

MICROLITE E6

ISLAYRE D'ARGOLTH

INTRODUCTION

Microlite E6, comme son nom l'indique, est un mariage d'amour entre Microlite 20 (la version ultra allégée du DRS 3.5 de ce bon vieux Douves & Démons) et E6, ce « jeu à l'intérieur du jeu » qui donne au « plus populaire des jeux de rôles » un bon goût de bas fantastique à l'ancienne. Merci donc à Robin V. Stacey, Darell King et Al Krombach (pour Microlite 20 Purest Essence) ainsi qu'à Ryan Stoughton (pour E6). L'auteur de ces lignes encourage vivement les amateurs de Douves & Démons qui liraient ce modeste travail à jeter un coup d'œil sur les deux « originaux ».

Dans Microlite E6, la mécanique de base de Microlite 20 a été largement retravaillée en fonction d'objectifs précis : personnalisation accrue pour les héros des joueurs (fin de l'effet miroir), richesse tactique supplémentaire en combat (les joueurs ont des choix à faire entre deux lancer de dés, sans pour autant avoir besoin d'un quelconque lot de figurines), modularité (invitation au bricolage, que ce soit pour les joueurs ou le conteur). Pour ce faire, l'auteur n'a pas hésité à piller (sans aucune vergogne) les travaux issus de la communauté d20/OGD et invite les lecteurs à faire de même pour créer « leur » système d20.

CREATION DES PERSONNAGES

CARACTÉRISTIQUES :

Il existe quatre caractéristiques : la **Force** (For), la **Dextérité** (Dex), la **Sagesse** (Sag) et le **Charisme** (Cha). Pour créer un personnage de niveau 1, partagez huit points entre ces caractéristiques, sachant que le score de base dans chacune d'entre elle est -1 et que vous ne pouvez pas investir plus de quatre points dans une même caractéristique (pour un score final de 3).

RACES :

Créer un personnage implique de choisir à quelle race il appartient :

- Les caractéristiques des **Humains** ne sont pas modifiées. Les héros humains ont une propension particulière pour les exploits hauts en couleur : lorsqu'ils dépensent un PA pour lancer un dé d'action, ils lancent deux dés plutôt qu'un seul (quelque soit le type de dé utilisé) et ne tiennent compte que du plus favorable des deux résultats obtenus.

- Les caractéristiques des **Elfes** sont modifiées de la façon suivante : For -1, Cha +1. Dotés d'une excellente vision nocturne, les Elfes évoluent sans gêne dans la pénombre tandis que le noir complet est pour eux l'équivalent de la pénombre pour les autres races (-2 aux jets). De plus, ils bénéficient d'une grande agilité et de sens aiguisés : lorsqu'ils effectuent un jet d'acrobatie (Dextérité + Athlétisme) ou de vigilance (Sagesse + Survie) ils lancent deux d20 au lieu d'un seul et utilisent le plus favorable des deux pour calculer leur résultat final.

- Les caractéristiques des **Demi Elfes** ne sont pas modifiées. Ces métis disposent d'une vision nocturne identique à celle de leur parent elfe : ils évoluent sans gêne dans la pénombre tandis que le noir complet est pour eux l'équivalent de la pénombre pour les autres races (-2 aux jets). Ils ont aussi hérité d'une partie des capacités héroïques de leur parent humain : ils lancent deux dés d'action et gardent le meilleur lorsqu'il s'agit d'améliorer un jet basé sur la Sagesse ou le Charisme.

- Les caractéristiques des **Lutins** sont modifiées de la façon suivante : For -1, Dex +1. Inconscients du danger, les Lutins ne ressentent pas les effets de la peur tandis que la terreur est pour eux l'équivalent de la peur pour les autres races (-2 aux jets). Souvent chanceux, ils bénéficient aussi d'un bonus permanent d'un point à leur score de Sauvegarde. Pour finir, les lutins sont particulièrement furtifs : lorsqu'ils effectuent un jet de discrétion (Dextérité + Escamotage) ils lancent deux d20 au lieu d'un seul et utilisent le plus favorable des deux pour calculer leur résultat final.

- Les **Nains** disposent d'une vision thermographique très pratique : qu'ils évoluent dans la pénombre ou soient plongés dans le noir complet, ils ne subissent aucun malus. De plus, ils constituent une race extrêmement vigoureuse : un nain est créé avec 2 PV supplémentaires et gagne 1 PE supplémentaire à chaque niveau (comme si son score de Force était supérieur d'un point à sa valeur réelle).

- Les **Demi Orques** sont particulièrement braves : ils ne ressentent pas les effets de la peur tandis que la terreur est pour eux l'équivalent de la peur pour les autres races (-2 aux jets). A l'image de leur parent humain, ils sont taillés dans l'étoffe des héros : ils lancent deux dés d'action et gardent le meilleur lorsqu'il s'agit d'améliorer un jet basé sur la Force ou la Dextérité.

- Les **Gnomes** disposent d'une bonne vision nocturne : ils évoluent sans gêne dans la pénombre tandis que le noir complet est pour eux l'équivalent de la

pénombre pour les autres races (-2 aux jets). De plus, les Gnômes savent tirer parti de leur petite taille et de leur affinité avec la nature : lorsqu'ils effectuent un jet de pistage (Sagesse + Survie) ou de discrétion (Dextérité + Escamotage) ils lancent deux d20 au lieu d'un seul et utilisent le plus favorable des deux pour calculer leur résultat final.

COMPTEUR :

Il y a trois compteurs différents : les **Points de Vie** (PV), les **Points d'Énergie** (PE) et les **Points d'Action** (PA).

Les **PV** sont calculés en doublant le score de Force du personnage et en ajoutant dix (ForceX2 +10, donc).

Les **PE** sont déterminés de façon semi aléatoire en fonction du niveau, de la classe et du score de Force du personnage. En effet, à chaque niveau, un héros gagne un nombre de PE égal au résultat du tirage d'un dé d'énergie (le type de dé utilisé étant fonction de la classe du personnage) auquel on ajoute son score de Force (1dX + Force, donc). Un héros gagne toujours au moins 1 PE par niveau, même avec un score de Force négatif.

Les **PA** sont calculés sur la base du score de Charisme du personnage auquel on ajoute 6 (Charisme +6, donc).

CLASSES DE BASES :

Les différentes classes de bases accessibles aux personnages de Microlite E6 sont le Combattant, l'Aventurier et le Mystique. Vous devez choisir à quelle classe appartient votre héros. Les personnages sont créés au niveau 1 et progressent jusqu'au niveau 6.

Un **Combattant** est apte à utiliser les armes, armures et boucliers de n'importe quelle catégorie. Le dé d'énergie des combattants est le d10.

Au fur et à mesure de sa progression, un combattant gagne les capacités spéciales suivantes:

- **Niveau 1** : le personnage est très doué pour manier un type d'arme particulier (choisi par le joueur parmi les catégories suivantes : lames courtes, lames longues, haches, armes contondantes, lances et armes de tir). Lorsqu'il utilise une de ses armes de prédilection, un combattant bénéficie d'un bonus d'un point sur tous ses jets d'attaque (qu'il s'agisse de mêlée ou de tir).

- **Niveau 2** : guerrier expérimenté, le personnage réagit très rapidement dans la plupart des situations de combat. Lorsqu'il effectue un jet d'initiative le personnage lance deux dés au lieu d'un seul (quelque soit le type de dé utilisé) et conserve le résultat plus favorable pour calculer son initiative finale.

- **Niveau 4** : lorsque le personnage utilise une de ses armes de prédilection, il bénéficie d'un bonus de 2 points sur tous ses jets de dégâts.

- **Niveau 6** : lorsque le personnage utilise une de ses armes de prédilection et inflige une frappe critique à son adversaire, il lui inflige 3d8 points de dégâts supplémentaires (au lieu des 2d8 habituels dans le cas d'une frappe critique).

Une variante du combattant : le Barbare.

Contrairement à un combattant, un barbare n'est pas apte à utiliser les armures et boucliers lourds. Par contre, le dé d'énergie des barbares est le d12 plutôt que le d10.

Au Niveau 2, un barbare acquiert la capacité spéciale de Rage meurtrière plutôt que celle d'initiative accrue. En début de tour, avant le tirage de l'initiative, le joueur peut dépenser 1 PA et lancer un dé d'action (si le personnage est doté d'une spécialité en vigueur (Force + Sauvegarde), c'est le dé de cette spécialité qui s'applique). Pendant un nombre de tours égal au résultat du dé, le berserker infligera 1d8 points de dégâts supplémentaires sur chaque attaque de mêlée réussie tandis que tous les dommages subis par le personnage devront être diminués d'un point avant d'être décomptés de ses PE/PV. En contrepartie, un barbare enragé doit utiliser un d12 plutôt qu'un d20 sur tous ses jets de défense.

Au Niveau 6, un barbare acquiert l'esquive instinctive des aventuriers (voir plus bas) plutôt que la maîtrise du critique chère aux combattants.

Un **Aventurier** est apte à utiliser les armes, armures et boucliers des catégories légères et intermédiaires. Le dé d'énergie des aventuriers est le d8.

Les aventuriers sont très versatiles et peuvent, contrairement aux autres classes, investir leurs points de compétences et de spécialités en cours de jeu (et non pas « hors jeu », entre deux séances), adaptant ainsi leur apprentissage aux circonstances. Ils doivent avoir investi la totalité de leurs points avant leur progression suivante.

Les aventuriers sont, par essence, des survivants : ils bénéficient d'un bonus permanent d'un point à leur score de Sauvegarde (bonus cumulable avec le bonus racial d'un personnage Lutin).

Au fur et à mesure de son évolution, un aventurier gagne les capacités spéciales suivantes:

- **Niveau 1** : par nature un aventurier est polyvalent. Il gagne 1 point de compétence supplémentaire (qui s'ajoute aux points habituels) aux niveaux 1, 2, 4 et 6.

- **Niveau 2** : les aventuriers sont des maîtres dans l'art du coup bas. Lorsque le personnage frappe un adversaire en l'attaquant dans le dos ou en le prenant par surprise, il peut lui infliger une attaque sournoise et lui faire ainsi subir (niveau/2) d6 de dégâts supplémentaires.

- **Niveau 4** : arrivé à ce niveau, un aventurier peut choisir d'effectuer des attaques en finesse au corps à corps. Il peut ainsi appliquer son score de Dextérité à ses jets de mêlée plutôt que son score de Force.

- **Niveau 6** : un aventurier de ce niveau dispose d'une agilité surhumaine et de réflexes éclairs qui lui permettent d'effectuer ses jets d'esquive avec un d20 même s'il est pris au dépourvu ou attaqué dans le dos. De plus lorsqu'il réussit un jet de réflexes (Dextérité + Sauvegarde) pour réduire de moitié les dégâts d'une attaque de zone (comme le souffle d'un dragon), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Une variante de l'aventurier : le Rôdeur.

Contrairement à un aventurier, un rôdeur n'est pas versatile et doit dépenser ses points en temps et en heure. Par contre, le rôdeur dispose d'une capacité d'empathie sauvage qui lui permet d'utiliser sa compétence de Diplomatie vis-à-vis des animaux comme il le ferait face à des humains. Sans aller jusqu'à parler le langage des bêtes, le rôdeur est ainsi capable de faire passer certains messages basiques (apaisement, intimidation, appel au secours, etc.).

Au Niveau 2, un rôdeur acquiert une capacité spéciale différente de l'attaque sournoise : l'ennemi juré. En effet, le personnage a développé une grande habitude du combat avec un type d'adversaires donné (déterminé par le joueur une bonne fois pour toute, avec l'accord du Conteur). Quand il affronte ses ennemis jurés, le personnage bénéficie d'un bonus de deux points sur ses jets de vigilance (Sagesse + Survie), de pistage (idem) et d'intimidation (Force + Diplomatie) ainsi que sur ses dégâts d'arme. Au niveau 5, ce bonus est doublé (+4 aux jets) et le joueur peut choisir un deuxième type d'adversaires contre lesquels son personnage bénéficie du bonus de base (+2 aux jets).

Au Niveau 4, un rôdeur acquiert la science de l'initiative des combattants (voir plus haut) plutôt que l'attaque en finesse propre aux aventuriers.

Un **Mystique** est apte à utiliser les armes et armures légères ainsi que les boucliers de même catégorie. Le dé d'énergie des mystiques est le d6.

Un personnage appartenant à cette classe a toujours une caractéristique essentielle (CE) au bon fonctionnement de ses pouvoirs : il s'agit du Charisme ou de la Sagesse, en fonction des vœux du joueur.

Les mystiques disposent d'un fort potentiel énergétique : lors de la création d'un héros de ce type et à chaque montée de niveau dans cette classe, le personnage peut choisir de remplacer sa Force par sa CE lorsqu'il détermine son gain de Points d'énergie. On notera que la résistance supérieure des nains est liée à la caractéristique de Force : leur gain supplémentaire de PE ne s'applique donc pas lorsque c'est la Sag ou le Cha qui sont utilisés.

Comme leur nom l'indique, les mystiques sont capables de faire appel à la magie : selon le type de magie utilisée on parle de Mystique Divin ou de Mystique Profane. Là encore, c'est au joueur de décider quel type de mystique il souhaite jouer lorsqu'il crée son personnage.

Les différents sortilèges de Microlite E6 sont classés en deux listes distinctes (magie divine et magie profane, donc) par rang de puissance croissant (sortilèges de premier, deuxième ou troisième rang). Un personnage mystique peut mémoriser n'importe quel sort issu de sa liste de magie à partir du moment où il a le niveau requis pour ce faire : les sortilèges de second rang ne sont accessibles qu'aux personnages ayant cumulés 3 niveaux de mystique tandis que les sortilèges du troisième rang ne sont accessibles qu'aux personnages totalisant 5 niveaux de mystique.

Une séance de mémorisation, quelque soit sa nature (prières sacrées ou rituels occultes), demande deux heures de calme relatif et l'attention complète du mystique (il ne s'agit pas d'un période de repos). Au cours d'une telle séance, le personnage peut modifier à loisir ses sorts mémorisés. Un Mystique ne peut garder en mémoire qu'un certain nombre de sortilèges simultanément. Ce nombre est déterminé par la réserve de sorts (CE + Magie) du personnage sachant qu'un sortilège occupe un nombre de place égal à son rang dans la réserve.

Conjurer un sortilège implique de l'avoir mémorisé préalablement et de dépenser $1 + (2 \times \text{Rang du sort})$ PE au moment du lancement. A partir du moment où un mystique dispose des PE nécessaires, il peut lancer autant de fois qu'il le souhaite un sortilège mémorisé. Un personnage à court de PE peut choisir de dépenser des PV à la place.

On notera que, lorsque c'est nécessaire, la puissance d'un sort se détermine avec $1d20 + \text{CE} + \text{Magie}$.

Pour finir, précisons que lancer un sortilège implique toujours pour le mystique de disposer d'une main de libre, que ce soit pour brandir un symbole sacré (magie divine) ou pour accomplir des signes cabalistiques (magie profane).

Les mystiques disposent aussi d'une capacité spéciale supplémentaire. Il peut s'agir, au choix du joueur lors

de la création du personnage, du bannissement ou de la bénédiction :

- **Bannissement** : en utilisant une action importante et en réussissant un jet de puissance (CE+Magie) contre un seuil de difficulté de (12+Charisme+DV de la créature) un mystique peut faire fuir une créature surnaturelle d'un type donné (déterminé par le joueur une bonne fois pour toute, avec l'accord du Conteur) pendant (1+ (Niveau/2)) tours de jeu. Un 20 naturel obtenu sur un jet de pouvoir réussi permet la destruction pure et simple de la créature.

- **Bénédiction** : contrairement à celle des autres héros, la réserve de PA du mystique n'est pas strictement personnelle. En effet, à tout moment le personnage peut donner un (et un seul) PA à un compagnon pour qu'il s'en serve en fonction de ses besoins. Le mystique ne peut effectuer qu'un seul don par tour de jeu.

PERSONNAGES BICLASSÉS.

Lorsqu'un personnage atteint le niveau 2, le joueur peut décider d'en faire un personnage biclassé. Ainsi, plutôt que de le faire évoluer vers le niveau 2 de sa classe d'origine, il va le diriger vers le niveau 1 d'une autre classe. Par la suite le personnage progressera alternativement dans chacune de ses deux classes jusqu'à atteindre le niveau 3 dans chacune d'entre elles. D'un point de vue technique on gardera en tête que les capacités de classes sont toujours liées au niveau du personnage dans la dite classe, pas à son niveau global : la science des frappes critiques s'acquiert au niveau 6 de combattant, les dégâts supplémentaires d'une attaque sournoise sont liés au niveau d'aventurier, le rang des sorts mémorisables dépend du niveau de mystique, etc. Le biclassage permet ainsi de reconstituer certaines des « classes manquantes » de l'ancêtre : le Barde (Aventurier + Mystique Profane) ou le Paladin (Combattant + Mystique Divin), par exemple.

JOUER AVEC LES CLASSES.

Ami Conteur, il ne faut jamais hésiter à « jongler » avec les capacités spéciales des différentes classes de personnage pour pouvoir coller d'avantage aux souhaits d'un joueur. On peut imaginer, par exemple, un mystique divin disposant de l'empathie sauvage des rôdeurs plutôt que du bannissement (ou de la bénédiction) : avec quelques points investis en Survie on reconstitue ainsi la classe du Druide, chère à l'ancêtre. De la même manière un personnage biclassé aventurier/mystique divin qui troquerait ses attaques sournoises contre le choix d'un ennemi juré (morts vivants) ferait un Clerc très acceptable, même pour les puristes.

COMPÉTENCES.

Dans Microlite E6, il y a sept compétences: Athlétisme, Escamotage, Connaissance, Diplomatie, Survie, Magie et Combat. Réussir une action nécessite de faire un jet de compétence supérieur ou égal à la difficulté de l'action (généralement estimée par le Conteur ou déterminée par le PNJ qui s'oppose au personnage dans le cadre de cette action).

Jet de compétence =

d20+le score de la caractéristique la plus adaptée à l'action+le score de la compétence.

Par exemple, escalader le toit d'une maison demande un jet de Force+Athlétisme alors que sauter sans dégâts du toit en question demandera un jet de Dextérité+Athlétisme. De même, repérer un piège demandera un jet de Sagesse+Survie tandis que désamorcer ce piège demandera un jet de Dextérité+Escamotage. Lors d'un jet en opposition (par exemple un jet de Sagesse+Diplomatie pour éviter de se faire baratiner par un jet de Charisme+Diplomatie) le plus haut résultat l'emporte et les PJs ont toujours l'avantage sur les PNJs en cas d'égalité.

Pour créer un personnage de niveau 1, partagez six points entre ses compétences, sachant que son score de base dans chacune d'entre elle est 0. Un personnage ne peut JAMAIS, quelque soit son niveau et sa classe, avoir plus de (niveau global) points investis en Combat ou en Magie, pas plus qu'il ne peut avoir plus de (3+niveau global) points investis dans une des cinq autres compétences.

Lorsqu'un héros n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de « faire 10 ». Dans ce cas, pas besoin de jeter le d20 : on considère que le résultat du dé est automatiquement égal à 10.

Plusieurs personnages peuvent vouloir effectuer le même genre de test de compétence simultanément afin de combiner leurs efforts (ils peuvent aussi y être obligés par les circonstances). Dans ce cas le Conteur devra tenir compte uniquement soit du meilleur résultat obtenu (si le fait d'être plusieurs est un avantage comme, par exemple, sur un jet d'intimidation) soit du plus mauvais (si le fait d'être plusieurs constitue un inconvénient comme, par exemple, sur un jet de discrétion). Dans les deux cas, n'importe quel personnage participant à un jet « collectif » peut choisir d'être celui qui dépensera un PA pour tenter d'améliorer le résultat obtenu au d20 (faisant ainsi bénéficier la totalité du groupe d'une éventuelle spécialité).

On notera que les circonstances extérieures peuvent

parfois considérablement pénaliser un personnage lorsqu'il tente d'accomplir certaines actions. Si les circonstances extérieures constituent une gêne (personnage fatigué, plongé dans la pénombre, sujet à la peur, pataugeant dans un terrain boueux, etc.) le héros doit alors diminuer de 2 points le résultat obtenu sur son jet de d20. Si les circonstances extérieures constituent un handicap (personnage exténué, plongé dans le noir complet, sujet à la terreur, les deux pieds dans des sables mouvants, etc.) le héros doit alors diminuer de 5 points le résultat obtenu sur son jet de d20.

Bien sur, ce malus ne s'applique pas forcément à tous les jets du personnage (être dans le noir complet n'empêche pas d'écouter avec attention). De même certaines circonstances extérieures peuvent parfois être sans effet sur un personnage. Par exemple, un héros digne de ce nom devrait toujours avoir droit à un jet de volonté (Sagesse + Sauvegarde) pour vaincre ses peurs... La difficulté du jet dépendant évidemment de la nature de l'horreur qui lui fait face.

Pour finir, n'oublions pas que les joueurs peuvent aussi bénéficier de circonstances favorables susceptibles de les aider dans leur action, que ce soit sous la forme d'un coup de pouce (bonus de 2 points au jet) ou d'un atout (bonus de 5 points au jet).

De temps en temps, le Conteur peut tout à fait choisir de ne pas faire lancer le d20 et de « noter » plutôt la prestation théâtrale du joueur (dans le cas de jets sociaux) ou sa description de l'action en cours (dans le cas de jets plus techniques). Dans ce cas l'appréciation du Conteur (notée de 1 à 20, comme à l'école) remplace le jet du d20. Cette méthode du « dé virtuel » à pour avantage de favoriser le talent du joueur par rapport à sa chance, de renforcer l'ambiance autour de la table et de donner une petite saveur « old school » à la partie.

SAUVEGARDE.

Il y a quatre types de jet de sauvegarde possibles, un par caractéristique.

Jet de sauvegarde =

$d20 + \text{score de la caractéristique la plus adaptée à la situation} + \text{sauvegarde}$.

Le score de Sauvegarde d'un personnage est égal à la moitié de son niveau global (arrondie à l'inférieur, comme toujours dans Microlite E6).

Variante de règle : Sauvegarde à la carte.

Plutôt que d'avoir un score de sauvegarde fixe lié au niveau et combiné aux différentes caractéristiques lors d'un jet, Joueurs et Conteur peuvent préférer une méthode légèrement plus complexe mais permettant

d'avantage de personnalisation. Dans cette variante chaque personnage dispose de quatre scores de sauvegarde pré-calculés : la Vigueur (basée sur la For), les Réflexes (basés sur la Dex), la Volonté (basée sur la Sag) et l'Aura (basée sur le Cha). Le score de chaque sauvegarde est égal au score de la caractéristique de base auquel on ajoute un certain nombre de points de sauvegarde. Ces points de sauvegarde sont librement répartis par le joueur, sachant qu'un personnage en gagne deux à chaque niveau (le principe est le même que celui des points de compétence). Un joueur ne peut JAMAIS avoir investi plus de $(2 + (\text{Niveau}/2))$ points dans une même sauvegarde. Dans cette variante des règles on considérera que les personnages Lutins et/ou Aventuriers ont un bonus permanent sur chacune des quatre sauvegardes (comme si leurs caractéristiques étaient supérieures d'un ou deux points à leurs valeurs réelles). Les personnages Aventuriers peuvent aussi appliquer leur capacité spéciale de versatilité à la répartition de leurs points de sauvegarde.

DÉS D'ACTION ET NARRATION PARTAGÉE.

On l'a vu, les personnages de Microlite E6 disposent d'une réserve personnelle de points d'Action. Cette réserve se reconstitue au début de chaque scénario.

Les PA représentent le petit quelque chose en plus qui fait le héros : qu'on appelle cela conviction, chance ou encore protection divine ne change pas grand-chose à l'affaire. Quelque soit la situation, un personnage peut choisir de dépenser un ou plusieurs PA pour éviter une catastrophe ou pour accomplir un exploit mémorable. Les PA sont strictement personnels et ne peuvent jamais être mis en commun. En jeu, les PA peuvent être dépensés de deux manières :

- Dépenser 1 PA autorise le joueur à lancer un dé d'action (un d6 le plus souvent, sauf si le personnage dispose de la spécialité adéquate) pour améliorer le résultat d'un d20 qui ne serait pas satisfaisant à ses yeux, le résultat du dé d'action étant additionné au résultat du d20. Un dé d'action doit toujours être utilisé avant que le conteur ait annoncé le résultat final de l'action entreprise. Un même jet de d20 ne peut jamais bénéficier de plus d'un dé d'action.

- En dépensant un ou plusieurs PA, le joueur peut tenter de corrompre le conteur afin de prendre le contrôle, un bref instant, de la narration. Il suffit que le Conteur accepte le pot de vin pour que le joueur puisse décrire un élément de décor plus ou moins important, du matériel dont il a besoin et qu'il trouve rapidement, des personnages secondaires à qui il peut faire appel, des renseignements ou des connaissances dont il se rappelle soudain, etc...

SPÉCIALITÉS.

Un personnage de Microlite E6 dispose d'un certain nombre de Spécialités (aussi appelées Dons) choisies par le joueur lors de la création du personnage ou au cours de sa progression. Il existe des dizaines de spécialités possibles. Une spécialité correspond toujours à une utilisation précise du système de base de Microlite E6 (d20 + X + Y) et est notée de la manière suivante : type de jet (caractéristique + modificateur). Par exemple, un aventurier très porté sur le cambriolage pourrait choisir crochetage/désamorçage (Dextérité + Escamotage) comme spécialité, de même qu'un combattant à la santé de fer pourrait choisir vigueur (Force + Sauvegarde) comme spécialité.

L'efficacité d'une spécialité en jeu est représentée par trois « rangs » qui correspondent à trois types de dé : le d8, le d10 et le d12. Ainsi un mystique ayant choisi de renforcer sa capacité de bannissement pourrait disposer de la spécialité suivante : pouvoir (Charisme + Magie) d8. Cette capacité signifie que, lorsque le mystique dépense un PA pour améliorer ses chances de bannir un adversaire, le dé d'action qu'il utilise n'est pas un d6 mais un d8. Démarrer une spécialité (au « rang » d8) coûte un point de spécialité de même que perfectionner une spécialité (en améliorant le type de dé : d10 puis d12).

Pour créer un personnage de niveau 1, vous disposez d'un point de spécialité à investir comme vous le désirez.

ARMEMENT.

Les armes et armures de Microlite E6 sont divisées en 3 catégories : légères, intermédiaires et lourdes. Selon sa classe, un personnage est apte à manier tel ou tel type d'armement. Utiliser une arme ou une armure que l'on n'est pas apte à utiliser peut constituer une gêne ou un handicap (selon l'estimation qu'en fait le Conteur).

Type d'arme Dé de dégâts Portée

Sans arme	d4	/
Légère	d6	6m
Intermédiaire	d8	18m
Lourde	d10	30m
(une main et demi)		
Lourde	d12	36m
(deux mains)		

En ce qui concerne le combat au contact, les armes légères se manient systématiquement d'une seule main. Les armes intermédiaires ainsi que les armes lourdes dites « à une main et demi » se manient le plus souvent d'une seule main* mais peuvent être utilisées en faisant l'usage des deux mains (pour accroître les dégâts). Les armes lourdes « à deux mains » se manient, comme leur nom l'indique en faisant un usage simultané des deux mains.

* Dans le cas des armes « à une main et demi » un score de 3 en force est toutefois nécessaire si le personnage ne veut pas subir une gêne.

La colonne portée concerne bien évidemment les armes à distance. Viser une cible au delà de cette portée optimum peut constituer une gêne ou un handicap (selon la distance de tir et l'estimation qu'en fait le Conteur).

Type d'armure Classe d'armure Malus Dex.

Légère	2	0
Intermédiaire	3	0
Intermédiaire	4	1
Lourde	5	1
Lourde	6	2

La colonne « Malus Dex. » indique le nombre de points de malus que subit le porteur d'une telle armure lorsqu'il effectue certains jets basés sur la Dextérité (et notamment tous les jets liés à des actions qui nécessitent agilité ou célérité, les cas les plus fréquents en jeu étant les jets d'acrobatie (Dextérité + Athlétisme), de discrétion (Dextérité + Escamotage) et d'esquive (Dextérité + Classe d'armure)).

Type de bouclier Bonus à la CA Dé de dégât

Léger	+1	d4
Lourd	+2	d6

On notera qu'il n'y a pas de bouclier de catégorie « intermédiaire ».

La colonne « dé de dégâts » correspond à l'impact d'un coup de bouclier dans les gencives, le dit bouclier étant toujours considéré comme l'arme secondaire du personnage.

EQUIPEMENT.

Dans Microlite E6, les listes d'équipement sont inutiles. En effet il n'existe que trois cas de figure possibles par

rapport au contenu des poches d'un personnage :

- Compte tenu de la classe, des compétences et des spécialités du personnage il est logique que le héros ait l'équipement voulu sur lui. Dans ce cas, le Conteur devrait considérer que c'est le cas.

- Sans être tout à fait illogique, l'équipement réclamé par le joueur est tout de même plus improbable que dans le cas précédent ; dans ce cas, le Conteur devrait exiger un jet de préparation (Charisme+Survie) réussi contre une difficulté estimée par lui.

- Compte tenu de la classe, des compétences et des spécialités du personnage il est totalement illogique que le héros ait l'équipement voulu sur lui. Dans ce cas, le Conteur devrait considérer que ce n'est pas le cas. A moins que le joueur ne tente de le corrompre avec quelques PA pour infléchir cette décision...

Pour ce qui est de l'encombrement (que ce soit au niveau de l'armement ou de l'équipement non martial) l'auteur de ces lignes invite le Conteur à utiliser la meilleure des règles : le bon sens.

PROGRESSION DES PERSONNAGES: JUSQU'AU NIVEAU 6.

Dans Microlite E6, la progression des personnages est entièrement liée au bon vouloir du Conteur. Fini les calculs savants à base de points d'expérience : quand les joueurs méritent d'être récompensés (ou que la progression dramatique du récit l'exige) les personnages gagnent un Niveau ou une Tierce (voir plus bas), c'est aussi simple que cela. Quelque soit la classe du personnage, une montée de niveau lui procure toujours les quatre avantages suivants :

- Sa réserve de points d'énergie augmente de (Force + tirage de son dé d'énergie) points (minimum 1 point).

- Il gagne trois nouveaux points de compétence à investir dans la/les compétence(s) de son choix (en respectant toujours le maximum possible).

- Sa valeur de Sauvegarde est recalculée en fonction de son nouveau niveau global. (Si la variante de « sauvegardes à la carte » est utilisée, le personnage gagne alors deux nouveaux points de sauvegarde à investir dans la/les sauvegarde(s) de son choix - en respectant toujours le maximum possible).

- Le personnage gagne un nouveau point de Spécialité, à investir comme il le désire.

On notera aussi le point suivant :

- Au niveau 4, le personnage gagne un nouveau point de Caractéristique, à investir comme il le désire.

PROGRESSION DES PERSONNAGES: APRÈS LE NIVEAU 6.

A ce stade, le Conteur ne distribue plus que des Tierces à ses joueurs. Une Tierce se compose de deux points de Spécialité (que le joueur peut investir comme il le désire) et d'une relance. Une relance permet au joueur de lancer à nouveau la totalité de ses dés d'énergie pour espérer améliorer sa réserve de PE. Bien sur, la Relance ne s'applique que dans un sens positif pour le personnage, le stock de PE d'un héros ne pouvant jamais diminuer de cette manière suite à un tirage inférieur au précédent.

Lorsqu'un joueur a accumulé 6 Tierces il peut choisir de troquer le gain de la suivante contre le gain d'un PA supplémentaire (jusqu'à une réserve maximum de (9+Charisme) PA).

Lorsqu'un joueur a accumulé 15 Tierces il peut choisir de troquer le gain de la suivante contre le gain d'un point de Caractéristique supplémentaire, à investir comme il le désire (sans pouvoir, toutefois, augmenter deux fois une même caractéristique de cette manière).

DUELS ET DANGERS

COMBAT : LES RÈGLES DE BASE.

L'initiative se détermine au début de chaque tour de la manière suivante :

Jet d'Initiative =

$d20 + \text{Sagesse} + \text{Combat}$.

Chaque personnage peut accomplir une action importante par tour, dans l'ordre déterminé par le test d'initiative (le personnage ayant obtenu le meilleur résultat agissant le premier et ainsi de suite).

Se déplacer, effectuer un assaut ou lancer un sort constituent des actions importantes. Un personnage qui effectue un assaut ou qui lance un sort peut tout de même effectuer quelques petits pas de placement tactique (l'équivalent d'une ou deux enjambées) en plus de son action du tour.

Effectuer un assaut implique d'opposer un jet d'attaque à un jet de défense :

Jet de Mêlée (attaque au contact) =

d20+Force+Combat.

Jet de Tir (attaque à distance) =

d20+Dextérité+Combat.

Jet de Parade (bloquer une attaque au contact) =

d20+Force+Classe d'armure.

Jet d'Esquive

(éviter une attaque, quelque soit son type) =

d20+Dextérité+Classe d'armure.

Infliger des dégâts implique, pour l'attaquant, de remporter cette opposition.

On notera que lorsque le défenseur est pris au dépourvu ou attaqué dans le dos par l'assaillant, il doit alors effectuer son jet de défense avec un d12 plutôt qu'avec le d20 habituel, ceci afin de simuler la difficulté de se défendre efficacement dans ce genre de situations.

Dégâts de Mêlée =

Dé de dégâts de l'arme utilisée par l'attaquant + score de Force de l'attaquant

(une fois et demi ce score pour une arme maniée à deux mains, la moitié de ce score pour une arme maniée en seconde main).

Dégâts de Tir =

Dé de dégâts de l'arme utilisée par l'attaquant + la moitié du score de Dextérité de l'attaquant.

Un 20 naturel obtenu sur une attaque réussie correspond à une frappe critique : la frappe inflige alors 2d8 points de dégâts supplémentaires

Un 20 naturel obtenu sur une défense réussie correspond à une défense critique : le personnage bénéficie alors d'un bonus de 2 points sur son prochain jet d'attaque contre l'adversaire qui vient d'échouer à le blesser.

Les dégâts d'une attaque impactent toujours les PE de la victime en priorité. Tant qu'un personnage n'a perdu que des PE on considère qu'il n'a subi que quelques contusions et autres estafilades. Lorsqu'un personnage n'a plus de PE, les dégâts qu'il subit impactent alors ses PV. Seule la perte de PV indique des dégâts physiques réels.

Lorsqu'un personnage a perdu la moitié de ses PV il est sérieusement blessé et doit faire un jet de vigueur (Force+Sauvegarde) contre 15 pour rester conscient. S'il continue à combattre (ou a faire quoi que ce soit d'autre) ce sera en subissant un handicap (-5 aux jets).

A 0 PV un personnage s'effondre inconscient et commence à agoniser: au début de chaque tour, le joueur doit lancer 1D6, le dé du Destin : sur un 6 naturel le personnage meurt.

Les personnages récupèrent (Niveau) PE et 1 PV par tranche de 2 heures de repos complet. Un jet de premiers soins (Dextérité+Connaissance) effectué par un tiers contre une difficulté de 15 permet de doubler la récupération. Soigner un personnage blessé ou stabiliser un personnage agonisant demande un jet de premiers soins contre une difficulté de 20. Un personnage soigné et/ou stabilisé de cette manière doit se reposer pendant huit heures d'affilée avant de commencer à récupérer PV et PE.

COMBAT : LES RÈGLES AVANCÉES.

En début de tour, avant d'effectuer les tests d'initiative, un personnage ayant décidé d'effectuer un assaut peut choisir de le faire en utilisant une ou plusieurs manœuvres de combat. Dans ce cas, le joueur effectue le test d'initiative de son personnage avec un d12 plutôt qu'un d20.

Les manœuvres de combat sont les suivantes :

- **Attaque dévastatrice** : le personnage tente des frappes vicieuses qui, quant elles touchent, ont un impact accru sur son adversaire. Avant d'effectuer son (ou ses) jet(s) d'attaque du tour, le joueur choisit un nombre inférieur ou égal à la moitié de ses points de compétence investis en Combat. Ce nombre s'appliquera comme malus à tous ses jets d'attaque du tour. Le double de ce nombre s'appliquera comme bonus à tous ses jets de dégâts du tour. Ce bonus aux dégâts est assimilé à un bonus de caractéristique : les multiplicateurs s'appliquent donc (X 0.5 pour un tir, X 1.5 pour une arme maniée à deux mains, etc.). Cette manœuvre n'est accessible qu'aux personnages ayant au moins 1 en Force (pour les frappes au contact) ou en Dextérité (pour les tirs).

- **Attaque à outrance** : le personnage enchaîne une série de frappes et peut effectuer une attaque supplémentaire avec l'arme qu'il tient dans sa main principale. En contrepartie, il effectuera tous ses jets d'attaque du tour avec un malus de 2 points. Cette manœuvre n'est accessible qu'aux personnages ayant investis 6 points de compétence en Combat.

- **Combat à deux armes** : le personnage combat avec une arme dans chaque main et peut ainsi effectuer une attaque supplémentaire avec l'arme qu'il tient dans sa main secondaire. En contrepartie, il effectuera tous ses jets d'attaque du tour avec un malus de 4 points. Si au moins une des deux armes utilisées est une arme légère ce malus est diminué de 2 points. Cette manœuvre

n'est accessible qu'aux personnages ayant au moins 2 en Dextérité.

- Expertise du combat : le personnage combat sur la défensive. Avant d'effectuer son (ou ses) jet(s) d'attaque du tour, le joueur choisit un nombre inférieur ou égal à la moitié de ses points de compétence investis en Combat. Ce nombre s'appliquera comme malus à tous ses jets d'attaque du tour et comme bonus à tous ses jets de défense du tour. Cette manœuvre n'est accessible qu'aux personnages ayant au moins 1 en Sagesse.

- Tir rapide : le personnage utilise ses armes à distance à une cadence stupéfiante et peut effectuer une attaque supplémentaire en plus de son (ses) attaque(s) normale(s). En contrepartie, il effectue tous ses jets d'attaque du tour avec un malus de 2 points. Cette manœuvre n'est accessible qu'aux personnages ayant au moins 1 en Dextérité.

On le répète, un personnage peut utiliser plusieurs manœuvres de combat différentes pendant un même tour, à partir du moment où il dispose des capacités nécessaires aux dites manœuvres.

Un maître archer pourrait ainsi effectuer un tir rapide lors d'une attaque à outrance (pour faire trois attaques durant le même tour, avec un malus de 4 points sur chaque attaque) tandis qu'un gladiateur vétérinaire pourrait tenter des attaques dévastatrices en combattant avec deux armes simultanément.

De plus, en combat de mêlée, il est toujours possible de profiter des erreurs tactiques de son adversaire et de lui infliger une attaque d'opportunité. Ainsi, une seule fois par tour, un personnage peut effectuer une attaque supplémentaire au contact quand son adversaire est attaqué par surprise (et doit dégainer son arme), quand il tente de fuir le combat, quand il se relève après avoir été mis à terre, quand il monte à cheval, recharge une arme de tir ou accomplit une autre action hors combat (le Conteur est invité à improviser sur ce sujet en utilisant, encore une fois, le bon sens).

COMBAT : ÉLEVER LES ENJEUX.

Sur le champ de bataille tous les coups sont permis et nombreuses sont les manœuvres guerrières qui ne sont pas couvertes par les présentes règles (Charger en beuglant comme un damné, utiliser le mobilier pour gêner les mouvements de l'adversaire, l'aveugler avec de la terre, tenter un croche-pied pour le faire tomber, lui sauter dessus d'un point surélevé, l'assommer avec

une chaise, etc.). A partir de là, les choses sont simples: un joueur peut toujours décrire une action de combat originale et haute en couleur avant d'effectuer un jet d'attaque ou de défense.

En réponse, le Conteur peut alors « élever les enjeux » et lui faire une proposition « chiffrée » correspondant à cette action. Cette proposition comportera obligatoirement un bénéfice (un effet supplémentaire profitable au joueur si celui-ci réussit son jet) et une perte (un effet supplémentaire nuisible au joueur si celui-ci rate son jet). Bien évidemment la proposition devra être équilibrée, notamment en tenant compte des chances de réussite du jet concerné (si l'action a plus de chance de réussir que d'échouer, l'effet nuisible en cas d'échec devra être d'autant plus handicapant, afin que la prise de risque reste conséquente). Au final, le Joueur a toujours la possibilité de négocier et/ou de refuser ce « pari » mais le Conteur reste l'arbitre final de la situation.

AUTRES MOYENS DE SE FAIRE MAL.

- Chute : 1d6 points de dégâts tous les 5 mètres, réduits de moitié sur un jet réussi d'acrobatie (Dextérité + Athlétisme), le seuil de difficulté du jet étant égal à la hauteur de la chute en mètres.

- Pics : Ajoutez +1 point aux dégâts de chute tous les cinq mètres de chute, avec un maximum de +10.

- Poison : jet de vigueur (Force+Sauvegarde) pour ignorer ou réduire de moitié (selon les cas) les effets du poison. Les effets exacts dépendent aussi du type de poison.

- Températures extrêmes : sans équipement adéquat, le personnage doit effectuer un jet de vigueur (Force+Sauvegarde) toutes les 10 minutes (DD 15, +1 par échec antérieur) et subit 1d6 points de dégâts pour chaque jet raté.

ANNEXE 1 : LISTE DE SORTS

LISTES DE SORTS PROFANE :

SORTS PROFANES DE NIVEAU 0 : TOURS

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 ou lorsque la concentration est perdue.

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.

Détection des illusions: détecte les illusions dans un rayon de 18 mètres pendant 1 minute/niveau ou lorsque la concentration est perdue.

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

Prestidigitation : effectue un tour de passe-passe pour 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 de +4 d'armure à la CA pendant 1 heure/niveau.

Projectile magique : inflige 1d4+1 dégâts, +1 projectile supplémentaire aux 2 niveaux après le niveau 1. (Maximum de 5)

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

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

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 PROFANES DE NIVEAU 2

Flèche d'acide : attaque de contact à distance infligeant 2d4 dégâts pour 1 round +1 round/trois 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.

Déblocage : ouvre une porte même si elle est scellée magiquement.

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

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

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

Image miroir : crée des doubles illusoires du PJ (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 PROFANES DE NIVEAU 3

Claire audience/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 dégâts feu/niveau, 6 mètres de rayon.

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

Éclair : inflige 1d6 dégâts d'électricité/niveau.

Toucher du vampire : inflige 1d6 /2 niveaux de dégâts, récupéré sous forme de PV par le lanceur.

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 PJ pendant 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

SORTS DIVINS DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

Assistance divine : +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test 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 dm³/niveau de nourriture et d'eau.

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

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

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 DIVINS DE NIVEAU 1

Bénédiction : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de communication+Intelligence pendant 1 minute/niveau.
Bénédiction 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 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
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).
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 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 la 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).
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 DIVIN DU 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.
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.

ANNEXES 2 : MALADIES, POISONS, PIÈGES ET MONSTRES

MALADIES

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.

POISONS

Plusieurs poisons typiques sont résumés dans le tableau ci-dessous avec les rubriques suivantes :

Nom du poison, type, DD, dégâts, prix.

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

Le DD montre 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 représente les dégâts initiaux subis immédiatement après avoir échoué à un test de Phys+FOR contre le poison. Le second chiffre désigne les dommages 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 est temporaire à moins d'être marqué par un astérisque (*) ; dans ce cas, les dommages seront permanents. La mention Inconscience signale que le personnage sera dans le coma pendant 1d3 heures.

Le prix désigne le coût 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.

Poison	type	DD	dégâts	P r i x (PO)
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

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 à cause des pièges.

Des exemples de pièges sont présentés dans le tableau ci-dessous avec les rubriques suivantes :

FP, Nom du piège , Attaque (dommages), DD Résistance, DD Fouille, DD 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 dommages indiquent

le nombre et le type de dégâts infligés par le piège. DD 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). DD Fouille indique la valeur à atteindre avec un test de Connaissance +ESP pour trouver le piège sans l'activer.

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

FP	Nom	Attaque	Dégâts	Type de dégâts	DD Résistance	DD Fouille	DD Désamorçage
FP1	Flèche	Attaque +10	1d6	Flèche	-	20	20
	Fléchette empoisonnée	Attaque +8	1d4 +poison	fléchette	-	24	18
	Fosse camouflée	3m de profondeur	1d6	chute	15 pour éviter	24	20
FP2	Fosse	12m de profondeur	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 profondeur	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 profondeur	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 profondeur	6d6	Chute	20 pour éviter	20	20
		Attaque +10	1d4+5 pour chaque 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 profondeur	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 profondeurs	10d6	Chute	-	32	32
	Mot de pouvoir étourdissant	Effet magique	Etourdi pour 2d4 rounds	-	-	32	32
FP9	Gouffre hérissé de pieux empoisonnés	21m de profondeur	7d6	Chute	20 pour éviter	20	20
		Attaque +10	1d4+5+poison pour chaque pieu, 1d4 pieux	Pieu			
	Nuage incendiaire	Effet de sort	4d6 par round pour 15 rounds	Feu	22 pour 1 /2 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 rétrécissante						

Animal	Dé de vie (points de vie)	CA	Bonus d'attaque (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 monstrueuse (grande)	4d8+4(22)	14	Morsure+4 (1d8+3+venin)
Araignée monstrueuse (petite)	1d8(4)	14	Morsure+4 (1d4-2+venin)
Araignée monstrueuse (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 Phy+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&d6 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 froide, DD 23 Phys+DEX pour esquiver la moitié
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 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
Elémentaire de Terre (large)	6d8+18 (45)	18	Coup+12 (2d8+7)
Elfe	1d8 (4)	15	Epée longue+2 (1d8+1) ou arc long (1d8)
Etrangleur	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 javelot+3 (1d4)
Gobelours	3d8+3 (16)	17	Etoile du matin+5 (1d8+2)
Golem de pierre	1 4 d 1 0 + 3 0 (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	Epée courte +3 (1d6) ou arbalète légère+3 (1d6)
Hobgobelin	1d8+2 (6)	15	Epée longue+2 (1D8+1) ou javelot+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 javelot+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 Chasseresse	4d8+12 (30)	15	coup+7 (1d6+7) Constriction (1d6+7)
Loup	2d8+4	13	Morsure+3 (1d6+1)
Loup sanguinaire	6d8+18 (45)	18	Morsure+11 (18+10)
Lycanthrope, forme animale	3d8+7 (20)	16	Griffes+4 (1D6+3)
Lycanthrope, forme humaine	3d_ +7 '20)	17	Epée 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 (minuscule)	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 (2d+9)
Terre errant	8D8+24 (60)	20	Coup+11 (2D6+5) ou constriction (2D6+7)
Tricératops	1 6 d 8 + 1 2 4 (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 (large)	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)

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; (d) «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 crea-

tion 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 1.0a 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, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE