

*Pour le système de règles Microlite 20 - Purest Essence<sup>1</sup>*

par Ovanna

Décembre 2013

[illegible]

# TABLE DES MATIÈRES

Un mot de l'auteur 3

Avertissement 3

Le processus de création de cet écran pour MJ 3

Ce que vous trouverez dans ce document 4

Modularité 4

Ce dont vous aurez besoin 4

Ce que nous ne trouverez pas ici 5

Pré-requis 5

# PREAMBULE

## Un mot de l'auteur



L'envie et la nécessité de créer un écran de MJ pour le système de règles *Microlite 20 - Purest Essence* ont pour même origine que celles évoquées dans mon Guide de la *fiche de personnage*<sup>2</sup> : il me fallait voir un accès immédiat aux règles les plus usitées en cours de partie. Le tout sans alourdir et corrompre l'esprit même de *Microlite 20 - Purest Essence*... J'espère que cet écran vous servira autant qu'à moi!

## Avertissement

Certaines des informations que vous trouverez dans cet écran sont dues à l'auteur. Mais la plupart Des règles et des rappels que vous trouverez dans ce livret proviennent de sites Internet qui traitent en profondeur des règles du *Système D20* (dont est issu le système de règles *Microlite 20 - Purest Essence*) et sont la propriété intellectuelle de leurs auteurs respectifs. Notre seul travail n'a consisté qu'à récolter, trier, mettre de côté (souvent) et synthétiser l'énorme masse d'informations disponibles sur les règles du *Système D20*. En ce sens, l'auteur accepterait volontiers que ce livret ne soit considéré comme une simple compilation des règles existantes. Nous nous sommes néanmoins efforcés à chaque fois que possible d'indiquer nos sources. Parfois la mise en page nous a obligé à déroger à cette règle : nous présentons par avance nos excuses à celles et ceux qui reconnaîtraient leur travail sans que leur nom soit mentionné.

## Le processus de création de cet écran pour MJ

Si *Microlite 20 - Purest Essence* permet de se lancer rapidement dans une partie, il est loin de couvrir toutes les situations de jeu. Au fur et à mesure de sa création, l'écran s'est peu à peu étoffé pour devenir, plus qu'un simple écran, un recueil de règles issues de *Microlite 20 - Purest essence* et d'autres variantes du *Système D20*.

---

<sup>2</sup> Le guide de la Fiche de personnage pour le système de règles Microlite 20 - Purest Essence est disponible en libre téléchargement sur le Scriptorium

## Ce que vous trouverez dans ce document

Ce livret contient plusieurs fiches A4 regroupant l'essentiel de ce qu'un MJ peut avoir besoin pour maîtriser un scénario basé sur les règles du *Système D20*. Nous avons tenté de les regrouper selon une certaine logique. Par exemple, les règles ou précisions qu'un MJ pourrait avoir besoin lorsque ses joueurs sont en ville, sont regroupées au sein d'un set ou ensemble de fiches. Vous y trouverez, des noms d'auberges, plusieurs tables de prix (nourritures, boissons, équipements, vêtements, moyens de transports, services courants), une armurerie, un magasin de flèches, une liste des crimes et délits (avec les peines encourues), une table de PNJ, etc. Cet ensemble comprend également des tables aléatoires de rencontres en ville, au cimetière, dans les égouts...

A l'inverse, l'ensemble consacré aux voyages extérieurs comprend des informations et tables suivantes : événements lors des déplacements en extérieurs, dangers naturels en extérieurs (avec rappels des règles et fonction du terrain parcouru), rencontres aléatoires en extérieurs (fonction de la faune du terrain) et une table de détermination aléatoire du climat (fonction du terrain également, avec un rappel des règles liées aux conditions climatiques).

Vous trouverez également une fiche de Modificateurs de Circonstances constituée de plusieurs tableaux indiquant, les modificateurs au DD pour l'escalade, le pistage, la perception, l'acrobatie, la diplomatie, ...

Sans oublier, bien sûr, une fiche de rappel des règles de base du système de règles *Microlite20 - Purest Essence*.

## Modularité

Vous l'aurez sans doute déjà compris : il est impossible d'installer l'ensemble de ces fiches sur un seul écran pour MJ. C'est la raison pour laquelle ces fiches d'écran sont *modulables*, c'est à dire que vous pouvez choisir celles qui vous intéressent. Vous pourriez même créer plusieurs écrans, chacun disposant de fiches adaptées à un type de situation (aventure urbaine, aventure souterraine, etc.).

## Ce dont vous aurez besoin

Avant de commencer il vous faut une **base** sur laquelle «poser» les fiches d'Ecran pour MJ, que vous aurez sélectionnées en fonction de vos besoins. La base choisie devrait réunir les mêmes propriétés qu'un écran de jeu du commerce :

- elle doit être cartonnée (semi-rigide) pour bien tenir sur la table et ne pas s'affaler sur l'espace du MJ.
- relativement grande pour accueillir le plus grand nombre de fiches (entre 4 et 6 maximum au format A4).

- Créer un espace à l'abri des regards des joueurs.

Nous laissons ici le champ libre à la créativité, à l'imagination et aux moyens de chacun pour trouver de quoi créer sa propre base, dès lors qu'elle remplit les conditions vues plus haut.

Pour notre part, nous nous sommes servis de deux chemises cartonnées simples (100 gr) collées ensemble, qui peuvent accueillir 4 fiches A4.

Nous terminerons en indiquant qu'Internet regorge de tutoriaux et d'idées astucieuses pour se fabriquer des écrans maisons pour MJ : une petite séance de recherche vous donnera une foule de pistes à suivre.

## Ce que nous ne trouverez pas ici

Vous ne trouverez pas dans ce livret d'accompagnement, le manuel de base des règles *Microlite20 - Purest Essence*, qui est disponible sur le site du Scriptorium ( cf. section des pré-requis plus bas).

## Pré-requis

Les fiches de l'*Ecran de MJ pour le système de règles Microlite 20 - Purest Essence* feront souvent référence à certaines mécaniques du système de règles *Microlite20 - Purest Essence*. Avant de commencer, nous vous recommandons de vous procurer :

1. Le manuel de base de règles *Microlite20 - Purest Essence*<sup>3</sup>
2. Règles supplémentaires pour *Microlite20 — Opus* par Arbital<sup>4</sup>



<sup>3</sup> [http://www.le-scriptorium.com/uploads/file/Jeux\\_complets/Microlite20/microlite20.pdf](http://www.le-scriptorium.com/uploads/file/Jeux_complets/Microlite20/microlite20.pdf)

<sup>4</sup> [http://www.le-scriptorium.com/uploads/file/Jeux\\_complets/Microlite20/microlite20\\_opus.pdf](http://www.le-scriptorium.com/uploads/file/Jeux_complets/Microlite20/microlite20_opus.pdf)

COMPETENCES

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

Un résultat plus élevé que le **DD** (Degré de Difficulté) indique que l'action à réussit.

Résultat d'un jet = 1d20 + rang de Compétence + bonus de Caractéristique approprié + modificateurs de circonstances.

AMI du «MJ»

Ami du «MJ» (le 50% de chance de réussite). Lancez 1d20. Entre 1-10 c'est un échec. Entre 11-20 c'est une réussite. Si la situation favorise les PJ accordez un bonus de +2. Dans le cas contraire infligez un malus de -2.

Bonus

Bonus de classe

Total

Physique

BONUS

VALEUR

RANG

Escalade = (Rang + bonus **FOR**)

Natation = (Rang + bonus **FOR**)

Saut = (Rang + bonus **FOR**)

Pousser/Soulever = (Mod + bonus **FOR**)

Bonus

Bonus de classe

Total

Subterfuge

BONUS

VALEUR

RANG

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

Déplacement silencieux = (rang + bonus **DEX**)

Discrétion/Perception = (Rang + bonus **DEX**)

Evasion = (Rang + bonus **ESP**)

Vol à la tire = (Rang + bonus **DEX**)

Equilibre/Acrobatie = (Rang + bonus **DEX**)

Crochetage = (Rang + bonus **DEX**)

Bonus

Bonus de classe

Total

Connaissance

BONUS

VALEUR

RANG

Fouille = (Rang + bonus **ESP**)

Maîtrise des cordes = (rang + bonus **DEX**)

Décryptage = (Rang + bonus **ESP**)

Estimation = (Rang + bonus **ESP**)

Bonus

Bonus de classe

Total

Communication

BONUS

VALEUR

RANG

Déguisement = (Rang + bonus **ESP**)

Intimidation = (rang + bonus **ESP**)

Bluff = (Rang + bonus **ESP**)

Renseignement = (Rang + bonus **ESP**)

Dressage = (Rang + bonus **ESP**)

Bonus

Bonus de classe

Total

Survie

BONUS

VALEUR

RANG

Pistage = (Rang + bonus **ESP**)

Chasse = (rang + bonus **ESP**)

Orientation = (Rang + bonus **ESP**)

Pose/Détection pièges = (rang + bonus **ESP**)

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

(Rôdeurs et Druides uniquement pour cette compétence)

CARACTERISTIQUES

Force (**FOR**) mesure la puissance physique.

FORCE (**FOR**)

MODIFICATEUR DE VIG et CAC

Dextérité (**DEX**) détermine l'agilité et les réflexes

DEXTERITE (**DEX**)

MODIFICATEUR DE REF et DIST

Esprit (**ESP**) détermine la volonté, perception et intuition

ESPRIT (**ESP**)

MODIFICATEUR DE VOL et MAG

DIFFICULTE	DD	DD -2 / +2
Très facile	5	3-7
Facile	10	8-12
Moyen	15	13-17
Difficile	20	18-22
Très difficile	25	23-27
Héroïque	30	28-32
Légendaire	35	33-37
Presque impossible	40	-

MODIFICATEUR DE COMBAT

AU JET D'ATTAQUE

L'ATTAQUANT...	CAC	DIST
... est à terre ou à plat ventre	-4	-
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... enchevêtrée	-2	-2
... est invisible	+2	+2
... est secoué ou effrayé	-2	+2
... attaque par derrière	+2	-
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

A LA CLASSE D'ARMURE	CAC	DIST
LE DEFENSEUR...		
... est à couvert	+4	+4
...est aveugle	-2	-2
...est camouflé ou invisible	-	-
... est recroquevillé	-2	+1
... est enchevêtré	+0	+0
... est pris au dépourvu	+0	+0
... est en situation de lutte	+0	+0
... est sans défense	-4	+0
... assis ou agenouillé	-2	+2
...immobilisé	-4	+0
...est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-2
... est étourdi	-2	-2

STATISTIQUES DE COMBAT

Initiative

Détermine l'ordre d'attaque ou d'action : 1d20 + Bonus de DEX.

Héroïsme

Un joueurs peut lancer 1d6/jour pour améliorer un jet (cf. page 2 Opus)

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.

Classe d'Armure (CA)

La **CA** (Classe d'Armure) est la valeur à dépasser par un Jet d'Attaque (**CAC**, **DIST**, OU **MAG**) pour que le coup porte.

JETS D'ATTAQUE

Un résultat supérieur à la **CA** (Classe d'Armure) de l'adversaire indique que le coup a porté. Calculez les dégâts de l'arme ou du sortilège.

(Niveau + bonus de **FORCE**)

Corps à corps (**CAC**)

BONUS

(Niveau + bonus de **DEXTERITE**)

Distance (**DIST**)

BONUS

Résultat d'un Jet d'Attaque = 1d20 + bonus de **CAC**, **DIST** + modificateur de combat.

SORTILEGE

(Niveau + bonus d'**ESPRIT**)

Magique (**MAG**)

VALEUR

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

Résultant d'un Sortilège = 1d20 + Valeur de Magie (**MAG**) + modificateur de combat.

JETS DE SAUVEGARDE

Un résultat supérieur au **DD** (Degré de difficulté) indique que le Jet de Sauvegarde est réussi.

(Physique + bonus de **FORCE**)

Vigueur (**VIG**)

BONUS

(Physique + bonus de **DEXTERITE**)

Réflexe (**REF**)

BONUS

(Niveau + bonus de d'**ESPRIT**)

Volonté (**VOL**)

BONUS

Résultat d'un Jet de Sauvegarde = 1d20 + bonus de **VIG**, **REF** ou **VOL**.



## ACTIONS DE COMBAT

(Page n° 3 du Microlite 20)

### DEROULEMENT DU COMBAT

ETAPES	ACTIONS
1	Déterminez l'initiative (1d20 + bonus de DEX) des PJ et PNJ pour organiser les tours d'actions de chaque protagoniste.
2	Lancez 1d20 + bonus de CAC, DIST <b>ou</b> 1d20 + Valeur de MAG (Magie) pour un jet de Sortilège et déterminez si le coup est supérieur à la CA de l'adversaire <b>ou</b> supérieur/égal au Degré de difficulté du Sortilège.
3	Calculer les dégâts : dégâts de l'arme + bonus de FORCE (x2 pour les armes à deux mains) + bonus de classe <b>ou</b> dégâts du Sortilège.
4	Soustraire le résultat aux Points de Vie

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

## ATTAQUE A DEUX ARMES

(Page n° 3 et 4 du Microlite 20)

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.

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.

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

## ACTIONS DE COMBAT

(MiniLite 20 - Optionnel)

Dans un round, un personnage à son tour de jeu peut faire (au choix) :

- **1 action de mouvement (M) + 1 action de combat (C)**
- **1 action de combat (C) + 1 action de mouvement (M)**
- **1 action longue (L)**

M : se déplacer, grimper, sauter, franchir un obstacle

C : attaquer (CAC ou DSIT), lancer un sort. Le joueur peut choisir de sacrifier son action d'attaque pour une seconde action de mouvement

L : soigner un blessé, crocheter une serrure, etc.

Mouvement : Normal 9 mètres (6 cases) - Rapide 3 mètres (2 cases)

## DES D'HEROISME

(Page n°2 des Règles optionnelles - Opus par Arbital)

**Cette règle vient en remplacement des points d'héroïsme du Système de règles - Microlite 20 - Purest Essence.**

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

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

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

Source : **Le Scriptorium** - Règles optionnelle- *Microlite 20 - Opus*.

## MAGIE

(Règle page n° 3 du Microlite 20, modifiée par la règles page n°23 du MiniLite 20 par Gatchaman : les «Points de Magie» (PM) servent de compteur en remplacement du compteur «Points de Vie» (pv) du personnage \*)

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

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

COUT DES SORTS										
NIVEAU DU SORT	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
COUT EN PM	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19

### Règles avancées

(Page n°15 du Microlite 20 modifiée par le MiniLite 20)

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 PM supplémentaires.

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

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

\* cf. tuile «MAGIE» (Règles du MiniLite 20) ci-dessous.

## MAGIE

(Variante - MiniLite20 page 23 par Gatchaman)

Lancer un sortilège est dangereux et imprévisible : en cas d'échec, le lanceur peut perdre des pv.

En cas de succès, le lanceur de sort dépense les PM requis pour le lancement du sort et le sort prend effet.

En cas d'échec, le lanceur de sort doit dépenser autant de pv que le coût du sort et le sort prend effet.

**Calcul des Points de Magie (PM) :** 5 + ESP + 1d6 (+Atout)\*

## MAGIE

(Page n° 3 des Règles avancées pour Microlite 20 par Hunka)

La portée des sorts, lorsqu'elle n'est pas indiquée, suit un système universel de distance : Courte, Moyenne et Longue.

**Portée courte :** 12 mètres  
**Portée Moyenne :** 24 mètres  
**Portée longue :** 72 mètres

**le Scriptorium** - Règles optionnelles - *Règles avancées pour Microlite20*

## GUERISON, FATIGUE

(Microlite 20 - Golden Edition)

**Guérison :** 1 jour de repos = 1 pv + 1 FOR - 1 jour de repos au lit = 3 pv + 2 FOR

**Fatigue :** Le personnage ne peut ni courir, ni charger et un malus de -2 à la FOR et à la DEX

**Exténué :** Le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse et à un malus de -6 à la FOR et à la DEX

Source : **Microlite20.net**- <http://microlite20.net/m20-golden-edition-2/>

## DEGATS NON LETAUX

(Aide Générique - Optionnel)

Si les dégâts non létaux sont supérieur aux pv du personnage, il tombe dans l'inconscient et commence à subir les dégâts létaux de la source.

**Guérison des dégâts non-létaux :** Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau.

Source : **regles-donjons-dragons.com**-<http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1547.html>

## PIEGES

(Page n° 19 du Microlite 20)

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 [Page 20] 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.

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

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

## AUTRES DANGERS

(Page n° 3 du Microlite 20)

**Chute** : 1d6 points de dégâts tous les 10 mètres, réduits de moitié sur un jet réussi de REFLEXE (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 VIGUEUR (DD = type de poison) 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 VIGUEUR toutes les 10 minutes (DD 15, +1 par test antérieur) et subir 1d6 dégâts pour chaque jet raté.

**Noyade** : La victime peut retenir son souffle autant de round que sa valeur de VIGUEUR. Après, elle doit réussir un test de VIGUEUR (DD 10, +1 par test antérieur passé sous l'eau) pour continuer à retenir son souffle.

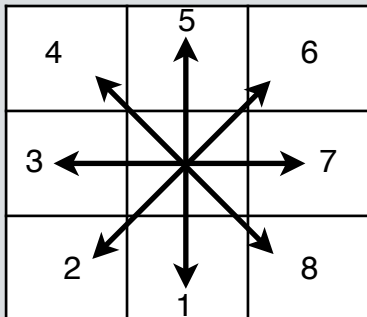
**Soif** : Si le personnage n'a pas bu pendant une journée VIGUEUR (DD 10, +1 par test antérieur) par heure pour résister. En cas d'échec il subit 1d6 de dégâts non létaux à chaque fois.

**Faim** : Si le personnage n'a pas mangé pendant trois jours VIGUEUR (DD 10, +1 par test antérieur) par jour pour résister. En cas d'échec il subit 1d6 de dégâts non létaux à chaque fois.

## JET D'OBJET

(Aide générique)

Lors d'un lancé d'objet (arme, projectile ou autre), utilisez ce diagramme pour déterminer son point de chute.



## MALADIE

(Page n° 18 du manuel du jeu de rôle Microlite D20)

Les maladies présentent des symptômes variés et 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 Physique + FOR pour éviter l'infection.

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

### TABEAU DES MALADIES

MALADIE	TYPE	DD	INCUBATION	DEGATS
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

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

## POISON

(Page n° 18 du Microlite 20)

Plusieurs poisons typiques sont résumés dans le tableau [page 19] 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 *VIGUEUR* 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 *VIGUEUR* 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 *VIGUEUR*. Les dégâts infligés à la caractéristique sont temporaires à moins d'être marqués par une astérisque (\*) ; dans ce cas, les diminutions seront permanentes.

La mention Inconscience signale que le personnage sera dans le coma pendant 1d3 heures.

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

## MONTEE EN NIVEAU

(Page n° 4 du Microlite 20)

**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 = NR4, etc.*

Faites la somme des NR de chaque rencontre à laquelle vous participez. Lorsque le total est égal à 10 × 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.*

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



## REUSSITES CRITIQUES

**Extrait du Microlite 20 (page 4) :** Un 20 naturel est une réussite critique : le coup inflige les dégâts maximaux. Vous pouvez apporter plus de piquant à vos combats en utilisant les tables ci-dessous.

### TABLE ALEATOIRE

d10	CORPS A CORPS	DISTANCE	MAGIQUE
1	Critique normal	Critique normal	Critique normal.
2	Fulgurance au combat : l'attaquant bénéficie d'une deuxième attaque.	Ferveur au tir : l'attaquant bénéficie d'une deuxième attaque.	Conscience de la magie : dégâts du sort multipliés par deux.
3	Frappe héroïque : dégâts de l'arme multipliés par deux.	Cible marquée : dégâts de l'arme multipliés par deux.	Incantation fluide : deuxième attaque magique coûte zéro PM.
4	Onde de choc : l'impact sonne l'adversaire pendant (TP) 1d3; (P) 1d3-1; (M) 1d4-1; (G) 1d3-2 ou (TG) 1d3-2 rounds.	Tir puissant : l'adversaire est propulsé en arrière et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à la CA à la DIST pendant ce round).	Invocation de la magie : la CA de l'adversaire perd (TP) 1d20; (P) 1d10; (M) 1d8; (G) 1d6 ou (TG) 1d4 points.
5	Heurtor : l'arme de l'adversaire lui échappe des mains et chute sur la 1d8ème case (Aucun dégâts de l'arme jusqu'à ce qu'elle soit récupérée).	Tir fracassant : la CA de l'adversaire perd (TP) 1d20; (P) 1d10; (M) 1d8; (G) 1d6 ou (TG) 1d4 points.	Déflagration magique : le sort touche 1d3 adversaires les plus proches sur les 1d8ème cases et inflige les mêmes dégâts.
6	Frappe implacable : la CA de l'adversaire est réduite à (TP) 0%; (P) 25%; (M) 50%; (G) 75% ou (TG) 90%.	Visée ajustée : le projectile touche et fait tomber l'arme de l'adversaire qui lui échappe des mains et chute sur la 1d8ème case (Aucun dégâts de l'arme jusqu'à ce qu'elle soit récupérée).	Focalisation de la magie : l'arme de l'adversaire lui échappe des mains et chute sur la 1d8ème case (Aucun dégâts de l'arme jusqu'à ce qu'elle soit récupérée).
7	Tempête de lames : l'attaque touche l'ennemi le plus proche et lui inflige les mêmes dégâts.	Visée héroïque : le projectile touche la tête de l'adversaire (dégâts de l'arme doublés + (TP) 1d20; (P) 1d10; (M) 1d8; (G) 1d6 ou (TG) 1d4 points).	Concentration héroïque : le sort coûte zéro PM.
8	Coup violent : l'attaque fait chuter l'adversaire à terre et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à la CA à la DIST pendant ce round).	Tir assommant : l'impact sonne l'adversaire pendant (TP) 1d3; (P) 1d3-1; (M) 1d4-1; (G) 1d3-2 ou (TG) 1d3-2 rounds.	Puissance mentale : l'impact sonne l'adversaire pendant (TP) 1d3; (P) 1d3-1; (M) 1d4-1; (G) 1d3-2 ou (TG) 1d3-2 rounds.
9	Attaque vicieuse : la blessure fait perdre 1 pv à la cible pendant 1d6 round.	Tir extraordinaire : le projectile traverse l'adversaire et touche l'ennemi le plus proche ou sur la 1d8ème case (dégâts normaux de l'arme).	Volonté implacable : l'adversaire chute à terre et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à la CA à la DIST pendant ce round).
10	Expérience du combat : bonus de +2 à la prochaine attaque.	Visée pernicieuse : hémorragie interne (la blessure fait perdre 1d3 pv pendant 1d6 round à la cible).	Infusion de puissance : bonus de +2 au prochain jet de MAG (dure un round).

## ECHEC CRITIQUES

**Extrait du Microlite 20 (page 4) :** Un zéro naturel est un échec critique : le coup ne porte aucun dégâts. Reportez-vous à la table ci-dessous pour illustrer l'effet de l'échec.

### TABLE ALEATOIRE

d10	CORPS A CORPS	DISTANCE	MAGIQUE
1	Echec normal : l'action ne réussit pas.	Echec normal : l'action ne réussit pas.	Echec normal : l'action ne réussit pas.
2	L'attaquant trébuche, tombe à terre et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à sa CA à la DIST pendant ce round).	Corde détendue : -1 à DIST jusqu'à sa réparation.	Bégalement : dégâts du sort divisés par deux.
3	La cible est ratée et l'arme se plante dans le décor : (Physique + FOR) DD 10 +1 par test antérieur pour la retirer.	Faillie au tir : le joueur se blesse et perd 1 pv.	Bafouillage : le sort atteint sa cible mais coûte +1 PM supplémentaire.
4	La cible est ratée : l'arme frappe le décor et se brise partiellement (dégâts divisés par 2 (réparation ou changement obligatoire)).	La cible est ratée et le projectile touche le 1d6ème compagnon au hasard et lui inflige les dégâts de l'arme.	Dyslexie : la cible est ratée et le sort touche le 1d6ème compagnon au hasard et lui inflige les dégâts du sort.
5	L'attaque touche le 1d6ème compagnon le plus proche et lui inflige les dégâts de l'arme.	L'arme à distance se casse (réparation ou remplacement obligatoire).	Trou de mémoire : le sort n'est pas lancé et ne coûte pas de point de PM. Le joueur subit -1 à la MAG au prochain jet (dure un round).
6	L'arme rebondit sur l'adversaire, échappe des mains du joueur et chute sur la 1d8ème case : REFLEXE DD10 pour la rattraper.	L'attaquant trébuche, tombe à terre et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à sa CA à la DIST pendant ce round).	le joueur trébuche et tombe à terre et perd un round à se relever (-4 à sa CA au CAC, et +4 à sa CA à la DIST pendant ce round).
7	L'attaquant se blesse lui même avec l'arme : dégâts de l'arme divisés par 2.	Le tireur chute, se blesse en tombant sur le projectile et subit les dégâts de l'arme.	Loterie magique : sort au hasard de niveau maximal de la classe jouée en direction de la 1d8ème case par rapport au lanceur de sort. Coût : 5 PM.
8	L'attaquant heurte violemment son adversaire et est sonné pendant 1 round.	L'attaquant fait tomber son arme, lui échappe des mains et chute sur la 1d8ème case : REFLEXE DD10 pour la rattraper.	Overdose magique : le lanceur de sort est sonné pendant 1d4-1 rounds.
9	Geste brusque de l'attaquant : une partie de son armure se détache et tombe à terre (CA réduite de 25%).	Poussière dans l'oeil : -1d6 à DIST pendant 1d4-1 rounds.	Elocution approximative : le joueur s'inflige 50% des dégâts du sort lancé.
10	L'attaquant s'empale sur l'arme de l'adversaire et prend les dégâts de l'arme.	Myopie : une chance sur deux de rater la cible.	Voile blanc : le joueur est aveuglé VIGUEUR DD15, pour résister ou - 2 à DIST et MAG au prochain round.

## NOMS D'AUBERGES

(Aide de jeu générique)

L'auberge du crâne	L'ours noir
Au quatre chemins	A l'épée brisée
Au sanglier farci	A l'aigle royal
Au gobelin rieur	Au dragon rouge
L'auberge du port	Au tonneau pimpant
Le lys bleu	La plume et le glaive

### Prix d'un séjour à l'auberge (par jour)

Qualité médiocre (coin de plancher près de l'âtre éteint) : 2 pa.  
Qualité convenable (endroit chauffé, surélevé, couverture et un oreiller) : 5 pa.  
Bonne qualité (petite chambre personnelle, lit, et pot de chambre) : 2 po.

Source : **Cerbère.org**- avec la participation de : Ranger, Smash et Père Carmody.

## NOURRITURES, BOISSONS

(Aide générique)

ARTICLES	PRIX	POIDS
Banquet (par convive)	10 po	-
Bière (la chope)	4 pc	500 gr / 0,5
Bière (bouteille de 1L)	7 pc	1kg / 1
Fromage (la portion)	1 pa	250 gr
Pain (la miche)	2 pc	250 gr
Repas (médiocre/convenable/supérieur)	1 pa / 3 pa / 5 pa	
Vin (le pichet)	2 pa	500 gr / 0,5
Vin (la bouteille)	7 pa	500 gr / 0,5
vin (la bouteille de bon cru)	10 po	750 gr

**Repas médiocre** : pain, navets bouillis, oignon et eau. **Repas convenable** : pain, ragout de poulet, carottes, bière ou de vin coupés d'eau. **Repas supérieur** : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

Source : DRS - Les règles du donjon - <http://www.regles-donjons-dragons.com>

## VITESSE DE VOYAGE

(Règles optionnelles)

MOYEN DE TRANSPORT	CALCUL DE DISTANCE/JOUR
<b>A pied</b>	(20 + FOR - <i>Encombrement du PJ</i> ) km/jour
<b>A cheval (lourd)</b>	(40 - <i>Encombrement cavalier</i> ) km/jour
<b>A cheval (léger)</b>	(50 - <i>Encombrement cavalier</i> ) km/jour
<b>Chariot</b>	3 Km/h • 25 Km/jour (8h)
<b>Barque à rames</b>	2 Km/h • 20 Km/jour (10h)
<b>Petit bateau à voiles</b>	3 Km/h • 75 Km/jour (24h)
<b>Bateau à voiles</b>	4 Km/h • 100 Km/jour (24h)
<b>Galère</b>	6 Km/h • 150 Km/jour (24h)

Un joueur peut voyager (20 + Bonus de FOR - Encombrement du PJ) kilomètres par jour à pieds, sur terrain plat. Un cheval peut voyager (50 ou 40 - Encombrement du cavalier) kilomètres par jour.

Une route peut augmenter cette valeur de 50%. Un terrain accidenté diminue cette valeur de moitié.

Encombrement Cavalier = 8 + Total Encombrements du Personnage.

Encombrement du PJ = Total Encombrements du Personnage.

Source : [www.obsidianportal.com](http://www.obsidianportal.com) & [pathfinder-fr.org](http://pathfinder-fr.org)

## PRIX DES SERVICES COURANTS

(Règles optionnelles)

SERVICE	PRIX
<b>Diligence</b>	3 pc par 1,5 km
<b>Droit de passage ou entrée</b>	1 pc
<b>Traversée en bateau</b>	1 pa par 1,5 km
<b>Messager</b>	2 pc par 1,5 km

Source : <http://www.regles-donjons-dragons.com/Page419.html#Topic627>

## EQUIPEMENTS

(Page n° 3 et 4 du manuel du jeu de rôle Microlite D20)  
(Aide de jeu générique - Optionnel - )

OBJETS COMMUNS		
Articles	Prix	poids
Bois de chauffage (un jour)	2 po	10 kg
Silex et amorce	1 po	-
Cadenas simple	20 po	500 g
Flasque (vide)	3 po	2,25 kg
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg
Tente	10 po	10 kg
Torche	1 po	500 g
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg
Grappin	2 po	1 kg
Pelle	2 po	4 kg
Lanterne	7 po	1 kg

### MOYENS DE TRANSPORT

Articles	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Chariot	35 po	200 kg
Ane ou Mulet	8 po	-
Cheval léger	75 po	
Destrier léger	150 po	
Ecurie (par jour)	5 pa	
Mors et brides	2 po	500 g
Nourriture pour animaux / jour	5 po	5 kg
Selle d'équitation	10 po	12,5 kg

**Barque** : embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. vitesse de 2,25 km par heure.

**Chariot** : véhicule ouvert à quatre roues conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

### VETEMENTS

Types	Prix
Tenue d'explorateur	10 po
Tenue de voyage	5 po
Tenue polaire	8 po
Habit de moine	5 po
Bure (Noire ou marron)	1 po

**Tenue d'explorateur** : bottes épaisses, chausses ou jupe en cuir, une ceinture, une chemise, une veste ou un gilet), des gants, un chapeau, une écharpe et un manteau.

**Tenue de voyage** : bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise, une veste ou un gilet, cape ou manteau à capuche.

**Tenue polaire** : cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. +5 aux jets de Vigueur en cas de Froid Naturel.

**Habit de moine** : une paire de sandales, un pantalon, une chemise amples. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis.

**Bure** : tenue ample de moine en laine avec large capuchon.

Source : DRS - Les règles du donjon & le Manuel du jeu de rôle Microlite D20

## AU FOND DES POCHEs

(Extrait de l'aide de jeu - Au fond des poches par Zarcania)

### TABLE ALEATOIRE

Résultat d100	Objet
01-07	Une blague à tabac et un briquet
08-13	Une lettre signée d'un maître de guildes
14-21	Un colifichet
22-30	Un parchemin vierge et chiffonné
31-39	Un morceau de bougie et des allumettes
40-48	Une portion alimentaire
49-57	Un couteau de poche
58-65	Un jeu de carte
66-69	Une reconnaissance de dette
70-73	Une carte de fidélité
74-79	Un instrument de mesure
80-85	Une potion
8-91	Une clé
92-96	Un miroir de poche
97-100	Un grimoire

Source : **Le Scriptorium** - Aide de jeu - *Au fond des poches*.

## TABLE DES RENCONTRES EN VILLE

(Aide de jeu générique - Optionnel - )

1d20	EGOUTS
1	Un gobelours endormi
2	Un casque fortement bosselé
3	Une cache d'armes
4	Une chaîne et un boulet
5	Une échelle en fer forgé montant dans le puits
6	Des traces de pas sanglants
7	Un coffre en métal verrouillé (35 po)
8	Un escalier menant à un entrepôt
9	Un lustre illuminant une table
10	Une échelle en fer forgé menant au fond d'une ruelle

1d20	CIMETIERE
1	La Lune (le Soleil) éclaire une tombe
2	Des (d12) squelettes sortent de terre
3	L'entrée de catacombes
4	Des (4) pillers de tombes en action
5	Un nid de serpents sur une tombe
6	Des traces de pas menant à une tombe isolée
7	Une centaine d'oiseaux perchés sur une tombe
8	Des (d10) zombies ouvrent leur tombe et prennent une marche
9	Une tombe creusée portant le nom d'un des aventuriers
10	Des loups rôdent, mais ne s'approchent pas

## TABLE DES RENCONTRES CURIEUSES

(Aide de jeu générique - Optionnel - )

1d20	CURIOSITE I
1	Poste d'observation
2	Fosse remplie d'eau
3	Cabane dans les arbres
4	10-20 mètres d'une vieille route abandonnée
5	Squelette dans une cage en bois suspendu à une branche d'arbre
6	Brouillard* <i>A remplacer par un autre item de la table d'origine</i>
7	Cachette de rations séchées de rôdeur
8	Plante ou herbe rare
9	Arbre mort barrant la route
10	Tente(s) abandonnée(s)
11	Cachette de bandit abandonnée
12	Pierre tombale anonyme
13	Pont en corde, coupé ou intact
14	Chute d'eau
15	Fondation de château abandonné
16	Passerelle en bois très étroite
17	Empreinte près d'une cabane brûlée
18	Vieux campement
19	Débris d'un site de combat
20	Plusieurs corbeaux silencieux perché dans un arbre

1d20	CURIOSITE II
1	Os disposé au sol formant des signes de pistes
2	Signe de piste d'organisation secrète
3	Sac à dos avec des rations
4	Falaise avec une corde et des pitons en fers
5	Coffre à moitié déterré avec des objets de valeur
6	Coffre du trésor déterré et vide
7	Initiales gravées sur un arbre, ne n'importe quelle langue
8	Trousse de guérison
9	Une barge abandonné dans une rivière asséchée
10	Chevalet avec une peinture terminé ou pas
11	Plusieurs chariots d'esclaves ou de prisonniers vides
12	Squelette en uniforme avec poche de messager
13	Une grosse marmite en fer sur un feu de camp
14	Couvre sol de trèfles à quatre feuilles
15	Enfant perdu de n'importe quelle race
16	Ruisseau ou lit de rivière asséchée
17	Lieu de campement fréquemment utilise
18	Arbre criblé de coup de dague
19	Chariot d'aventuriers avec mules et provisions
20	Repère de monstre dont les occupants sont mort

Source : *Extrait* de l'article "**Miscellaneous Mishaps the great outdoors**" par Dawn Ibach Dragon® Magazine #259 Tableaux traduits par Ismu (Le trou du Gnoll) le 14/01/01

# ARMURERIE

(Page n° 5 et 6 du manuel du jeu de rôle Microlite D20)

ARMES			
TYPES	Prix	Dégâts	Portée
Dague	2 po	1d4	3 m
Epée courte (1M)	10 po	1d6	-
Epée longue (1M)	15 po	1d8	-
Epée longue (2M)	50 po	2d6	-
Grande hache (2M)	20 po	1d10	-
Arc court	30 po	1d6	18 m
Arc long	75 po	1d8	30m
Arbalète légère	35 po	1d8	24 m
Arbalète lourde	50 po	1d10	36 m

ARMURES				
TYPES	Prix	Bonus	Enfiler	Oter
Armure matelassée (légère)	2 po	+1	5 rounds	1 minute
Armure de cuir (légère)	10 po	+2	5 rounds	1 minute
Armures de cuir cloutées (légère)	25 po	+4	5 rounds	1 minute
Chemise de maille (légère) - 1	100 po	+4	5 rounds	1 minute
Cotte de mailles (légères) - 1	150 po	+5	1 minute	1 minute
Cuirasse (intermédiaire) - 2	200 po	+5	1 minute	1 minute
Armures de plaques (lourdes) 1	600 po	+7	4 minutes	1d4 + 1 minute
Rondache en bois	3 po	+1	-	1 action
Ecu en acier	20 po	+2	-	1 action
Pavois	30 po	+4	-	1 action

Source : Le Scriptorium

# FLECHES

(Aide générique - Optionnel)

FLECHES STANDARD		
TYPES	PRIX	EFFETS
Normale	1 po les 20	Dégâts normaux.
De maître	7 po	Flèches de grande qualité; 3 couleurs d'empennages : marron, noir et blanc. +1 aux jets d'attaques.
POINTES SPECIALES		
Bourdonnante	1 po	Pointe en argile. Siffle en vol. Émet un son audible jusqu'à une distance de 1,5km, PERCEPTION (DD10). Dommages : 1d2.
Assommante	1 po	Pointe ronde en fer. Attaque assommante : 90% de chances d'assommer la victime ou hébété pendant 1d4 rounds.
Incendiaire	5 po	Pointe en matériau noir cristallin. La flèche s'enflamme lorsqu'on la tire (ou qu'on la secoue vivement). Dommages : +1d4 (Feu).
Perforante	1po les 4	Étroite pointe de métal. +1 à l'attaque contre tout type d'armure. Inflige le plus petit dé inférieur (d8 devient d6 ...) +1 points de dégât.
De tonnerre *	10 po	Pointe en pierre de tonnerre. Attaque sonique : VIGUEUR (DD 15) ou Assourdi (-4 en initiative, 20% de chance d'échec des sorts).
De guerre	1po les 10	Large et lourde pointe. Dégâts +2, facteur de portée réduit de 3m.
Sanglante	1 po	Pointe en verre. -4 au jet d'attaque, REFLEXE (DD 15) ou la pointe se brise dans la plaie : -1 pv / round jusqu'à ce qu'elle soit retirée.
POINTES A REMPLISSAGE		
Acide	5 po	La pointe vert pâle est remplie d'acide. Dégâts : 1d4 (Acide).
Poussière	5 po	La pointe est remplie d'une fine poudre, et est en général de couleur grise. Aveuglé pour 1d4 rounds.
D'extinction	5 po	Pointe remplie d'eau ordinaire. Éteint les torches sur un tir direct, inflige 1d6 points de dégâts aux créatures de feu.
FLECHES SPECIALES		
Sainte	5 po	Pointe remplie d'eau bénite. Elle est de couleur Or. + 1d6 points de dégâts sur les morts-vivants.
Infernale	10 po	Pointe remplie de feu grégeois. Couleur rouge. Dégâts : 1d4 (Feu), 1d4 (Feu) au round suivant. Réflexes DD15 pour enlever la flèche.
D'escalade	20 po	Pointe en adamantium et boucle en acier à l'arrière pour passer une corde : se fiche dans toutes les roches et métaux.
FLECHES MAGIQUES		
Flèche +3	370 po	Généralement marquée par trois entailles.
Flèche +5	1010 po	Généralement marquée par cinq entailles.
Sommeil	140 po	Empennage peint en blanc. Flèche +1, inflige des dégâts non létaux, VOLONTE (DD 11) pour ne pas s'endormir.
Clairvoyance	300 po	Ornée de diagrammes d'yeux. Le tireur ferme les yeux et voit ce qui se passe dans un rayon de 6m autour de la flèche pendant 10 mn.
Escalade	120 po	Décorée de motifs rappelant une corde. Elle laisse derrière elle une traînée de fumée marron qui se transforme en corde. Dure 10 mn.
Distance	50 po	Cette flèche a un fût légèrement plus long avec de larges plumes. Le facteur de portée est doublé.
Force	60 po	Pointe d'argent en forme de feuille. La flèche touche automatiquement sa cible et inflige des dégâts normaux.
Multiplicité	600 po	Marquée de 10 entailles. Tous les 9m une autre flèche apparait (max. 10). Chaque flèche a droit à son propre jet d'attaque.

Les flèches non magiques se brisent dans 90% des cas lors d'un tir manqué et dans 50% des cas lors d'un tir qui atteint sa cible. Facteur de portée (Arc) : 18 m / 30 m.

Source : <http://dnd.rushland.eu/>

## CRIMES ET DELITS

GRAVE	
Délits	Sentences
Incendie criminel	5 ans de prison et jusqu'à 5.000 po d'amende
Agression	1 an de prison et jusqu'à 1.000 po d'amende
kidnapping	2 ans de prison
MAJEUR	
Agression sur une autorité	1 an de prison et jusqu'à 1.000 po d'amende
Cambriolage	6 mois de prison et jusqu'à 2.000 po d'amende
Usurpation d'identité	8 mois de prison et 3.000 po d'amende
SERIEUX	
Vol et Dommages aux biens d'autrui	1 mois de prison et jusqu'à deux fois la valeur du bien volé ou détruits
Entrave au commerce	1 semaine de prison et jusqu'à 500 po d'amende
Entrée illégale dans la cité	1 semaine de prison et jusqu'à 100 po d'amende
MINEUR	
Menace sur autorité	2 nuits au poste de garde et jusqu'à 80 po d'amende
Vagabondage	1 nuit au poste

Source : [pathfinder-fr.org](http://pathfinder-fr.org)

## PNJ

PNJ					
1	TYPES	DV (pv)	CA	Attaques CAC / DIST	Tactiques
2	Campagnard(e) humain(e)	1d6 +3 (9)	10	Dague +o (1d4) / Fronde-1 (1d4)	Ne se bat que pour défendre sa terre. Fuit s'il est isolé.
3	Garde des villes	(28)	20	Epée longue +7 (1d8) / Arc long+5 (1d8)	Ce sont des gardes pour les grandes villes ou alors ce sont des prévôts dans de petits villages.
4	Filou	1d8 (5)	12	Dague +o (1d4) / Dague -3 (1d4)	Prépare ses combats (+2 initiative). Fuit à 50% de ses pv.
5	Citadin(e) humain(e)	1d6-1 (3)	10	Dague -1 (1d4) / Dague -5 (1d4)	Ne se bat que pour défendre ses biens/sa vie. Fuit ou demande grâce si blessé.
6	Marchand(e)	1d8-1 (4)	12	Dague -1 (1d4) / Dague +o (1d4)	Alerta la garde rapidement. Ne se bat que pour défendre ses biens/sa vie.
7	Pickpocket	1d8+1 (5)	14	Mains+o (1d3) / Fronde+3 (1d4)	Subterfuge+7 / Connaissance +5 / Communication +3 / Physique +7
8	Barman	(12)	12	Dague +1 (1d4) / Gourdin +1 (1d6)	Il essaie d'abord de parlementer afin d'éviter les dommages collatéraux.
9	Ecuyer	(13)	10	Dague +1 (1d4) / Fronde-1 (1d4)	Il est très loyal avec son maître et exécute tous ses ordres
10	Bandit	(13)	15	Epée courte +4 (1d6+2) / Arc court +2 (1d6)	Ils attaquent en bande et lorsque la moitié meurt ils s'enfuient
11	Milicien	3d6+3 (13)	14	Epée courte +4 (1d6+2) / Arc court +2 (1d6)	C'est simplement un paysan qui s'est engagé dans la milice
12	Tueur hobgobelin	(28)	28	Dague +4 (1d4+1) / Dague +4 (1d4+1)	Anciens soldats, des forces d'infiltrations hobgobelines, ils utilisent leurs compétences de Discrétion et de déguisement pour surprendre leurs adversaires.
13	Nobliaux	(6) 1d8+1	19	Rapière +3 (1d6) / Arc court +2 (1d6)	Hautin et méprisant, il n'hésite pas insulter les paysans. SUB+5
14	Mendiant(e)	(13)	13	Gourdin +1 (1d6+1) / Dague +3 (1d4+1)	Ne cherche pas la bagarre mais hurle et appel à l'aide.
15	Elfe traqueuse de gobelins	3d10+6 (27)	17	Epée courte +4 (1d6+1) / Arc elfique +1 (1d8)	Shalelu Andosana : Dons Tir à bout portant, Tir dans le tas, Tir rapide, Arme de prédilection (Arc long).
16	Mercenaire	2d10+6 (25)	19	Epée longue +4 (2d6) / Arbalète lourde +3 (1d10)	Hagop est un type compétent et débrouillard qui a des problèmes avec l'autorité. Il aime l'action et les coups tordus mais n'est pas une tête brulée. C'est un excellent mercenaire.
17	Aristocrate (FP6)	7d8+21 (52)	13	Rasoir de guerre +8 (1d4+2)	Bluff +14. Equipement e noble extravagants pour une valeur de 200 po.
18	Nain des montagnes	3d10+10(30)	18	Hache de guerre naine de maître +5 (1d10+1) / Marteau de guerre léger +2 (1d4+1)	
19	Sage humain(e)	1d8 (5)	9	Main nue -1 (1d3-1 dégâts non létaux)	Compétences à +6, +9 si dons spéciaux. Tente de parlementer et fuit si on la déjà blessé et seulement pour sauver sa vie.
20	Capitaine de la garde	(32)	20	Epée longue +10 (1d8) / Arc long+5 (1d8)	

Source : [pathfinder-fr.org](http://pathfinder-fr.org)

# EVENEMENTS LORS DES DEPLACEMENTS EN EXTERIEUR

(Aide de jeu générique - Optionnel - )

Une fois par heure, le chef du groupe doit faire un test de compétence Orientation (SURVIE + bonus ESP), DD = Type de terrain parcouru afin d'assurer la sécurité du groupe. En cas d'échec du JDD, le MJ lance un d20 sur la table ci-dessous.

TABLE ALEATOIRE			
d20	EVENEMENT OU RENCONTRE	ECHEC D'ORIENTATION INFERIEUR DE 5 POINTS	ECHEC D'ORIENTATION SUPERIEUR DE 5 POINTS
1	Sans incident (voyage normal)	-	-
2 - 12	Rencontres bénignes ou Rencontres horribles (cf. tables aléatoires)	Jet sur table des Rencontres bénignes	Jet sur table des Rencontres horribles
13-14	Perdu	Le groupe réalise rapidement qu'il est perdu et peut revenir sur ses pas sans perdre de temps.	Le groupe ignore s'être perdu et emprunte une direction aléatoire pendant une heure. Les membres savent que le jet d'ORIENTATION est raté et peuvent choisir de se repérer (cf. notes en bas de page).
15	Dangers naturels extérieurs (cf. liste)	Le groupe évite de justesse un danger spécifique au terrain parcouru.	Le groupe se précipite sur un danger spécifique au terrain parcouru (cf. table aléatoire «Dangers naturels en extérieurs»).
16	Obstacle	Le groupe remarque un obstacle au loin et s'organise pour le contourner aisément.	Le groupe se heurte à un obstacle apparemment impossible à franchir (fleuve, gorge, falaise, etc...) et devra perdre du temps à le contourner.
17-18	Accidents (cf. table aléatoire)	Le groupe remarque quelque chose d'anormal et évite l'accident.	L'accident s'abat sur le groupe (cf. table aléatoire «Accidents»).
19	Rencontres curieuses 1 ou 2 (cf. tables aléatoires)	Le groupe aperçoit la rencontre à l'avance et obtient un léger avantage ou peut éviter la rencontre.	Le groupe à un léger malus et ne peut éviter la rencontre.
20	Rencontres aléatoires en extérieures (cf. table des rencontres)	Le groupe remarque des traces de pas sur la piste ou aperçoit des indices (fumée, bruit, cadavres) d'une future rencontre. +5 au prochain JDD du DM sauf si les joueurs prennent des précautions.	La rencontre arrive sans avertissement : le combat démarre immédiatement.

N.B. : Les routes sont plus sûres et ont moins de chance de provoquer une mauvaise rencontre : ignorez tous résultats en dessous de 18. Le DM peut augmenter les chances d'une rencontre en fonction de la région, fréquentation et nature de la route.

**Reconnaître qu'on s'est perdu** : Orientation (SURVIE + bonus ESP), DD 20, -1 par heure de voyage) par heure de progression aléatoire.

**Prendre une nouvelle direction, retrouver son chemin ou revenir sur ses pas** : Orientation (SURVIE + bonus ESP), DD 15, +2 par heure de déplacement erratique). En cas d'échec, le personnage choisit une direction aléatoire.

**Escalader pour avoir une vue plus large** : Escalade (PHYSIQUE + bonus FOR).

**Contourner un obstacle sans perdre de temps** : Orientation (SURVIE + bonus ESP) ou Estimation (CONNAISSANCE + bonus ESP).

**Surmonter ou éviter tout danger de justesse** : (Survie + ESP). Esquiver le danger (Subterfuge + DEX). Courir ou monter un abri (Physique + FOR ou DEX).

## DD du test de SURVIE (Types de terrain)

Déserts ou Plaines : DD 14  
Villes, Ruines et Donjons : DD 8  
Forêts : DD 16  
Lande ou Collines : DD 10  
Montagnes : DD 12  
Pleine mer : DD 18

Modificateur au DD : Outils de navigation appropriés (carte, sextant)+4, mauvaise visibilité -4

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

# DANGERS NATURELS EN EXTERIEUR

(Aide de jeu générique - Optionnel)

MONTAGNES	Avalanche
FORETS	Incendie
MARECAGES	Sables mouvants
DESERTS	Tempête de sable (voir «Tempêtes», section «Détermination aléatoire du climat»)
MERS	Emporté

**Avalanches** : Détection (DD 20) pour la détecter. Perception (DD 15) pour l'entendre. Le DD augmente en cas de tempêtes, vents, etc. Centre de la coulée, 8d6 dégâts (REFLEXES, DD15 pour réduire les dégâts de moitié). Bords de la coulée, 3d6 dégâts (REFLEXES, DD15 pour annuler les dégâts). Taille de l'avalanche : 1d6 x 30 mètres. Taille du centre de la coulée : taille divisée par deux. Position du groupe par rapport au centre de la coulée : 1d6 x 6 mètres.

**Incendie** : REFLEXE (DD 15) par round pour éviter de prendre feu. 1d6 dégâts de feu en cas d'échec. Etouffer le feu avec une cape/couverture donne +4 au jet de REFLEXE.

**Sables mouvants (6 mètres de diamètre)** : Survie (DD 8) pour l'éviter. Natation (DD 10) par round pour ne pas s'enfoncer. Natation (DD 15) pour se déplacer de 1,5 M. Natation (DD 15) pour remonter à la surface en cas d'échec ≥ à 5, voir «Noyade». Force (DD 15) pour tirer la victime prise au piège. Force (DD 10) pour qu'elle reste accrochée. Natation (DD 15) pour ne pas couler en cas d'échec.

**Emporté (courant de 18m/round)** : Natation (DD 20) par round pour rester à la surface de l'eau (La victime s'accroche à un rocher/arbre/écueil et le courant ne l'emporte plus si le test est réussi de 5 points au moins). Natation (PHYSIQUE + bonus FOR), DD (DD 20) x 3 pour rejoindre la berge. Les personnages accrochés peuvent se laisser à nouveau entraîner par le courant ou se faire aider comme s'ils étaient pris dans les sables mouvants.

**Noyade** : La victime peut retenir son souffle autant de round que sa valeur de VIGUEUR. Après, elle doit réussir un test de VIGEUR (DD 10, + 1 par test antérieur passé sous l'eau) pour continuer à retenir son souffle.



TABLES DES RENCONTRES ALEATOIRES EN EXTERIEUR

(Aide de jeu générique - Optionnel - )

1d8	MONTAGNES (NR 6)	
	Animal	DV ; (pv) ; CA ; Attaques (Dégâts)
1	PNJ	cf. table ou au choix du MJ
2	1d6 Aigles	1d8+1 ; (5) ; 14 ; Serres +3 (1d4)
3	2d6 Orcs	1d8+1 ; (5) ; 13 ; Cimeterre à deux mains +4 (2d4+4) ou javelot +1 (1d6+3)
4	2d6 Gobelins	1d8+1 ; (5) ; 15 ; Morgenstern +2 (1d6) ou javelot +3 (1d4)
5	1d6 Aigles Géants	4d10+4 ; (26) ; griffes +7 (1d6+4)
6	1d6 Ogres	4d8+11 (29 pv) ; 16 ; massue +8 (2d8+7) ; ou javeline +1 (1d8+5)
7	2d4 Gobelours	3d8+3 ; (16) ; 17 ; Morgenstern +5 (1d8+2)
8	1d6 Trolls	6d8+36 ; (63) ; 16 ; Griffes +9 (1d6+6)
1d6	FORÊTS (NR 4)	
1	PNJ	cf. table ou au choix du MJ
2	Nuée de chauve-souris	3d8 (13 pv) ; 16 ; nuée (1d6)
3	1d4 Araignées grandes	4d8+4 (22) 14 Morsure +4 (1d8+3 + venin)
4	1d4 Sangliers	3d8+12 (25) 16 Défenses +4 (1d8+3)
5	1d6 Loups-garous	3d8+7 ; (20) 16 ; Morsures +4 (1d4+2)
6	2d6 Loups	2d8+4 (13) 13 Morsure +3 (1d6+1)
1d8	PLAINES (NR 7)	
1	PNJ	cf. table ou au choix du MJ
2	Puma	6d8+18 ; (45) ; 16 ; Griffes +9 (1d8+6) ou Morsure +3 (1d6+1)
3	1d6 Ankheg	3d10+12 ; (28) ; 18 ; Morsure +7 (2d6+7 +1d4 d'acide)
4	Faucon sanguinaire	5d8+10 ; (32) ; 19 ; Serres +9 (1d4+1) ou bec +4 (1d6)
5	2d6 Gnolls	2d8+2 ; (11) ; 15 ; Hache de bataille +3 (1d8 +2) ou arc court +1 (1d6)
6	Nuée de corbeaux	4d8 ; (18) ; 14 ; Nuée (1d6)
7	1d4 Trolls	6d8+36 ; (63) ; 16 ; Griffes +9 (1d6+6)
8	Serpent géant	11d8+14 ; (63) ; 15 ; Morsure +13 (1d8+10) ou Constriction +0 (1d8+10)
1d8	MARECAGES (NR 4)	
1	PNJ ou Tertre errant	8d8+24 ; (60) ; 20 ; Coup +11 (2d6+5) ou Constriction +0 (2d6+7)
2	2d6 Striges	1d10 ; (5) ; 16 ; Toucher +7 (fixation)
3	1d6 Crocodiles	3d8+9 ; (22) ; 16 ; Morsure +5 (1d8+6) ou Queue +6 (1d12+6)
4	Piranhas (nuée)	8d8+11 ; (47) ; 15 ; Nuée (3d6)
5	Diablotin des tourbières	4d6+8 ; (20) ; 18 ; Griffes +8 (1d3-1 + fièvre)
6	Scarabée d'eau (nuée)	9d8 ; (40) ; 19 ; nuée (2d6) + hémorragie (-1 pv par round)
7	Méduse (humanoïde)	6d8+6 ; (33) ; 15 ; Arc court +8 (1d6) ; Dague +8 et Serpents +4 (1d4 venin)
8	Boa constrictor	3d8+6 (19) 15 Morsure +5 (1d3+4), constriction (1d3+4)

1d6	DESERTS (NR 7)	
	Animal	DV ; (pv) ; CA ; Attaques (Dégâts)
1	PNJ	cf. table ou au choix du MJ
2	Guépard	3d8+6 ; (19) ; 15 ; Morsure +6 (1d6+3)
3	1d6 Ankheg	3d10+12 ; (28) ; 18 ; Morsure +7 (2d6+7 +1d4 d'acide)
4	Ver pourpre	16d10+112 (200) ; 19 ; Morsure+25 (2d8+12)
5	2d6 Gnolls	2d8+2 (11) 15 Hache de bataille +3 (1d8 +2) ou arc court +1 (1d6)
6	2d6 Hyènes	2d8+4 ; (13) ; 14 ; Morsure +3 ; 1d6+3
1d6	MERS (NR 7)	
1	PNJ	cf. table ou au choix du MJ
2	Poulpes	8d8+11 ; (47) ; 18 ; Tentacules (1d4+5)
3	Requin blanc	7d8+7 ; (38) ; 15 ; Morsure +7 (1d8+4)
4	1d6 Requins	3d8+3 ; (16) ; 15 ; Morsure + 4 (1d6+1)
5	Orque	9d8+48 ; (88) ; 16 ; Morsure+12 (2d6+12)
6	1d6 Calamars	3d8 ; (13) ; 16 ; Tentacules +4 ; (1d6+1)

1d6	RENCONTRES BENIGNES	
1	Tiques	
2	Animal sauvage blessé poursuivi par deux prédateurs	
3	Serpent dans un sac de couchage ou tente	
4	Vol de nourritures par un petit animal	
5	Tas d'ordures	
6	Animal sauvage pris dans un piège	
1d6	RENCONTRES HORRIBLES	
1	Nuée d'araignées	2d8 ; (9) ; 17 ; Nuée (1d6 + venin)
2	Nuée de chauve-souris	3d8 ; (13) ; 16 ; Nuée (1d6)
3	Nuée de criquet	6d8-6 ; (21) ; Nuée (2d6)
4	Nuée de guêpes	4d8+4 ; (22) 14 ; Nuée (1d6 + venin)
5	Nuée de mille-pattes	9d8-9 ; (31) ; 18 ; Nuée (2d6 + venin)
6	Nuée de rat	4d8 ; (18) ; 14 ; Nuée (1d6 + maladie)
1d6	ACCIDENTS	
1	Monture tombe malade ou chariot tombe en panne (casse d'une roue)	
2	Chute (fosse, crevasse) : hauteur = 1d6 + NR du terrain	
3	Un membre tombe malade (poisons et maladies)	
4	Rations de nourritures avariées	
5	Perte d'un équipement (sac à dos, malle, bourse, ...).	
6	Gourde percée ou fuyarde plus d'eau	

# DETERMINATION ALEATOIRE DU CLIMAT

(Aide de jeu générique - Optionnel - )

TABLE ALEATOIRE				
d100	TEMPS	REGION FROIDE	REGION TEMPEREE (1)	DESERT
01-70	Normal	Froid, temps calme	Normal pour la saison (2)	Très chaud, temps calme
71-80	Anormal	Vague de chaleur (01-30) ou Coup de froid (31-100)	Vague de chaleur (01-50) ou Coup de froid (51-100)	Très chaud, venteux
81-90	Mauvais	Précipitations (pluie)	Précipitations (normales pour la saison)	Très chaud, venteux
91-99	Tempête	Froid, tempête de neige	Orage, Tempête de neige	Tempête de sable
100	Violente tempête	Blizzard	Cyclone, blizzard, ouragan, tornade	Trombes d'eau

(1) Les régions tempérées comprennent les forêts, collines, marécages, montagnes, plaines et mers chaudes.  
(2) **Froid** pendant l'hiver, **chaud** pendant l'été, **tempéré** pendant l'automne et le printemps. En hiver, les régions marécageuses sont toujours légèrement plus chaudes que les autres.

### Éléments relatifs à la température

**Froid** : de -15° C à 5° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit - Personnage non protégé : VIGUEUR (DD 15, + 1 par test antérieur) par heure pour ne pas subir 1d6 dégâts non létaux.  
**Tempéré** : de 5° C à 15° C pendant le jour, 5° C à 10° C de moins pendant la nuit.  
**Chaud** : de 15° C à 30° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.  
**Très chaud** : de 30° C à 45° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit - VIGUEUR (DD 15, + 1 par test antérieur) par heure pour ne pas subir 1d4 dégâts non létaux. Malus de -4 aux jets si le personnage porte une armure.

**Coup de froid** : diminuer la température de 5° C.  
**Vague de chaleur** : augmenter la température de 5° C.

### Autres éléments

**Précipitations (1d100)** : brouillard (01–30), pluie ou neige (31–90), neige fondue ou grêle (91–00). La neige ne peut se former qu'en cas de température inférieure à 0° C. Les précipitations durent 2d4 heures, à l'exception de la grêle (1d20 minutes seulement, mais elle s'accompagne généralement de 1d4 heures de pluie).

**Brouillard** : Vision réduite à 1,5 mètres (vision dans le noir inclus). Les créatures situées au delà sont *Camouflées*.

**Pluie** : réduit la visibilité de 50%. Malus de -4 aux tests de Détection, Fouille, Perception auditive et aux jets d'attaque à Distance. Toutes les flammes sont soufflées.

**Neige** : réduit la visibilité de 50%. Malus de -4 aux tests de Détection, Fouille et aux jets d'attaque à Distance. 1d6 x 2,5 cm d'épaisseur (pour une journée de précipitation).

**Tempête** : visibilité réduite de 25%. Malus de -8 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Elles durent 2d4- 1 heure. Vents violents (50 à 80 km/h). Le Mouvement est divisé par deux et toutes les flammes sont soufflées.

**Trombes d'eau** : Vision réduite à 1,5 mètres (vision dans le noir inclus). Les créatures situées au delà son Camouflées. Malus de -4 aux tests de Détection, Fouille, Perception auditive et aux jets d'attaque à Distance. Toutes les flammes sont soufflées.

**Inondation (cru)** : Eaux agitées (DD15) ou Eaux très agitées (DD20). Le niveau des monte de 1d10 x 30 cm et la largeur de 1d4 x 50%. Les gués et ponts disparaissent. Les bacs ont du mal à traverser.

**Temps calme** : Très faible vent (de 0 à 15 km/h).

**Venteux** : Vent moyen (15 à 30 km/h) ou important (30 à 50 km/h).

### Violentes tempêtes (vents violents supérieur à 80 km/h)

**Cyclones** : ils durent 1d6 heures. *Vent violent (50 à 80 km/h)* et mêmes effets que *Tempête*.

**Blizzards** : ils durent 1d3 jours. *Vent Violent (50 à 80 km/h)*, *Froid* et mêmes effets que *Neige* avec 1d3 x 30 cm d'épaisseur de couche de neige. Toutes les flammes sont soufflées.

**Ouragans** : ils durent jusqu'à une semaine mais l'œil central aura un impact sur les personnages de 24h à 48H le temps qu'il traverse la région. *Vent de Tempête (80 à 120 km/h)*, *Inondation* et mêmes effets que *Trombes d'eau*.

**Tornades** : elles durent 1d6 x 10 minutes. VIGUEUR (DD 20) pour ne pas être aspiré. Si un personnage rentre en contact avec l'œil : projection dans les airs pendant 1d10 rounds et 6d6 dégâts par rounds, puis expulsés violemment avec dégât de *Chute*. Une tornade peut atteindre 50 km/h et déracine les arbres, ravage les bâtiments et cause d'autres dégâts similaires.

### Vents (vitesses et effets sur l'environnement et les créatures)

**Vent important (30 à 50 km/h)** : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de -2 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive. Renversées (TP ou moins).

**Vent violent (50 à 80 km/h)** : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à distance et les tests de Perception auditive subissent un malus de -4. Emportées (TP ou moins), Renversées (P), Stoppées (M).

**Vent de tempête (80 à 120 km/h)** : fait tomber les branches et les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Attaque à Distance impossible. Malus de -4 aux machines de guerre. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de -4. Les hurlements du vent imposent un malus de -8 aux tests de Perception auditive. Emportées (P ou moins), Renversées (M), Stoppées (G).

TP = Très Petite créature - P = Petite créature - M = Moyenne créature - G = Grande créature.

(3) *Stoppées* : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées de 1d6 x 1,50 mètres.  
(4) *Renversées* : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées de 1d6 x 3 mètres.  
(5) *Emportées* : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur 1d4 x 3 mètres dans le sens du vent, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur 2d6 x 3 mètres, tandis que les vents violents leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.  
**Source** : <http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder-RPG.D%C3%A9termination%20al%C3%A9atoire%20du%20climat.ashx#FROID>

MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES

(Aide de jeu générique)

ESCALADE	
Tâche	DD
Pente inclinée	0
Corde près d'un mur, une corde à noeuds ou corde enchantée	5
Surface avec larges prises (mur en ruines, gréement de navire)	10
Surface avec prises (rocher escarpé, arbre, corde sans noeuds)	15
Surface avec quelques petites prises (un mur de donjon)	20
Surface rugueuse (paroi rocheuse naturelle, mur de briques)	25
plafond avec prises pour les mains uniquement	30
Surface absolument plate, lisse et verticale	∞
Modificateurs	
Goulet où on peut s'appuyer contre les murs opposés	-10
Coin où l'on peut s'appuyer contre deux murs perpendiculaires	-5
Surface glissante	+5

Le MJ doit appliquer le malus d'ENCOMBREMENT du joueur au DD du tableau (cf. feuille de PJ).

PERCEPTION	
Tâche	DD
Bruit d'un combat	-10
Détails d'une conversation	0
Créature visible	0
Traces ou piste d'une créature de taille M (sol meuble)	10
Détails d'une conversation à voix basse	15
Modificateurs	
Distance entre l'observateur et la cible	+1 / 3m
A travers une porte fermée	+5
A travers un mur (pour 30 cm)	+10
PJ/PNJ distrait	+5
PJ/PNJ endormi	+10
Cible invisible	+20

DIPLOMATIE : SERVICES	
Requête (demande)	Modificateur
Conseil général (indiquer un chemin, un endroit, ...)	-5
Conseil précis	0
Aide (acte simple)	0
Secret peu important	+5
Aide (acte long ou complexe)	+5
Aide (acte dangereux)	+10
Secret important	+10 au moins
Aide (acte punissable)	+15 au moins
Requêtes supplémentaires	+5/requête

SURVIE : PISTAGE	
Conditions	DD
Sol très mou	5
Sol mou	10
Sol ferme	15
Sol dur	20
Modificateurs	
Par 3 créatures	-1
Par 24 h écoulées	+1
Par heure de pluie	+1
Chute de neige	+10
La cible masque ses traces	+5
Lumière faible	+3
Lumière très faible	+6
Brouillard, pluie	+5

ACROBATIES : MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES		
Surface ...	Exemples	DD
Encombrée	Décombres épars, sable	+2
Très encombrée	Sol d'une caverne	+5
Glissante	Sol humide	+2
Très glissante	Verglas, glace	+5
Pente (<45°)	-	+2
Pente (>45°)	-	+5
Instable	Bateau sur des eaux agitées	+2
Très instable	Navire pris dans une tempête	+5
Extrêmement instable	Tremblement de terre, effondrement ...	+10

ACROBATIES : SAUT EN HAUTEUR	
Hauteur ...	DD
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
120 cm	16
150 cm	20
Tous les 30 cm de plus	+4

ACROBATIES : SAUT EN LONGUEUR	
Longueur ...	DD
1,5 m	5
3 m	10
4,5 m	15
6 m	20
7,5 m	25
Tous les 1,5 m de plus	+5

Sans élan : DD x 2