compétence = votre niveau + tout bonus dû à votre classe et/ou à votre race



Jet de Compétence = d20 + rang de compétence + le bonus de Caractéristique le plus approprié + modificateurs de circonstances

Exemples : Escalader combinerait Physique + bonus de FOR. Éviter une chute de pierres serait Physique + bonus de DEX. Détecter un piège serait Subterfuge + bonus d'ESP. Désamorcer un piège serait Subterfuge + bonus de DEX.

Notez qu'il n'y a pas de « jets de sauvegarde » dans ce jeu : utilisez Physique + FOR ou DEX pour les jets de Vigueur et de Réflexes. Quant au jet de Volonté, pour se prémunir de la magie : employez bonus d'Espirit + votre Niveau.

Magie

Un Mage peut lancer n'importe quel sort profane et un prêtre n'importe quel sort divin de la liste du DRS, tant que le niveau de sort est inférieur ou égal à la moitié de leur niveau, 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

Niveau de sort	Coût en pv
0	1
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11
6	13
7	15
8	17
9	19

Cette perte ne peut être guérie normalement ; elle est récupérée après un repos de 8 heures. **Il n'est pas nécessaire de mémoriser les sorts à l'avance.**

Le fait qu'un personnage puisse lancer n'importe quel sort ne signifie qu'il devrait le faire ! Choisissez des sorts qui correspondent au personnage. Sélectionnez un sort par niveau de sort à partir du premier que votre personnage préfère entre tous : ce sera son sort « fétiche ». Les sorts fétiches sont plus faciles à utiliser ; les lancer exige 1 pv de moins.

Le **DD pour chaque sort** est égal à :
10 + Niveau du lanceur + bonus d'ESP du lanceur

Exemples de personnages

MORRIS, VOLEUR HUMAIN, NIVEAU 1

FOR 12 (+1), DEX 15 (+2), ESP 12 (+1) ; pv 13 ; CA 15 (cuir rembourré) ; deux épées courtes, +0/+0, d6+1 ; Subterfuge +5, les autres à +2

KENDRIC, GUERRIER NAIN, NIVEAU 1

FOR 16 (+3), DEX 13 (+1), ESP 11 (0) ; pv17 ; CA 17 (cotte de maille + bouclier) ; épée longue, +5, d8+4 ; Physique +4, les autres à +1

CHOLMER, MAGE ELFE, NIVEAU 1

FOR 12 (+1), DEX 13 (+1), ESP 16 (+3) ; pv 13 ; CA 11 (robes) ; bâton, +2, d6+1 ; Connaissance +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts profanes de niveau 0 et 1

BARNABAS, PRÊTRE HALFELIN, NIVEAU 1

FOR 10 (0), DEX 16 (+3), ESP 13 (+1) ; pv 11 ; CA 18 (cotte de mailles) ; morgenstern, +1, d8 ; Communication +4, les autres à +1 ; Sorts : tous les sorts divins de niveau 0 et 1

COMBAT

Lancez 1d20 + le bonus de DEX pour déterminer l'ordre d'Initiative. Tout le monde peut accomplir une chose à chaque tour : se déplacer, attaquer, lancer un sort, etc.

Bonus d'attaque au corps-à-corps =
bonus de FOR + Niveau

Bonus d'attaque à distance =
bonus de DEX + Niveau

Bonus d'attaque magique =
bonus d'ESP + Niveau

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

Dégâts = dégâts de l'arme +
bonus de FOR (×2 pour les armes à deux mains)

Ajoutez le bonus d'attaque au jet de d20. Si le résultat dépasse la Classe d'Armure (CA) de votre adver-



saire, le coup a porté. Un 20 naturel est une réussite critique : le coup inflige les dégâts maximaux.

Les guerriers et les voleurs peuvent utiliser leur bonus de DEX + leur niveau comme bonus d'attaque au corps-à-corps s'ils utilisent une arme légère. Ils peuvent aussi porter deux armes légères et attaquer avec les deux à la fois au prix d'un malus de -2 à tous les jets d'attaque lors de ce round.

Les rapières comptent comme armes légères, mais vous ne pouvez en porter deux en même temps.

Si le bonus 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.

Autres dangers

CHUTE

1d6 points de dégâts tous les 10 mètres, réduits de moitié sur un jet réussi de Physique + DEX :

DD = hauteur de la chute en mètres



PICS

Ajoutez +1 point aux dégâts de chute tous les dix mètres de chute, avec un maximum de +10.

POISON

Jet de Physique + FOR pour éviter ou réduire de moitié les dégâts du poison, selon le poison. Les effets dépendent du poison.

CHALEUR ET FROID EXTRÊMES

S'il ne porte pas de protection adéquate, le personnage doit effectuer un jet de Physique + FOR toutes les 10 minutes (DD 15, +1 par test antérieur) et subir 1d6 dégâts pour chaque jet raté.

MONTÉE EN NIVEAUX

Niveau de Rencontre (NR) = Dés de Vie des monstres défaits, ou le NR donné pour le monstre, la situation, etc. Ajoutez +1 pour chaque doublement du nombre de monstres.

Exemple : 1 kobold = NR1, 2 kobolds = NR2, 4 kobolds = NR3, etc.

Faites la somme des NR de chaque rencontre à laquelle vous participez. Lorsque le total est égal à $10 \times$ votre niveau actuel, vous avez atteint le niveau supérieur. Remettez alors le total à 0.

Chaque niveau confère :

- 1d6 pv supplémentaires
- +1 à tous les jets d'attaque
- +1 à toutes les compétences

Si le niveau est divisible par 3 (niveaux 3, 6, 9, etc.) rajoutez 1 point à la FOR, la DEX ou l'ESP.

Les guerriers gagnent +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts aux niveaux 5, 10, 15, etc.

Les mages et les prêtres accèdent à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3, 5, 7, 9, etc.

Exemple : Des aventuriers de niveau 1 viennent de terminer une aventure souterraine et ont vaincu 5 monstres NR1, un piège NR2 et un chef NR3. Cela fait un total de NR10 : les personnages passent tous au niveau 2. Ils devront vaincre un total de NR20 pour atteindre le niveau 3.

ÉQUIPEMENT

ARMES À DEUX MAINS

Arme	Prix en po	Dégâts	Portée
Chaîne cloutée	25	2d4	—
Cimeterre à deux mains	75	1d6	—
Fléau d'armes lourd	15	1d8	—
Coutille	8	1d8	—
Grande hache	20	1d10	—
Massue	5	1d8	—
Épée à deux mains	50	2d6	—
Guisarme	9	2d4	—
Hallebarde	10	1d10	—
Lance d'arçon	10	1d8	—
Pique	5	1d8	—
Bâton	—	1d6	—
Faux	18	2d4	—
Lance	2	1d8	6 m

ARMES LÉGÈRES

Arme	Prix en po	Dégâts	Portée
Combat à mains nues	—	1d3	—
Hachette	8	1d6	3 m
Dague	2	1d4	3 m
Marteau léger	1	1d4	6 m
Hachette	6	1d6	—
Masse légère	5	1d6	—
Pic de guerre léger	4	1d4	—
Matraque	1	1d6	—
Serpe	6	1d6	—
Épée courte	10	1d6	—

ARMES À UNE MAIN

Arme	Prix en po	Dégâts	Portée
Hache d'armes	10	1d8	—
Gourdin	—	1d6	3 m
Fléau d'armes léger	8	1d8	—
Épée longue	15	1d8	—
Masse d'armes lourde	12	1d8	—
Morgenstern	8	1d8	—
Pic de guerre lourd	8	1d6	—
Rapière	20	1d6	—
Épieu	1	1d6	6 m
Épée bâtarde	35	1d10	—

Cimeterre	15	1d6	—
Trident	15	1d8	3 m
Hache de guerre naine	30	1d10	—
Marteau de guerre	12	1d8	—
Fouet	1	1d3	—

ARMES À DISTANCE

Arme	Prix en po	Dégâts	Portée
Arbalète de poing	100	1d4	9 m
Arbalète légère	35	1d8	24 m
Arbalète lourde	50	1d10	36 m
Dard	0,5 (5 PA)	1d4	6 m
Javeline	1	1d6	9 m
Arc long	75	1d8	30 m
Filet	20	—	3 m
Arc court	30	1d6	18 m
Fronde	—	1d4	15 m

ARMURE

	Armure	Prix en po	Bonus
	Armure matelassée	2	+1
Armures légères	Armure de cuir	10	+2
	Armure de cuir clouté	25	+4
	Chemise de mailles	100	+4
	Cotte de mailles	150	+5
Armures intermédiaires	Cuirasse	200	+5
	Clibanion	200	+6
	Crevice	250	+6
Armures lourdes	Armures de plaques	600	+7
	Harnois	1 500	+8



BOUCLIERS

Bouclier	Prix en po	Bonus
Targe	15	+1
Rondache en bois	3	+1
Rondache en acier	9	+1
Ecu en bois	7	+2
Ecu en acier	20	+2
Pavois	30	+4

MATÉRIEL

D'AVENTURIER

Au bon vieux temps, il existait des « paquets » d'équipement standard, pré-calculés et précompilés, afin d'aider les nouveaux joueurs à commencer rapidement. Nous nous inspirons de ces listes pour donner un moyen au joueur comme au MJ d'équiper facilement son PJ ou son PNJ. De plus, vous pouvez utiliser ces paquets optionnels comme point de départ pour personnaliser de nouveaux personnages. Chaque paquet vaut 50 pièces d'or.

Détermination de l'équipement de départ

Choisissez un paquet ou lancez 1d6 pour en choisir un au hasard.

PAQUET A (1-2)

Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, lanterne à capote, 10 flasques d'huile, silex et amorce, pelle, 2 chausses-trappes, gourde, rations de voyage (4 jours).

PAQUET B (3-4)

Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, 10 torches, 3 flasques d'huile, 10 pièces de craie, perche de 3 m, miroir, pied-de-biche, gourde d'eau, rations de voyage (4 jours).

PAQUET C (5-6)

Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, tente, 10 torches, 5 flasques d'huile, silex et amorce, corde en chanvre de 15 m, grappin, perche de 3 m, rations de voyage (4 jours).

Enfin, ajoutez les objets suivants en fonction de votre classe.

Guerrier : flasque d'eau bénite et 5 pièces d'or.

Mage : grimoire, 2 sacoches à composantes et 5 pièces d'or.

Prêtre : symbole sacré en argent et 5 pièces d'or.

Voleur : outils de cambrioleur.

OBJETS COMMUNS

Article	Prix
Aiguille à coudre	5 pa
Bélier portable	10 po
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc
Bougie	1 pc
Bouteille de vin en verre	2 po
Cadenas, simple	20 po
Cadenas, moyen	40 po
Cadenas, bon	80 po
Cadenas, excellent	150 po
Chaîne, 3 m	30 po
Chausse-trappes	1 po
Chevalière	5 po
Chope en terre cuite	2 pc
Cire à cacheter	1 po
Cloche	1 po
Coffre, vide	2 po
Corde en chanvre, 15 m	1 po
Corde en soie, 15 m	10 po
Couverture d'hiver	5 pa
Craie, morceau	1 pc
Cruche en terre cuite	2 pc
Échelle, 3 m	5 pc
Encre, la fiole	8 po
Étui à carte ou à parchemin	1 po
Filet de pêche, 2,5 m ²	4 po
Fiole pour encre ou potion	1 po
Flasque (vide)	3 pc
Grappin	1 po
Hameçon	1 pa
Huile, la flasque	1 pa
Jarre en terre cuite	3 pc
Lampe	1 pa
Lanterne à capote	7 po
Lanterne sourde	12 po
Longue-vue	1000 po
Marteau	5 pa
Masse	1 po

Menottes	15 po
Menottes de qualité supérieure	50 po
Outre	1 po
Paillasse	1 pa
Palan	5 po
Panier (vide)	4 pa
Papier, la feuille	4 pa
Parchemin, la feuille	2 pa
Pelle	2 po
Perche, 3 m	2 pa
Petit miroir en acier	10 po
Pied-de-biche	2 po
Pierre à aiguiser	2 pc
Pioche de mineur	3 po
Piton	1 pa
Plume d'écriture	1 pa
Pot en fer	5 pa
Rations de survie (par jour)	5 pa
Sac (vide)	1 pa
Sac à dos (vide)	2 po
Sacoche de ceinture	1 po
Savon, 500 grammes	5 pa
Seau (vide)	5 pa
Sifflet	8 pa
Silex et amorce	1 po
Tente	10 po
Toile (1e m²)	1 pa
Tonneau (vide)	2 po
Torche	1 pc

OBJETS SPÉCIAUX

Article	Prix
Acide (flasque)	10 po
Allume-feu	1 po
Antidote (fiolle)	50 po
Bâton éclairant	2 po
Bâton fumigène	20 po
Eau bénite (flasque)	25 po
Feu grégeois (flasque)	20 po
Pierre à tonnerre	30 po
Sacoche immobilisante	50 po
Torche éternelle	110 po

AUTRES OBJETS

Article	Prix
Balance	2 po

Clepsydre	1000 po
Houx et gui	—
Instrument de musique courant	5 po
Instrument de musique de maître	100 po
Grimoire (vierge)	15 po
Laboratoire d'alchimie	500 po
Loupe	100 po
Matériel d'escalade	80 po
Outils d'artisan	5 po
Outils de maître artisan	55 po
Outils de cambrioleur	30 po
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po
Outil de qualité supérieure	50 po
Sablier	25 po
Sacoche à composantes	5 po
Symbole sacré en argent	25 po
Symbole sacré en bois	1 po
Trousse de déguisement	50 po
Trousse de premiers secours	50 po

HABILLEMENT

Article	Prix
Costume d'artiste	3 po
Habit d'érudit	5 po
Habit de cour	30 po
Habit de moine	5 po
Habit de noble	75 po
Habit de paysan	1 pa
Tenue d'artisan	1 po
Tenue d'explorateur	10 po
Tenue de voyage	1 po
Tenue polaire	8 po
Tenue sacerdotale	5 po
Toilette royale	200 po

MONTURES

Article	Prix
Âne ou mulet	8 po
Barde, Créature de taille moyenne	Prix armure intermédiaire ou lourde humaine ×2
Barde, Créature de grande taille	Prix armure intermédiaire ou lourde humaine ×4
Cheval	
Destrier léger	150 po
Destrier lourd	400 po
Cheval léger	75 po



Cheval lourd	200 po
Poney	30 po
Poney de guerre	100 po
Chien de garde	25 po
Chien de selle	150 po
Écurie (pour une journée)	5 pa
Fontes	4 po
Mors et bride	2 po
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc
<i>Selle</i>	
D'équitation	10 po
De bât	5 po
De guerre	20 po
<i>Selle, spéciale</i>	
D'équitation	30 po
De bât	15 po
De guerre	60 po

SORTS

Sorts profanes

SORTS PROFANES DE NIVEAU 0

Signature magique : inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Détection de la magie : détecte les sorts et les objets magiques dans un rayon de 18 mètres pendant 1 minute/niveau et tant que le personnage maintient sa concentration.

Son imaginaire : produit un son illusoire pendant 1 round/niveau.

Lumière : un objet brille comme une torche pendant 10 minutes/niveau.

Manipulation à distance : permet de léviter jusqu'à 2,5 kg. S'annule si la concentration est perdue.

Prestidigitation : effectue un tour de passe-passe pour 1 heure.

Lecture de la magie : permet de lire les grimoires et les parchemins pendant 10 minutes/niveau.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 1

Feuille morte : La créature ou l'objet tombe lentement pendant 1 round/niveau ou jusqu'au sol.

Disque flottant : disque flottant de 90 cm de diamètre pouvant porter jusqu'à 50 kg/niveau pendant 1 heure/niveau.



Armure de mage : donne au lanceur un bonus d'armure de +4 à la CA pendant 1 heure/niveau.

Projectile magique : inflige 1d4+1 dégâts, +1 projectile supplémentaire aux 2 niveaux après le premier (max. 5 projectiles).

Sommeil : endort magiquement jusqu'à 4 DV de créatures pendant 1 minute/niveau.

Décharge électrique : attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).

SORTS PROFANES DE NIVEAU 2

Flèche d'acide : attaque de contact à distance infligeant 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.

Sphère de feu : crée une boule de feu qui roule au sol infligeant 2d6 dégâts pendant 1 round/niveau.

Invisibilité : le lanceur est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.

Débloccage : ouvre une porte, même si elle est scellée magiquement.

Lévitacion : le lanceur s'élève dans les airs ou redescend à volonté pendant 1 minute/niveau.

Pattes d'araignée : permet de marcher sur les murs et les plafonds pendant 10 minutes/niveau.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 3

Clairaudience/Clairvoyance : permet d'entendre/de voir à distance pendant 1 minute/niveau.

Dissipation de la magie : annule les sorts et les effets magiques.

Boule de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 10d6) sur 6 mètres de rayon.

Vol : la cible vole à la vitesse de 18 mètres/round.

Éclair : inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 10d6).

Baiser du vampire : inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux (max. 10d6), récupérés sous forme de pv par le lanceur.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 4

Animation des morts : Crée Niveau \times 2 DV de squelettes ou de zombis.

Ceil du mage : crée un œil invisible flottant qui avance de 9 mètres/round.

Tentacules noirs : tentacules immobilisant tout dans un rayon de 6 mètres pendant 1 round/niveau.

Porte dimensionnelle : téléporte le lanceur sur une courte distance.

Métamorphose : change la forme du lanceur pendant 1 minute/niveau.

Peau de pierre : ignore 10 points de dégâts par attaque pendant 10 minutes/niveau à concurrence de 10 points/niveau (max. 150).

SORTS PROFANES DE NIVEAU 5

Nuage mortel : tue les créatures de 3 DV ou moins, 4 à 6 DV meurent en cas d'échec au jet de sauvegarde et celles de plus de 6 DV subissent un malus temporaire à la Force pendant 1 minute/niveau.

Contact avec les plans : permet de poser une question à une entité extérieure. S'annule si la concentration est perdue.

Débilité : l'Intelligence de la cible est réduite à 1.

Passe-muraille : permet de traverser une surface en pierre ou en bois pendant 1 heure/niveau.

Permanence : rend certains sorts permanents.

Téléportation : téléporte le lanceur jusqu'à une distance de 150 km/niveau.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 6

Champ d'anti-magie : annule toute magie dans un rayon de 3 mètres pendant 10 minutes/niveau.

Éclair multiple : inflige 1d6 points de dégâts/niveau plus un éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts (max. 20d6).

Prévoyance : déclenche un autre sort selon une certaine condition. Perdure pendant 1 jour/niveau ou jusqu'au déclenchement.

Désintégration : annihile une créature ou un objet.

Quête : la créature effectue une tâche spécifique selon la volonté du lanceur. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.

Vision lucide : permet de voir la réalité telle qu'elle est pendant 1 minute/niveau.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 7

Boule de feu à retardement : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6). L'effet peut-être retardé pendant 5 rounds.

Forme éthérée : Le lanceur devient éthéré pendant 1 round/niveau.

Doigt de mort : tue la cible.

Changement de plan : permet jusqu'à 8 créatures de changer de plan.

Mot de pouvoir aveuglant : Aveugle les créatures ayant 200 pv ou moins pendant 1d4+1 minutes (permanent si la cible à moins de 50 pv).

Renvoi des sorts : renvoie 1d4+6 niveaux de sort au lanceur pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation.

SORTS PROFANES DE NIVEAU 8

Clone : un double s'éveille à la mort de l'original.

Flétrissure : inflige 1d6 points de dégâts/niveau à toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres.

Nuage incendiaire : nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round pendant 1 round/niveau.

Danse irrésistible : force la cible à danser pendant 1d4+1 rounds.

Mot de pouvoir étourdissant : étourdit une créature de 150 pv ou moins pendant 2d4+1 rounds.

Entrave : enferme une créature dans une gemme.



SORTS PROFANES DE NIVEAU 9

Projection astrale : emmène le lanceur et ses compagnons dans le plan Astral.

Passage dans l'Éther : permet au lanceur de voyager dans le plan éthéré avec un compagnon pendant 1 minute/niveau.

Portail : relie deux plans pour voyager ou invoquer une entité. Dure 1 round/niveau.

Pluie de météores : quatre sphères explosives infligent chacune 6d6 points de dégâts de feu.

Mot de pouvoir mortel : tue une créature possédant 100 pv ou moins.

Capture d'âme : capture une âme d'un défunt récent pour empêcher la résurrection.

Sorts divins**SORTS DIVINS DE NIVEAU 0 :****ORAISONS**

Assistance divine : +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation.

Création d'eau : crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Lumière : fait briller un objet comme une torche pendant 10 minutes/niveau.

Purification de nourriture et d'eau : purifie 30 L de nourriture et d'eau/niveau.

Résistance : confère +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 minute.

Stimulant : confère 1 pv temporaire à la cible pendant 1 minute.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 1

Bénédictio : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de Communication + ESP pendant 1 minute/niveau.

Bénédictio de l'eau : crée de l'eau bénite.

Bouclier de la foi : aura conférant un bonus à la CA de +2 ou plus pendant 1 minute/niveau.

Faveur divine : confère un bonus de +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts (min 1).

Pierre magique : 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts. Dure 30 minutes ou jusqu'à utilisation.

Soins légers : rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

SORTS DIVINS DE NIVEAU 2

Aide : +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Délivrance de la paralysie : délivre une créature ou plus de paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

Préservation des morts : préserve un cadavre.

Ralentissement du poison : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Restauration partielle : dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Soins modérés : rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

SORTS DIVINS DE NIVEAU 3

Création de nourriture et d'eau : nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

Guérison des maladies : guérit tous les maux du sujet.

Lumière brûlante : 1d8 points de dégâts/2 niveaux ou 1d8 dégâts/niveau contre les morts-vivants.

Prière : +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires pendant 1 round/niveau.

Soins importants : rend 3d8 pv à la cible, +1/niveau (max. +15).

Communication avec les morts : un cadavre répond à 1 question/2 niveaux pendant 1 minute/niveau.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 4

Détection du mensonge : révèle les mensonges délibérés pendant 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation.

Liberté de mouvement : la cible bouge normalement malgré les entraves pendant 10 minutes/niveau.

Neutralisation du poison : élimine ou rend un poison inoffensif pendant 10 minutes/niveau.

Restauration : rend niveaux et points de caractéristique perdus.

Soins intensifs : rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Don des langues : permet de parler toutes les langues pendant 10 minutes/niveau.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 5

Annulation d'enchantement : libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Colonne de feu : feu divin infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).

Communion : le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau pendant 1 round/niveau.

Rappel à la vie : ressuscite quelqu'un mort depuis moins d'un jour/niveau.

Soins légers de groupe : rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +25).

Vision lucide : permet de voir les choses telles qu'elles sont pendant 1 minute/niveau.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 6

Bannissement : bannit 2 DV/niveau de créatures extérieures.

Festin des héros : nourriture pour 1 créature/niveau ; confère un bonus de +1 au combat pendant 12 heures. Perdure pendant 1 heure.

Guérison suprême : soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Mise à mal : inflige 10 points de dégâts/niveau.

Quête : oblige une créature à effectuer une tâche. Dure 1 jour/niveau ou jusqu'à la fin de la tâche.

Soins modérés de groupe : rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. 30).

SORTS DIVINS DE NIVEAU 7

Destruction : tue la cible et détruit son corps.

Forme éthérée : le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

Régénération : fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

Restauration suprême : comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

Résurrection : ramène un mort à la vie.

Soins importants de groupe : rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +35).

SORTS DIVINS DE NIVEAU 8

Aura sacrée : +4 à la CA, bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde et RM de 25 contre les sorts du Mal pendant 1 round/niveau.

Localisation suprême : localise précisément une créature ou un objet.

Soins intensifs de groupe : rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau (max. +40).

Tempête de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau (max. 20d6).

Verrou dimensionnel : téléportation et voyage entre les plans bloqués pendant 1 jour/niveau.

Zone d'anti-magie : réprime toute magie à moins de 3 m pendant 10 minutes/niveau.

SORTS DIVINS DE NIVEAU 9

Capture d'âme : retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Guérison suprême de groupe : comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

Implosion : tue 1 créature/round pendant 4 rounds. S'annule si la concentration est perdue.

Passage dans l'éther : emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré pendant 1 minute/niveau.

Portail : relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité pendant 1 round/niveau.

Projection astrale : emmène le PJ et ses compagnons dans le plan astral.



MONSTRES

Compétences : tous les monstres ont un bonus aux compétences (Physique, Subterfuge, Connaissance et Communication) égal au nombre de leurs Dés de Vie. Si la créature est intelligente, ajoutez +3 à une compétence. Ajoutez les bonus de Caractéristique qui conviennent à la logique de la situation. Nous laissons cela intentionnellement ouvert : si vous avez besoin d'un gobelours rusé, donnez-lui +3 en Subterfuge ; et si vous préférez en faire un magicien, accordez-lui +3 en Connaissance ou Communication et donnez-lui des niveaux de mage ou de prêtre (voir plus bas).

Progression des monstres : pour créer un monstre plus puissant, rajoutez-lui des Dés de Vie, chaque DV supplémentaire donne +1 à ses bonus d'attaque et de compétence. Pour chaque doublement des DV, augmentez la taille du dé de dégâts (de d4 à d6, de d6 à d8, etc.).



Alternativement, ajoutez des niveaux de classe aux monstres intelligents. Commencez avec les DV de base et ajoutez des niveaux de guerrier, mage, prêtre ou voleur que vous désirez.

Créer son propre monstre : assignez un DV (d8 pour la plupart, d12 pour les dragons et les morts-vivants). Bonus d'attaque et niveau de compétence = nombre de DV. Si c'est une créature intelligente, rajoutez +3 à une compétence. Ajoutez des bonus de caractéristique si vous le désirez.

Animal	DV (pv)	CA	Attaques (dégâts)
Aigle	1d8+1 (5)	14	Serres +3 (1d4)
Ane	2d8+2 (11)	13	Morsure +1 (1d2)
Ankheg	3d10+12 (28)	18	Morsure +7 (2d6+7 +1d4 d'acide)
Araignée mons-trueuse (grande)	4d8+4 (22)	14	Morsure +4 (1d8+3 + venin)
Araignée mons-trueuse (petite)	1d8 (4)	14	Morsure +4 (1d4-2 + venin)
Araignée mons-trueuse (énorme)	8d8+16 (52)	16	Morsure +9 (2d6+6 + venin)
Belette	1d8+2 (6)	15	Griffes +4 (1d2-1)
Boa constricteur	3d8+6 (19)	15	Morsure +5 (1d3+4), constriction (1d3+4)
Boa constricteur géant	11d8+14 (63)	15	Morsure +13 (1d8+10), constriction (1d8+10)
Chat	1d8/2 (2)	14	Griffes +4 (1d2)
Cheval (lourd)	3d8+6 (19)	13	Sabot -1 (1d6+1)
Cheval de guerre (léger)	3d8+9 (22)	14	Sabot +4 (1d4+3)
Cheval de guerre (lourd)	4d8+12 (30)	14	Sabot +6 (1d6+4)
Chien	1d8+2 (6)	15	Morsure +2 (1d4+1)
Chien de guerre	2d8+4 (13)	16	Morsure +3 (1d-+3)
Cockatrice	5d10 (27)	14	Morsure +9 (1d4-2 + pétrification, DD 12 Phys + FOR pour résister)
Crocodile	3d8+9 (22)	16	Morsure +5 (1d8+6) ou queue +6 (1d12+6)
Crocodile géant	7d8+28 (59)	16	Morsure +11 (2d8+12) ou queue +11 (1d12+12)
Cube gélatineux	4d10+32 (54)	3	Coup +1 (1d6+1d6 acide), enveloppement (paralysie + 1d6 acide/round, DD13 Phys + DEX pour résister)
Deinonychus	4d8+16 (34)	16	Serres +6 (2d6+4) ou morsure +1 (2d4+2)
Dragon d'argent, jeune adulte	19d12+79 (202)	28	Morsure +24 (2d6+6) ou souffle (10d8 froid, DD 23 Phys + DEX pour esquiver la moitié)

Animal	DV (pv)	CA	Attaques (dégâts)
Dragon d'or, adulte	13d12+391 (123)	21	Morsure +32 (2d8+11) ou souffle (10d10 feu, DD 26 Phys + DEX pour esquiver la moitié)
Dragon rouge, jeune	13d12+39 (123)	21	Morsure +20 (2d6+7) ou souffle (10d10 feu, DD 24 Phys + DEX pour esquiver la moitié)
Dragon rouge, très vieux	31d12+248 (123)	36	Morsure +40 (4d6+13) ou souffle (18d10 feu, DD 33 Phys + DEX pour esquiver la moitié)
Élémentaire de terre (large)	6d8+18 (45)	18	Coup +12 (2d8+7)
Elfe	1d8 (4)	15	Épée longue +2 (1d8+1) ou arc long (1d8)
Étrangleur	3d8+3 (16)	17	Tentacules +6 (1d3+3)
Fantôme	4d12 (26)	15	Coup +3 (1d4+1 + absorption d'énergie)
Gargouille	4d8+19 (37)	16	Griffes +6 (1d4+2)
Géant des collines	12d8+48 (102)	20	Massue +16 (2d8+10) ou rocher +8 (2d6+7)
Gnoll	2d8+2 (11)	15	Hache de bataille +3 (1d8+2) ou arc court +1 (1d6)
Gobelin	1d8+1 (5)	15	Morgenstern +2 (1d6) ou javalot +3 (1d4)
Gobelours	3d8+3 (16)	17	Morgenstern +5 (1d8+2)
Golem de pierre	14d10+30 (107)	26	Coup +18 (2d10+9)
Goule	2d12 (13)	14	Morsure +2 (1d6 + paralysie) ou griffes +0 (1d3 + paralysie)
Griffon	7d10+21 (59)	17	Morsure +11 (2d6+4)
Halfelin	1d8 (5)	16	Épée courte +3 (1d6) ou arbalète légère +3 (1d6)
Hobgobelin	1d8+2 (6)	15	Épée longue +2 (1d8+1) ou javalot +2 (1d6+1)
Homme d'armes squelette	1d12 (6)	15	Cimeterre +1 (1d6+1) ou griffes +1 (1d4+1)
Homme-lézard	2d8+12 (11)	15	Griffes +2 (1d4+1) ou gourdin +2 (1d6+1) ou javalot +1 (1d6+1)
Humain	1d8+1 (5)	12	Dague +1 (1d6+1) ou fronde +1 (1d4)
Kobold	1d8 (4)	15	Lance +1 (1d6-1) ou fronde +3 (1d3)
Liane chasserresse	4d8+12 (30)	15	Coup +7 (1d6+7), constriction (1d6+7)
Loup	2d8+4 (13)	13	Morsure +3 (1d6+1)
Loup sanguinaire	6d8+18 (45)	18	Morsure +11 (1d8+10)
Lycanthrope, forme animale	3d8+7 (20)	16	Griffes +4 (1d6+3)

Animal	DV (pv)	CA	Attaques (dégâts)
Lycanthrope, forme humaine	3d8+7 (20)	17	Épée longue +3 (1d8+1) ou arbalète légère +2 (1d8)
Lycanthrope, forme hybride	3d8+7 (20)	16	Griffes +4 (1d4+2)
Megaraptor	1d8+1 (5)	15	Serres +9 (2d8+5) ou morsure +4 (2d6+2)
Molosse satanique	4d8+4 (22)	16	Morsure +5 (1d8+1 +1d6 feu)
Mule	3d8+9 (22)	13	Sabot +4 (1d4+3)
Nain	1d8+2 (6)	16	Hache de guerre +3 (1d10 +1) ou arc court +1 (1d6)
Nymphe	6d6+6 (27)	17	Dague +6 (1d4) ou regard étourdissant (impossible d'agir pendant 2d4 rounds, DD 17 Phys + FOR pour résister)
Ombre	4d12 (19)	13	Contact intangible +3 (1d6+ vol temporaire de 1d6 FOR)
Orque	1d8+1 (5)	13	Cimeterre à deux mains +4 (2d4+4) ou javelot +1 (1d6+3)
Otyugh	6d8+9 (36)	17	Tentacules +4 (1d6 + maladie)
Ours brun	6d8+24 (51)	15	Griffes +11 (1d8+8) ou morsure +6 (2d6+4)
Ours Hiboux	5d10+25 (52)	15	Griffes +9 (1d6+5)
Ours noir	3d8+6 (19)	13	Griffes +6 (1d4+4) ou morsure +1 (1d6+2)
Ours sanguinaire	12d8+51 (105)	17	Griffes +19 (2d4+10)
Oxydeur	5d8+5 (27)	18	Antennes +3 (rouille)
Poney	3d8+6 (19)	13	Sabot -1 (1d6+1)
Poney de guerre	2d8+4 (13)	13	Sabot +3 (1d3+2)
Rat sanguinaire	1d8+1 (5)	15	Morsure +4 (1d4 + maladie)
Sanglier	3d8+12 (25)	16	Défenses +4 (1d8+3)
Scorpion monstrueux (énorme)	10d8+30 (75)	20	Pinces +11 (1d8+6) ou dard +6 (2d4+3 + venin)
Scorpion monstrueux (grand)	5d8+10 (32)	16	Pinces +6 (1d6+4) ou dard +1 (1d6+2 + venin)
Scorpion monstrueux (min.)	1d8/2+2 (4)	14	Pinces +2 (1d2-4) ou dard -3 (1d2-4 + venin)
Scorpion monstrueux (petit)	1d8+2 (6)	14	Pinces +1 (1d3-1) ou dard -4 (1d4-1 + venin)
Spectre	5d12 (32)	15	Contact incorporel +5 (1d4 et -1d6 à la FOR, DD 14 Phys + FOR pour résister)
Strige	1d10 (5)	16	Toucher +7 (fixation)
Sylvanien	7d8+35 (66)	20	Coup +12 (2d6+9)
Tertre errant	8d8+24 (60)	20	Coup +11 (2d6+5) ou constriction (2d6+7)

Animal	DV (pv)	CA	Attaques (dégâts)
Tricératops	16d8+124 (196)	18	Cornes +20 (2d8+15)
Troll	6d8+36 (63)	16	Griffes +9 (1d6+6)
Tyrannosaure	18d8+99 (180)	14	Morsure +20 (3d6+13)
Vampire	4d12+3 (29)	15	Coup +5 (1d6+4 + absorption d'énergie -1 niveau, DD 14 Phys + FOR pour résister) ou absorption de sang (-1d4 FOR)
Vipère (grande)	3d8+6 (19)	15	Morsure +4 (1d4 + poison)
Vipère (petite)	1d8 (4)	17	Morsure +4 (1d2-2 + poison)
Vipère (énorme)	6d8+6 (33)	15	Morsure +4 (1d6+4 + poison)
Wyverne	7d12+14 (59)	18	Piqûre +10 (1d6+4 + venin) ou serres +10 (2d6+4) ou morsure +10 (2d8+4)
Zombi	2d12+3 (16)	11	Coup +2 (1d6+1) ou gourdin +2 (1d6+1)

RÈGLES AVANCÉES

Cet ensemble de règles introduit quelques options supplémentaires sans pour autant augmenter la complexité de *Microlite20*. Vous trouverez une nouvelle compétence, de nouvelles races et classes ainsi que d'autres bonnes choses. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les règles avancées : les MJ sont encouragés à choisir les éléments les plus appropriés à leurs parties.

Races

Les **gnomes** obtiennent +1 en DEX et +1 en ESP.

Les **demi-orques** obtiennent +4 en FOR et -2 en ESP.

Les **demi-elfes** obtiennent +1 en DEX et +1 à deux compétences.

Les **hommes-lézards** obtiennent +2 en FOR, +2 en DEX et -2 en ESP.

Classes

Paladin : peut porter n'importe quel type d'armure et peut utiliser les boucliers. Il dispose d'un bonus de +1 au Physique et de +2 en Communication. Il est immunisé aux maladies et bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde, bonus qui augmente de +1 au niveau 5 et tous les 5 niveaux par



la suite. Un paladin peut, à volonté, détecter le mal sur un rayon de 18 m et, grâce à une imposition des mains, guérir jusqu'à 2 pv par niveau et par jour.

Rôdeur : peut utiliser une armure légère ou intermédiaire et un bouclier. Il obtient un bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec les armes à distance et ne subit qu'un malus de -1 lorsqu'il combat avec 2 armes. Il bénéficie d'un bonus de +3 en Survie.

Illusionniste : ne peut pas porter d'armure. Il peut lancer des sorts d'illusion et obtient un bonus de +2 en Communication et de +1 en Subterfuge. Un personnage doit avoir une DEX minimum de 13 pour être Illusionniste.

Druide : peut porter toute armure ou bouclier qui ne soit pas en métal. Il peut lancer des sorts druidiques et gagne +2 en Connaissance et +2 en Survie. Un druide est immunisé contre les effets « magiques » des créatures féeriques des bois. Au niveau 3, un druide peut se déplacer sans laisser de trace s'il le désire. Au niveau 7, il peut prendre la forme de n'importe quel animal de taille petite ou moyenne jusqu'à 3 fois par jour. En revenant à sa forme humaine, il récupère 2 pv/niveau.

Barde : peut porter une armure légère et utiliser une rondache. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Communication, Subterfuge et Connaissance. Un barde peut contrer les effets basés sur le son (tels

que les sorts) dans un rayon de 9 m. Il peut chanter pour charmer une personne ou protéger ses camarades de la peur jusqu'à 3 fois par jour. À partir du niveau 6, un barde peut lancer des sorts comme un Druide ou un Illusionniste (au choix du joueur) avec 5 niveaux en moins.

Nouvelle compétence

La Survie est utilisée pour des activités comme le pistage, le ravitaillement, la pose ou la détection de pièges, la chasse, la recherche d'eau ou d'herbes rares, l'orientation, etc. Seuls les rôdeurs et les druides sont spécialisés dans cette compétence.

Héroïsme

Si *Microlite20* simplifie votre jeu en occultant la flopée de dons du *DRS*, cela peut éventuellement réduire la comptabilité du système avec certaines aventures *d20* au regard du niveau de puissance des personnages et PNJ. La règle d'Héroïsme vise à atténuer ce problème.

L'Héroïsme est un bonus égal au niveau du personnage (1 au niveau 1, 2 au niveau 2, etc.) et peut être appliqué une fois par jour pour augmenter un des éléments suivants :



- Bonus d'attaque
- Dégâts
- Jet de sauvegarde
- Test de compétence
- DD d'un sort

Magie

Voici trois moyens pour ajouter un peu de variété au répertoire des lanceurs de sort. 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.

NOUVEAUX SORTS

Sorts d'illusion

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 0

Signature magique : inscrit la rune personnelle du lanceur (visible ou non).

Détection des illusions : détecte les illusions dans un rayon de 18 mètres pendant 1 minute/niveau tant que la concentration est maintenue.

Son imaginaire : produit un son illusoire pendant 1 round/niveau.

Prestidigitation : effectue un tour de passe-passe pendant 10 minutes/niveau.

Lecture de la magie : permet de lire les grimoires et les parchemins pendant 10 minutes/niveau.

Lumière dansante : crée une torche ou une autre lumière pendant 1 minute/niveau.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 1

Hypnose : fascine 2d4 DV de créatures pendant 2d4 rounds.

Couleurs dansantes : assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures dans un cône de 4,5 mètres.

Déguisement : modifie l'apparence du PJ pendant 10 minutes/niveau.

Image silencieuse : crée une illusion visuelle mineure de votre choix.

Ventriloquie : permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 2

Invisibilité : le lanceur est invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'au moment où il attaque.

Image imparfaite : comme image silencieuse, mais avec quelques sons en plus.

Image miroir : crée des doubles illusoires du lanceur (1d4+1/3 niveaux, max. 8) pendant 1 minute/niveau.

Lueurs hypnotiques : fascine (2d4 + niveau) DV de créatures pendant (bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2) rounds.

Hébètement : la cible perd 1 action par tour pendant 1 round/niveau.

Flou : le lanceur gagne +4 à la CA et ne peut pas être affecté par les attaques sournoises pendant 1 minute/niveau.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 3

Lumière du jour : éclaire vivement dans un rayon de 18 mètres pendant 10 minutes/niveau.

Déplacement : chaque attaque a 50% de chances de rater la cible pendant 1 round/niveau.

Image accomplie : comme image silencieuse, plus sons, odeurs et température.

Sphère d'invisibilité : rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Sommeil profond : endort 10 DV de créatures pendant 10 minutes/niveau.

Suggestion : force la cible à accomplir un acte décidé par le lanceur pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 4

Charme-monstre : un monstre croit être l'allié du lanceur pendant 1 jour/niveau.

Confusion : le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.





Assassin imaginaire : illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.

Invisibilité suprême : comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

Lueur d'arc-en-ciel : fascine jusqu'à 24 DV de créatures pendant concentration + 1 round/niveau.

Création mineure : crée un objet en tissu ou bois.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 5

Image prédéterminée : comme image accomplie, mais sans concentration pendant 1 minute/niveau.

Domination : permet de contrôler un humanoïde par télépathie pendant 1 jour/niveau.

Annulation d'Enchantement : libère la cible des Enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Création majeure : comme création mineure, plus pierre et métal.

Faux-semblant : modifie l'aspect d'une personne tous les 2 niveaux pendant 12 heures.

Songe : envoie un message à un dormeur.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 6

Vision lucide : permet de voir la réalité telle qu'elle est pendant 1 minute/niveau.

Double illusoire : rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Image permanente : comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée : comme image accomplie, mais déclenché par condition.

Traversée des ombres : permet de voyager à une vitesse de 75 km/h pendant 1 heure/niveau.

Suggestion de groupe : comme suggestion, mais 1 cible/niveau.

SORTS D'ILLUSION DE NIVEAU 7

Mot de pouvoir aveuglant : aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Invisibilité de groupe : comme invisibilité, mais multiples sujets.

Projection d'image : double illusoire pouvant parler et lancer des sorts pendant 1 round/niveau.

Rayons prismatiques : rayons magiques à effets variés dans un cône de 18 mètres.

Porte de phase : passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

Ennemi subconscient : comme assassin imaginaire, mais à 9 m à la ronde.

Sorts druidiques

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 0

- Création d'eau** : crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- Détection de la magie** : détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde pendant 1 minute/niveau.
- Détection du poison** : détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- Lecture de la magie** : permet de lire parchemins et livres de sorts pendant 10 minutes/niveau.
- Réparation** : répare sommairement un objet.
- Résistance** : confère +1 aux jets de sauvegarde pendant 1 minute.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 1

- Baie nourricière** : 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- Brume de dissimulation** : le PJ est entouré de brouillard pendant 1 minute/niveau.
- Communication avec les animaux** : permet de communiquer avec les animaux pendant 1 minute/niveau.
- Enchevêtrement** : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m pendant 1 minute/niveau.
- Flammes** : 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- Lueur féérique** : illumine le sujet pendant 1 minute/niveau (annule flou, camouflage, etc.).

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 2

- Bourrasque** : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- Distorsion du bois** : tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.) dans un rayon de 6 mètres.
- Forme d'arbre** : transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- Métal brûlant** : chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- Nuée grouillante** : convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées pendant bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2 rounds.
- Peau d'écorce** : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus) pendant 10 minutes/niveau.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 3

- Appel de la foudre** : appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) pendant 1 minute/niveau.
- Communication avec les plantes** : permet de

communiquer avec les plantes et les créatures végétales pendant 1 minute/niveau.

Croissance d'épines : 1d4 points de dégâts, lenteur possible pendant 1 heure/niveau dans une zone de 1,5 mètres.

Façonnage de la pierre : permet de modeler la pierre.

Protection contre les énergies destructives : absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi pendant 10 minutes/niveau.

Respiration aquatique : permet de respirer sous l'eau pendant 2 heures/niveau.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 4

Coquille antiplantes : empêche les plantes animées d'approcher pendant 10 minutes/niveau dans un rayon de 3 mètres.

Marche dans les airs : le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme pendant 10 minutes/niveau.

Pierres acérées : 1d8 points de dégâts, lenteur possible dans une zone de 6 mètres.

Réincarnation : ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.

Tempête de grêle : 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Répulsif : les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ pendant 10 minutes/niveau.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 5

Appel de la tempête : comme appel de la foudre, mais 5d6 points de dégâts par éclair.

Éveil : rend un animal ou un arbre intelligent.

Fléau d'insectes : nuée de criquets attaquant des créatures pendant 1 minute/niveau.

Métamorphose funeste : transforme le sujet en animal inoffensif.

Mur de feu : 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

Transmutation de la pierre en boue : affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 6

Chêne animé : transforme un chêne en sylvanien pendant 1 jour/niveau.

Germes de feu : glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes (1d4 dégâts/niveau, 4 graines) dans un rayon de 3 mètres.

Glissement de terrain : fait apparaître tranchées ou collines jusqu'à 225 mètres carrés de surface et jusqu'à 6 mètres de haut ou de profondeur.



Pierres commères : permet de communiquer avec la pierre pendant 1 minute/niveau.

Voie végétale : le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

Mur de pierre : crée un mur qui peut être façonné.

SORTS DRUIDIQUES DE NIVEAU 7

Bâton sylvanien : transforme le bâton du PJ en sylvanien.

Contrôle du climat : modifie le climat local.

Tempête de feu : inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Vent divin : transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement à 90 km/h pendant 1 heure/niveau.

Tremblement de terre : secousse sismique dans un rayon de 24 m.

Doigt de mort : tue la cible.



GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

Maladie

Les maladies présentent des symptômes variés et se propagent de plusieurs façons. Quelques maladies typiques sont présentées ici, avec les informations suivantes : nom de la maladie, type, DD, incubation, dégâts.

Le **type** indique comment la maladie se propage (par contact, par inhalation ou via une blessure)

Le **DD** indique la valeur à atteindre avec un test de Phys + FOR pour éviter l'infection.

L'**incubation** indique le temps nécessaire à la maladie pour se déclarer et faire ses premiers dégâts.

Les **dégâts** représentent les dommages à la caractéristique cible que le personnage subit chaque jour après la période d'incubation.

Maladie	Type	DD	Incubation	Dégâts
Fièvre gloussante	Inhalé	16	1 jour	-1d6 ESP
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	-1d3 DEX, -1d3 FOR
Bouille-crâne	Inhalé	12	1 jour	-1d4 ESP
Mal Rouge	Blessure	15	1d3 jours	-1d6 DEX
Tremblote	Contact	13	1 jour	-1d8 DEX

Poison

Plusieurs poisons typiques sont résumés dans le tableau ci-contre avec les informations suivantes : nom du poison, type, DD, dégâts, prix.

Le **type** indique comment le poison se transmet (par contact, par inhalation ou via une blessure).

Le **DD** indique la valeur à atteindre avec un test de Phys + FOR pour éviter les dégâts du poison.

Les **dégâts** sont formulés ainsi : XdX/XdX. Le premier nombre indique les dégâts initiaux subis immédiatement après avoir échoué à un test de Phys + FOR contre le poison. Le second chiffre désigne les dégâts secondaires, subis une minute après l'exposition au poison en cas d'un échec au second test de Phys + FOR. Les dégâts infligés à la caractéristique sont temporaires à moins d'être marqués d'astérisque (*) ; dans ce cas, les diminutions seront permanentes. La mention Inconscience signale que le personnage sera dans le coma pendant 1d3 heures.

Poison	Type	DD	Dégâts	Prix
Arsenic	Ingéré	13	1 FOR/-1d8 FOR	120
Araignée monstrueuse 1 (minuscule)	Blessure	10	-1d2 FOR/ -1d2 FOR	85
Araignée monstrueuse 2 (petite)	Blessure	10	-1d3 FOR/ -1d3 FOR	125
Araignée monstrueuse 3 (grande)	Blessure	13	-1d6 FOR/ -1d6 FOR	250
Araignée monstrueuse 4 (énorme)	Blessure	16	-1d8 FOR/ -1d8 FOR	500
Brouillard de Folie	Blessure	20	-1d4 ESP/-1d6 ESP	1 500
Emanations d'Othur brûlé	Inhalé	18	-1 FOR*/-3d6 FOR	2 100
Huile de Taggit	Ingéré	15	0 /inconscience	90
Lame Mortelle	Blessure	20	-1d6 FOR/ -2d6 FOR	1 800
Nitharit	Contact	13	0/-3d6 FOR	650
Pâte de racine de Malys	Contact	16	-1 DEX/-2d4	500
Poison du sommeil	Blessure	13	inconscience/inconscience pour 2d4 heures	75
Résidu de feuille de Sassone	Contact	16	-2d12PV/ -1d8 FOR	300
Scorpion monstrueux 3(grand)	Blessure	14	-1d4 FOR/-1d4 FOR	200
Scorpion monstrueux 4 (énorme)	Blessure	18	-1d6 FOR/-1d6 FOR	400
Scorpion monstrueux 1 (minuscule)	Blessure	12	-1 FOR/-1 FOR	50
Scorpion monstrueux 2 (petit)	Blessure	12	-1d2 FOR/-1d2 FOR	100
Serpent 1 (vipère moyenne)	Blessure	11	-1d6 FOR/-1d6 FOR	120
Serpent 2 (grande vipère)	Blessure	11	-1d6 FOR/-1d6 FOR	120
Serpent 3 (énorme vipère)	Blessure	14	-1d6 FOR/-1d6 FOR	250
Whinnis bleu	Blessure	14	-1 FOR/inconscience	120
Wyverne	Blessure	17	-2d6 FOR/-2d6 FOR	3 000

Le **prix** désigne le coût en po pour une dose de poison. En général, comme la possession de poison est illégale, celui-ci ne peut être obtenu qu'en faisant appel à des sources de mauvaise réputation.

Désam. indique la valeur à atteindre avec un test de Subterfuge + DEX pour désamorcer le piège en toute sécurité.

Pièges

Que ce soit à l'intérieur d'un donjon ou dans le manoir d'un noble, les aventuriers peuvent être blessés ou tués sans même avoir rencontré un seul monstre. Des exemples de pièges sont présentés dans le tableau ci-après avec les informations suivantes : FP, nom du piège, Attaque (dégâts), Résistance, Fouille, Désamorçage.

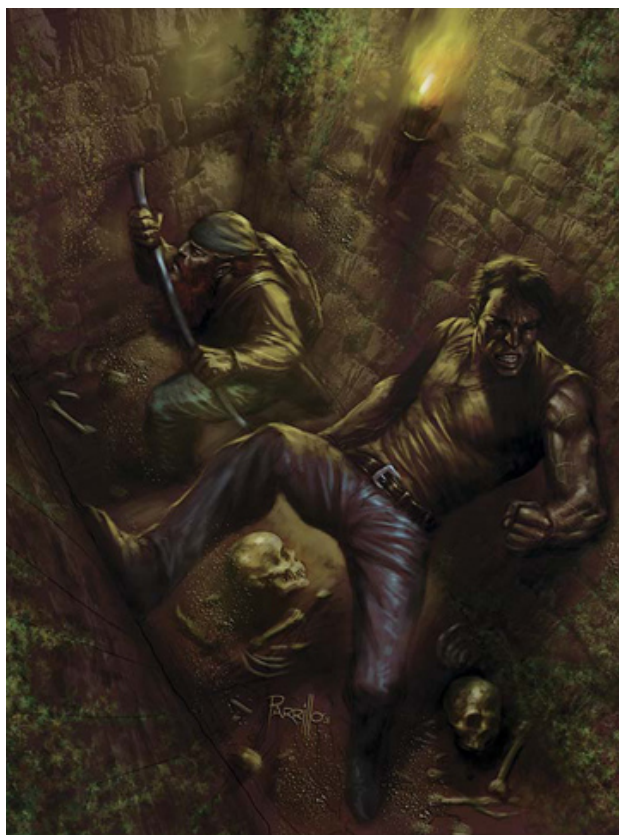
Le **FP** désigne la puissance relative du piège, notée de 1 à 10.

L'**attaque** montre le bonus d'attaque du piège ou son type d'effet.

Les **dégâts** indiquent le nombre et le **type** de dégâts infligés par le piège.

Résistance indique la valeur à atteindre avec un test de Physique + DEX pour éviter le piège ou ne prendre que la moitié des dégâts (lorsque cela est possible).

Fouille indique la valeur à atteindre avec un test de Connaissance + ESP pour trouver le piège sans l'activer.



FP	Nom	Attaque	Dégâts	Type	Résistance	Fouille	Désam.
FP1	Flèche	Attaque +10	1d6	Flèche	—	20	20
	Fléchette empoisonnée	Attaque +8	1d4 + poison	fléchette	—	24	18
	Fosse camouflée	3m de prof.	1d6	chute	15 pour éviter	24	20
FP2	Fosse	12m de prof.	4d6	chute	20 pour éviter	20	20
	Grand filet	Attaque +5	—	filet	14 pour éviter	20	25
	Mains brûlantes	Effet de sort	1d4	feu	11 pour ½ dégâts	26	26
FP3	Flèche empoisonnée	Attaque +12	1d8+poison	flèche	—	19	15
	Fosse	18m de prof.	6d6	chute	20 pour éviter	20	20
	Piège de feu	effet de sort	1d4+3	feu	13 pour ½ dégâts	27	27
FP4	Eclair	effet de sort	5d6	électricité	14 pour ½ dégâts	28	28
	Faux dissimulée dans un mur	Attaque +20	2d4+8	faux	—	21	18
	Fosse hérissée de pieux	18m de prof.	6d6	chute	20 pour éviter	20	20
		Attaque +10	1d4 par pieu, 1d4 pieux	pieu			
FP5	Boule de feu	effet de sort	1d4+7	feu	16 pour ½ dégâts	29	29
	Chute d'un bloc de pierre	Attaque +15	5d5	écrasement	—	25	17
	Pieux empoisonnés dans les murs	Attaque +16	1d8+4+poison	Pieu		17	21
FP6	Eclair	Effet de sort	10d6	Electricité	14 pour ½ dégâts	28	28
	Fosse hérissée de pieux	30m de prof.	6d6	Chute	20 pour éviter	20	20
		Attaque +10	1d4+5/pieu, 1D4 pieux	Pieu			
	Salle rétrécissante	Murs bougent ensemble	12d6	Ecrasement	—	20	22
FP7	Eclairs multiples	Effet de sort	11d6 à la cible plus proche puis 5D6 pour jusqu'à 11 cibles suivantes	Electricité	19 pour ½ dégâts	31	31
	Fosse bien camouflée	21m de prof.	7d6	Chute	25 pour éviter	27	18
	Tentacules noirs	Effet de sort ; attaque +7	1d6 +4 par tentacule, 1d4 +7 tentacules	—	—	29	29
FP8	Destruction	Effet de sort	Mort	—	20 (Phys + FOR) pour 10d6 dégâts	32	32
	Fosse bien camouflée	30m de prof.	10d6	Chute	—	32	32
	Mot de pouvoir étourdissant	Effet magique	Etourdi pour 2d4 rounds	—	—	32	32
FP9	Gouffre hérissé de pieux empoisonnés	21m de prof.	7d6	Chute	20 pour éviter	20	20
		Attaque +10	1d4+5+poison pour chaque pieu, 1d4 pieux	Pieu			
	Nuage incendiaire	Effet de sort	4d6/rd pour 15 rds	Feu	22 pour ½ dégâts	33	33
	Plafond descendant	Murs qui bougent ensemble	16d6	Ecrasement	—	22	20
FP10	Absorption d'énergie	Attaque +8	2d4 niveaux négatifs pour 24 heures	Energie négative	24 pour éviter	34	34
	Murs mouvants	Attaque automatique	18d6	Ecrasement	—	20	25
	Salle rétrécissant						

Quand vous êtes dans le doute...

Lorsque les joueurs veulent tenter quelque chose qui contourne, détourne ou dépasse les règles, vous pouvez toujours utiliser « l'ami du MJ »... le 50% de chance de réussite.

Effectuez un lancer de dé lorsqu'un test semble approprié. Un résultat de 1-10 indique un échec et un résultat de 11-20 un succès. Si vous pensez que la situation favorise les PJ, accordez-leur un bonus de +2. Dans le cas contraire, vous pouvez leur infliger un malus de -2.

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)

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Microlite20 and Robin V. Stacey, Darrell King and Al Krombach.

