

# Manuel des joueurs

## Microlite20 — Purest Essence

le Scriptorium — Système de règles — Microlite20 — Purest Essence :

<http://www.le-scriptorium.com/index.php?page=microlite20>

Microlite20 — Purest Essence présente : un système de règles d20 Microlite20 Purest Essence  
le système d20 facile

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

Traduction et adaptation : Arasmo & Hunka

© Le Scriptorium, tous droits réservés

revu et modifié par maitrededonjon, [maitrededonjon@free.fr](mailto:maitrededonjon@free.fr)

ce système est prévu pour être un complément de la DRS de donjons & dragons 3.5

téléchargeable à l'adresse suivantes :

<http://www.regles-donjons-dragons.com/index.html>

## SOMMAIRE

Manuel des joueurs.....	1
sommaire .....	1
Introduction .....	2
Personnages .....	3
Caractéristiques .....	3
Points de vie .....	3
Races .....	3
Classes .....	3
Compétences .....	5
Magie.....	9
Exemples de personnages.....	9
Combat .....	9
Tactiques .....	12
Etats préjudiciables .....	12
Autres dangers.....	13
Montée en niveaux .....	13
Langues .....	14
Équipement.....	15
Armes à deux mains .....	15
Armes légères .....	15
Armes à une main.....	15
Armes à distance .....	16
Armure .....	16
Armures légères.....	16
Armures intermédiaires .....	16
Armures lourdes .....	16
Boucliers.....	16
Matériel d'aventurier .....	17

Objets communs .....	17
Description des articles (objets communs).....	19
Objets spéciaux .....	20
Description des articles (objets spéciaux) .....	20
Autres objets.....	21
Description des articles (autres objets).....	21
Habillement .....	22
Description des articles (habillement).....	23
Montures.....	23
Description des articles (montures).....	24
Moyens de transport .....	25
description des articles (Moyens de transport).....	25
Et dans les auberges et les tavernes ?.....	26
Description d'une nuit à l'auberge .....	26
Sorts.....	27
Sorts profanes .....	27
Sorts divins.....	29
Sorts d'illusion .....	32
Sorts druidiques.....	33
Classes de prestige lite et spécialités de classe .....	35
Guide du Maître de donjon.....	35
Règles avancées.....	35
Nouvelle compétence .....	35
Héroïsme .....	35
Magie.....	35
Tailles .....	36
Maladie.....	36
Poison.....	36
Pièges .....	37
Règles optionnelles .....	38
Quand vous êtes dans le doute... ..	39
Prestige .....	39
Possessions des personnages en fonction du niveau .....	41
Open Game License .....	42

## INTRODUCTION

Ceci est une version allégée et réduite des règles DRS du plus populaire des JDR de fantasy (voir la licence pour plus d'information) ; elle a été conçue pour être rapide et facile à jouer. Le but était en effet de créer un jeu plus accessible, mais où toutes les ressources du JDR dont il est issu (monstres, sorts, aventures et équipement) pourraient être utilisées sans effort de conversion.

# PERSONNAGES

## CARACTERISTIQUES

Il existe 3 caractéristiques : Force (FOR), Dextérité (DEX) et Esprit (ESP). Répartissez 4 points entre ces 3 caractéristiques. ces points donnent les bonus dont bénéficie votre personnage lors de ses jets. La force regroupe la force et la constitution, la dextérité regroupe que la dextérité, l'esprit regroupe l'intelligence, la sagesse et le charisme.  
Score de caractéristique sur 20 = (bonus de caractéristique\*2) + 10

## POINTS DE VIE

**Points de vie** = score de Caractéristique de FOR + 1

Si les pv sont réduits à 0, le personnage sombre dans l'inconscience et se rapproche de la mort. Lorsque les pv atteignent -10, le personnage meurt.

## RACES

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

Les elfes obtiennent +1 en bonus d'ESP.

Les nains obtiennent +1 en bonus de FOR.

Les demi-elfes obtiennent +1 en bonus de DEX.

## CLASSES

Les classes sont Guerrier, Mage, Prêtre, Voleur, paladin, rôdeur, illusionniste, druide, barde, barbare, moine et prêtre maléfique. Les personnages commencent au niveau 1.

**Guerrier** : peut porter n'importe quel type d'armure et utiliser un bouclier. Il est formé au maniement de toutes les armes. +3 au physique. +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau et ajoute +1 aux attaques et aux dégâts au niveau 1. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc).

**Voleur** : il peut utiliser l'armure légère. il est formé au maniement de toutes les armes légères, de l'arbalète de poing, de l'arc court et de la rapière. Il reçoit un bonus de +3 au Subterfuge et de +1 aux corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf au niveau multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). S'il parvient à se faufiler discrètement (en général, Subterfuge + DEX, mais cela peut varier en fonction de la situation) jusqu'à un ennemi, il peut ajouter son rang dans la compétence Subterfuge aux dégâts de sa première attaque.

**Mage** : ne porte aucune armure. Il est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il peut lancer des sorts profanes et obtient un bonus de +3 en Connaissance. +1 au bonus d'attaque magique/niveau, +1 aux corps à corps et à distance/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc).

**Prêtre** : peut porter une armure légère ou moyenne. Il est formé au maniement des armes contondantes (à distance, légères, à 1 main et à deux mains), et les armes tranchantes et perforantes lui sont interdites par son clergé. Il lance des sorts divins et reçoit un bonus de +3 en Communication. +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). Il peut Repousser les

morts-vivants en réussissant une Attaque Magique. Le Degré de Difficulté (DD) correspond aux pv actuels du mort-vivant. Si le DD est dépassé de 10, la créature est détruite. Cette capacité peut être utilisée (2 + Niveau + bonus d'ESP) fois par jour.

**Paladin :** peut porter n'importe quel type d'armure et peut utiliser les boucliers. Il est formé au maniement de toutes les armes. Il dispose d'un bonus de +1 au Physique et de +2 en Communication. +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc). Il est immunisé aux maladies et bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde, bonus qui augmente de +1 au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite. Un paladin peut, à volonté, détecter le mal sur un rayon de 18 m et, grâce à une imposition des mains, guérir jusqu'à 2 pv par niveau et par jour.

**Rôdeur :** peut utiliser une armure légère ou intermédiaire et un bouclier. Il est formé au maniement de toutes les armes. Il obtient un bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec les armes à distance et ne subit qu'un malus de -1 lorsqu'il combat avec 2 armes. +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc). Il bénéficie d'un bonus de +3 en Survie.

**Illusionniste :** ne peut pas porter d'armure. Il est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il peut lancer des sorts d'illusion et obtient un bonus de +2 en Communication et de +1 en Subterfuge. +1 au bonus d'attaque magique/niveau, +1 aux bonus au corps à corps et à distance/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc). Un personnage doit avoir une DEX minimum de +1 pour être Illusionniste.

**Druide :** peut porter toute armure ou bouclier qui ne soit pas en métal. Il est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il peut lancer des sorts druidiques et gagne +2 en Connaissance et +2 en Survie. +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). Un druide est immunisé contre les effets « magiques » des créatures féériques des bois. Au niveau 3, un druide peut se déplacer sans laisser de trace s'il le désire. Au niveau 7, il peut prendre la forme de n'importe quel animal de taille petite ou moyenne jusqu'à 3 fois par jour. En revenant à sa forme humaine, il récupère 2 pv/niveau.

**Barde :** peut porter une armure légère et utiliser une rondache. Il est formé au maniement des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Communication, Subterfuge et Connaissance. +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). Un barde peut contrer les effets basés sur le son (tels que les sorts) dans un rayon de 9 m. Il peut chanter pour charmer une personne ou protéger ses camarades de la peur jusqu'à 3 fois par jour. À partir du niveau 6, un barde peut lancer des sorts comme un Druide ou un Illusionniste (au choix du joueur) avec 5 niveaux en moins.

**Barbare :** peut porter des armures légères et utiliser des targes. Il est formé au maniement de toutes les armes. Il reçoit un bonus de +2 en Physique et de +1 en Survie. +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux. Un nombre de fois par jour égal à 1 + bonus For, le barbare peut entrer en rage pendant un nombre de rounds égal à 3 + bonus For. Lorsqu'il est en rage, il obtient un bonus de +2 au Bonus d'Attaque de mêlée, un bonus de +2 aux dégâts de mêlée et il subit un malus de -2 à la CA. Il faut au minimum +1 en Force pour devenir Barbare.

**Moine :** ne peut pas porter d'armure, ni utiliser de bouclier. Il est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham. Il reçoit un bonus de +1 à toutes les compétences. +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). Le moine inflige 1D4 dégâts lorsqu'il combat à mains nues. Lorsque le moine ne porte ni armure ni bouclier, il ajoute son

bonus d'Esprit à sa CA, en plus du bonus de Dextérité. Il est immunisé aux maladies et, au niveau 7, il devient immunisé aux poisons.

**Prêtre maléfique :** peut porter une armure légère ou moyenne. Il est formé au maniement des armes tranchantes (à distance, légères, à 1 main et à deux mains), et les armes contondantes et perforantes lui sont interdites par son clergé. Il lance des sorts divins et reçoit un bonus de +3 en Communication. +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc). Il peut intimider les Morts-Vivants en réussissant une Attaque Magique. Le Degré de Difficulté (DD) correspond aux PVs (Points de Vie) actuels du Mort-Vivant. Un mort-vivant intimidé se recroqueville sur lui-même, n'agit plus et est touché automatiquement en cas d'attaque. Si le DD (Degré de Difficulté) est dépassé de 10, la créature tombe sous le contrôle total du prêtre maléfique. Le prêtre maléfique ne peut contrôler plus de dés de vie de morts-vivants que son niveau. Cette capacité peut être utilisée (2+Niveau+ bonus d'Esprit) fois par jour.

Note : La compétence « survie » mentionnée dans les classes de rôdeur, druide et barbare ne s'applique qu'en cas d'utilisation de cette nouvelle compétence dans les règles optionnelles du guide du maître de donjon. Le cas échéant, c'est la compétence subterfuge qui est utilisée (voir détail des compétences).

## COMPETENCES

Il n'existe que 4 compétences : Physique, Subterfuge, Connaissance et Communication.

Lancez 1d20 et obtenez un résultat plus élevé que le DD pour réussir une action.

**Rang de compétence = 1 + répartition de niveau + tout bonus dû à votre classe et/ou à votre race**

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

### Exemples :

Escalader combinerait Physique + bonus de FOR (DD corde : 5, surface avec des prises : 10, rocher escarpé ou arbre : 15, mur typique de donjon : 20, mur de brique : 25, surface lisse : ne peut être escaladée), -3 en armure intermédiaire et -6 en armure lourde, test d'escalade raté de 1 à 4 : le personnage ne parvient pas à progresser, test d'escalade raté de 5 ou + : le personnage chute.

Éviter une chute de pierres serait Physique + bonus de DEX, DD variable.

Détecter un piège serait Subterfuge + bonus d'ESP, DD selon le piège.

Désamorcer un piège serait Subterfuge + bonus de DEX (coincer une serrure DD 10, saboter une roue de chariot DD 15, désarmer un piège DD selon le piège, réarmer un piège DD 20), Un test manqué déclenche le piège.

détruire un piège : subterfuge + bonus de force, DD 10 + FP du piège, Un test manqué déclenche le piège.

Acrobatie : Physique + bonus de Dextérité (DD 10 + niveau des adversaires à passer +2/adversaire sans attaques d'opportunité, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde.

Art de la magie (pour les lanceurs de sorts) : Connaissance + bonus d'Esprit, reconnaître un sort à l'incantation DD 15 + niveau du sort, préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté DD 15 + niveau du sort, identifier un sort actif avec détection de la magie DD 15 + niveau du sort, identifier une potion DD 25.

Faire un piège : Subterfuge + bonus de DEX, DD variable.

Artisanat (Cordonnerie, Calligraphie...) : Connaissance + bonus d'Esprit ou de DEX pour fabriquer un objet.

Bluff (pour mentir, feinter, faire croire quelque chose) : communication + bonus d'Esprit, cible amicale DD -5, bluff crédible DD +0, bluff dur à croire DD +5, bluff risqué DD +10, bluff délirant DD +20.

transmettre un message secret : communication + bonus d'esprit, message simple DD 15, message complexe DD 20.

Concentration (sur le lancement ou le contrôle d'un sort) : niveau du lanceur + bonus d'ESP, mouvements violents ou grêle ou tempête de sable DD 10, mouvements très violents DD 15, tremblement de terre DD 20, enchevêtré DD 15, agrippé DD 20.

Connaissance (Folklore local, Nature, Religions, Histoire, Mystère, Noblesse, etc) :

Connaissance + bonus d'Esprit, DD de 10 à 30 selon la complexité de l'information.

Réaliser une Contrefaçon : Subterfuge + bonus de Dextérité, DD variable.

Repérer une Contrefaçon : Subterfuge + bonus d'Esprit, DD égal au résultat de la contrefaçon.

Crochetage (de serrure) : Subterfuge + bonus de Dextérité, DD très simple 20, moyenne 25, bonne 30, excellente 40.

Décryptage (d'un texte codé, incomplet, d'un langage ancien...) : Communication + bonus d'Esprit, message simple DD 20, message moyen DD 25, message complexe DD 40.

Déguisement : Subterfuge + bonus d'Esprit, petits détails +5 au jet, autre sexe -2, autre race -2, âge différent -2, jet en opposition avec la détection de l'adversaire.

usurpation d'identité : test de déguisement, bonus de détection de l'observateur : connaît la personne +4, ami ou associé +6, ami proche ou confident +8, parent ou ami intime +10.

Détection (de quelqu'un déguisé, de quelqu'un qui cherche à être discret) : Subterfuge + bonus d'esprit.

Détection (lire sur les lèvres, comprendre une conversation lointaine) : Communication + bonus d'Esprit.

Déplacement silencieux : Subterfuge + bonus de Dextérité, jet en opposition avec la perception auditive de ceux qui peuvent l'entendre, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde.

Diplomatie (négocier, convaincre, amadouer) : Communication + bonus d'Esprit.

diplomatie modifier l'attitude d'un sujet (hostile, inamical, indifférent, amical ou serviable) : attitude de base 20 +5 par différence d'attitude souhaitée.

Discretion (se fondre dans la foule, approcher l'aire de rien...) : Subterfuge + bonus de Dextérité, jet d'opposition avec la détection de l'adversaire, Taille I +16, taille min +12, taille TP +8, taille P +4, taille M +0, taille G -4, taille TG -8, taille gig -12, taille C -16, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde.

discretion en camouflage total ou en abri total : test automatiquement réussit.

discretion en tir embusqué, s'il est camouflé le personnage peut se cacher à nouveau après avoir tiré avec une arme à distance sur un test de discretion à -5.

Créer une diversion pour pouvoir se cacher : sur un test de bluff réussit, le personnage peut effectuer un jet de discretion pour se cacher.

Dressage (enseigner des tours à un animal, puis obtenir qu'il obéisse à l'ordre) :

Communication + bonus d'Esprit.

Équilibre : Physique + bonus de Dextérité, peut se déplacer à la moitié de sa vitesse sur une surface étroite (DD 10 à 20), +2 légèrement encombré (éboulis), +5 très encombré (sol de caverne naturelle), +2 légèrement glissant, +5 très glissant (verglas), malus de -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde,

un test raté d'équilibre de 4 ou moins fait que le personnage reste sur place, de 5 ou plus il tombe.

Équitation : physique + bonus de Dextérité, guider sa monture avec ses genoux DD 5,

combattre sur un destrier et le faire combattre DD 10, utiliser sa monture comme abri DD 15,

sauter un obstacle DD 15, contrôler sa monture au combat si elle n'est pas de guerre DD 20, sauter de selle ou sur la selle DD 20.

Escamotage (vole à la tire, pickpockette, tour de passe-passe, cacher une arme sur soi et la dégainer) : Subterfuge + bonus de Dextérité, en opposition avec un jet de détection de l'adversaire, -2 en armure intermédiaire, -4 en armure lourde.

Estimation (d'un objet précieux, etc) : Connaissance + bonus d'Esprit, objet courant DD 12, objet rare ou exotique DD 20 à 30, un échec indique que le personnage n'a aucune idée du prix.

Évasion (s'évader de liens, passer un passage étroit...) : Subterfuge + bonus de Dextérité, défaire des cordes DD résultat de celui qui a noué le lien avec maîtrise des cordes, filet ou contrôle des plantes ou corde animée ou enchevêtrement DD 20, collet DD 23, menottes DD 30, étroit conduit DD 30 (doit pouvoir passer la tête), menottes de qualité supérieure DD 35, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde.

Fouille (trouver les passages secrets, les pièges, les indices, les traces...) : Subterfuge + bonus d'Esprit, passage secret simple ou objet et indices vaguement dissimulés DD 20, passage secret ou objets ou indices bien dissimulés DD 30.

Intimidation : Communication + bonus de Force/Dextérité/Esprit (le plus élevé des 3 : Force pour un combattant brutale, Dextérité pour un combattant à la maîtrise technique impressionnante, Esprit pour qu'un puissant magicien face sentir la puissance de ses pouvoirs), jet en opposition D20 + niveau de la cible + bonus d'esprit, la cible reste amicale tant que le personnage est présent, en cas d'échec elle est hostile ou inamicale.

Langue : sans teste, le nombre de langue connu est fixé à la création du PJ.

Maîtrise des cordes (ligoter, faire des nœuds, dénouer des nœuds, fixer un grappin, etc) : subterfuge + bonus de Dextérité, faire un nœud solide ou fixer un grappin DD 10, faire un nœud coulissant DD 15, épisser 2 cordes DD 15, ligoter quelqu'un jet en opposition avec le test d'évasion de la cible.

Natation : Physique + bonus de Force, mer calme DD 10, mer agitée ou courant violent DD 15, mer démontée ou torrent DD 20, il est impossible de faire 10 dans une mer démontée ou un torrent, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde, un test raté de natation de 4 ou moins fait que le personnage ne peut avancer, de 5 ou plus il coule.

Perception auditive : Communication + Bonus d'Esprit, jet d'opposition avec le test de déplacement silencieux de l'adversaire.

Premier secours : Connaissance + bonus de Dextérité :

-rétablir un personnage mourant pour qu'il puisse à nouveau récupérer des pv : DD 15, ramener un personnage mourant à hors de combat DD 15,

soigner d'un poison : DD du poison,

soigner d'une maladie : DD de la maladie.

Profession (Pêcheur, Bucheron, Marin, etc) : Connaissance + bonus de Force ou Dextérité selon le cas.

Psychologie (percer le bluff, le mensonge, les trucs louches, le niveau de confiance possible, etc) : Communication + bonus d'Esprit, jet en opposition avec le bluff de l'adversaire.

Renseignements : Communication + bonus d'Esprit, apprendre les nouvelles en ville DD 10, obtenir une information précise ou dangereuse DD 15 à 30, un jet de renseignement prend 1D4+1 heures et coûte 1D6po, une nouvelle tentative peut attirer l'attention de personnes indésirables.

Représentation (Bouffon, Ballades, Flûte, etc) : Communication + bonus d'Esprit.

Saut : Physique + bonus de Force, trou de 1,5m DD 5, trou de 3m ou bondir sur un objet (table ou rocher) DD 10, trou de 4,5m DD 15, trou de 6m DD 20, trou de 7,5m DD 25, trou de 9m DD 30, -3 en armure intermédiaire, -6 en armure lourde,

un test de saut raté de 4 ou moins donne droit à un test de réflexe DD 15 pour se rattraper au bord, un test raté de 5 ou plus fait que le personnage tombe dans le trou.

Survie : subterfuge + bonus d'esprit, remarquer les dangers naturels (sables mouvants, risques d'avalanche, etc) DD 15, prédire le climat du jour prochain DD 15 +1 jour/tranche de 5 sur le jet, ne pas se perdre DD 15.

pistage : subterfuge + bonus d'esprit, mou (neige, boue) DD 10, sol ferme (champ, bois) DD 15, sol dur (roche, caverne) DD 20. modificateurs : +1 par tranche de 3 créatures pistées, + taille (de +8 TP à -8 C), +1 par tranche de 24H, +1 par heure de pluie, +10 chute de neige, +2 mauvaise visibilité ou +6 ciel couvert ou nuit ou +3 clair de lune, +3 brouillard, +5 la cible a masqué ses traces (sa vitesse est réduit de moitié).

Utilisation d'objet magique (pour les non-lanceurs de sorts) : Connaissance + bonus d'Esprit, activer l'objet par chance DD 25, déchiffrer un sort écrit DD 25 + niveau du sort, utiliser une baguette magique DD 25,

nouvelle tentative permise, mais si le personnage fait un 1 naturel au jet, il ne pourra plus utiliser l'objet de la journée.

pour les « jets de sauvegarde » : utilisez Physique + FOR ou DEX pour les jets de Vigueur et de Réflexes. Quant au jet de Volonté, pour se prémunir de la magie : employez bonus d'Esprit + votre score de connaissance ou de communication.

### **Test sans jet de dé :**

Un test de compétence représente la tentative faite pour atteindre un but, le plus souvent dans des conditions de tension ou de déconcentration importantes. Mais il arrive que le personnage puisse faire disparaître le facteur aléatoire, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps et de calme.

**-Faire 10.** Lorsqu'un aventurier 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 est automatiquement égal à 10, ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées. Il est impossible de " faire 10 " quand on est déconcentré ou menacé (par exemple, lors d'un combat). Dans la plupart des cas, faire 10 est une façon de jouer la sécurité. Le joueur sait (ou estime) qu'un résultat moyen permettra de réussir, mais a peur des conséquences d'un résultat trop bas et il préfère donc se rabattre sur la moyenne en faisant 10. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un résultat élevé n'apporte aucun avantage particulier (comme pour escalader une corde à nœuds ou pour effectuer des soins à long terme).

**-Faire 20.** Si le personnage a suffisamment de temps devant lui (le plus souvent, 2 minutes pour toute compétence s'utilisant généralement en 1 round), s'il n'est ni menacé ni distrait et si la compétence qu'il désire utiliser n'implique aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il peut choisir de " faire 20 ". Autrement dit, à force de réessayer, il va finir par obtenir un 20 sur le dé. Au lieu de lancer le dé, calculez le résultat de l'action comme si le jet de dé avait donné 20. Faire 20 signifie que le personnage réessaye jusqu'à réussir du mieux possible, mais cela implique beaucoup d'échecs entre temps. Cette possibilité prend en moyenne vingt fois plus de temps qu'un test de compétence normal. Puisque faire 20 suppose que le personnage va rater de nombreuses fois avant de réussir, son utilisation avec une compétence présentant une conséquence néfaste en cas d'échec (comme un test de Désamorçage/sabotage effectué pour désamorcer un piège) déclencherait systématiquement ces conséquences avant qu'il ait une chance de réussir (dans ce cas, cela déclencherait le piège). Les compétences avec lesquelles on utilise régulièrement " faire 20 " sont Crochetage, Évasion et Fouille.



## MAGIE

Un Mage peut lancer n'importe quel sort profane et un prêtre n'importe quel sort divin de la liste du DRS, tant que le niveau de sort est inférieur ou égal à la moitié de leur niveau, arrondi au supérieur. Lancer un sort, quel qu'il soit, coûte des Points de Vie. Le coût est le suivant :

1 + 2 fois le niveau du sort à lancer  
ainsi, un sort de niveau 0 coûte 1pv.

Un sort de niveau 1 coûte 3pv.

Un sort de niveau 2 coûte 5pv.

Un sort de niveau 3 coûte 7pv.

Un sort de niveau 4 coûte 9pv.

Un sort de niveau 5 coûte 11pv.

Un sort de niveau 6 coûte 13pv.

Un sort de niveau 7 coûte 15pv.

Un sort de niveau 8 coûte 17pv.

Un sort de niveau 9 coûte 19pv.

Cette perte ne peut être guérie normalement ; elle est récupérée après un repos de 8 heures. Il n'est pas nécessaire de mémoriser les sorts à l'avance. Le fait qu'un personnage puisse lancer n'importe quel sort ne signifie qu'il devrait le faire ! Choisissez des sorts qui correspondent au personnage. Sélectionnez un sort par niveau de sort à partir du premier que votre personnage préfère entre tous : ce sera son sort « fétiche ». Les sorts fétiches sont plus faciles à utiliser ; les lancer exige 1 pv de moins.

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

## EXEMPLES DE PERSONNAGES

### **Morris, Voleur humain, niveau 1**

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

### **Kendric, Guerrier nain, niveau 1**

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

### **Cholmer, mage elfe, niveau 1**

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

### **Barnabas, prêtre halfelin, niveau 1**

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

## COMBAT

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

-guerrier : +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau et ajoute +1 aux attaques et aux dégâts au niveau 1. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux

-barbare, paladin, rôdeur : +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau. +1 au bonus d'attaque magique/2 niveaux

-voleur, prêtre, barde, druide, moine et prêtre maléfique : +1 aux bonus au corps à corps, à distance et attaque magique à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc).

-mage, illusionniste : +1 au bonus d'attaque magique/niveau, +1 aux bonus au corps à corps et à distance/2 niveaux.

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

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

**Dégâts à distance** = dégâts de l'arme + bonus de DEX (arcs et arbalètes uniquement).

Note : bonus de force pour les armes de lancer (fronde, hachette, dague, etc)

Ajoutez le bonus d'attaque au jet de d20. Si le résultat dépasse la Classe d'Armure (CA) de votre adversaire, le coup a porté. Un 20 naturel est une réussite critique : le coup inflige les dégâts maximaux.

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

Si le bonus total du personnage est supérieur ou égal à +6, il peut accomplir une seconde attaque avec un malus de -5. Si son bonus total est de +11 ou plus, il peut tenter une troisième attaque à -10. Par exemple, si le bonus total est de +12, trois attaques peuvent être effectuées à +12/+7/+2. Cela concerne aussi bien les attaques au corps à corps, que les attaques à distance et les attaques magiques. Pour ces dernières, la dépense en pv est effective pour tous les sorts lancés, et seuls les sorts nécessitant un jet d'attaque magique peuvent être lancés plusieurs fois. Néanmoins, quelles que soient les attaques effectuées, un bonus de base à l'attaque élevé n'offre jamais plus de quatre attaques. Ceci dit, certains effets sont susceptibles d'octroyer des attaques supplémentaires pouvant dépasser cette limite.

**Récupération de pv** : une nuit de repos (8h de sommeil) fait récupérer niveau du personnage pv. S'il dort avec son armure, il ne récupère que la moitié des pv.

**Attaques d'opportunité** : certaines circonstances exposent les combattants à des attaques d'opportunité, des attaques gratuites de la part des adversaires qui sont résolues immédiatement et qui stoppent net l'action entreprise.

Un combattant peut effectuer un nombre d'attaques d'opportunités de 2 à chaque round, ou égal à son bonus de dex s'il dépasse 2 :

-attaquer à distance alors que des adversaires sont au corps à corps.

-entrer dans la zone de contrôle d'un adversaire utilisant une arme à allonge.

-allumer une torche à l'aide d'un allume-feu.

-boire une potion ou appliquer une huile.

-lancer un sort ou lire un parchemin.

effectuer un contresort.

-prodiguer les premiers soins.

-utiliser une compétence.

-fuir un combat.

-traverser la zone de contrôle d'un adversaire.

-recharger une arbalète.

-déplacer un objet lourd.

-prendre un objet porté sur soi.

- rammasser un objet.
- dégainer ou rengainer une arme.
- accrocher une arme à un gantelet d'arme ou la décrocher.
- se dégager d'un filet.
- se relever quand on est à terre.

effectuer un coup de grâce.

**Charge** : +2 au bonus d'attaque et -2 en CA. Les dégats sont doublés avec une lance d'arçon.

**Réception de charge** : la lance, la hallebarde, la pique, la hache de guerre naine et le trident double les dégats.

**Désarmement** : jet d'attaque opposé. +4 avec une arme à deux mains, -4 avec une arme légère. Si l'attaquant l'emporte, l'arme de l'adversaire tombe au sol.

**Destruction d'objet** : jet d'attaque opposé. +4 avec une arme à deux mains, -4 avec une arme légère. Si l'attaquant l'emporte, il inflige les dégats à l'objet (arme, armure, ou autre). Si les dégats dépassent la solidité de l'objet, l'objet est détruit.

ex de solidité d'objets : objets standards 5, arme légère ou arc 10, arme à 1 main, arbalète, armure légère ou bouclier en bois 15, arme à deux mains, bouclier en métal ou armure intermédiaire 20, armure lourde 30.

**Feinte** : jet de bluff de l'attaquant contre test de psychologie de la cible. Si l'attaquant l'emporte, la cible ne bénéficie plus de son bonus de DEX à la CA pour la prochaine attaque.

**Lutte** : si le jet d'attaque à mains nues réussit, l'attaquant et sa cible font un jet de FOR opposé. Celui qui l'emporte immobilise son adversaire et peut lui infliger des dégats à mains nues. +4/catégorie de taille pour un adversaire plus grand. Le jet de FOR opposé se poursuit à chaque round.

**Croc-en-jambe** : si le jet d'attaque à mains nues réussit, l'attaquant et sa cible font un test de FOR opposé. +4/catégorie de taille pour un adversaire plus grand. Si l'attaquant l'emporte, son adversaire tombe au sol.

**Bousculade** : si le jet d'attaque à mains nues réussit, l'attaquant et sa cible font un test de FOR opposé. +4/catégorie de taille pour un adversaire plus grand. Si l'attaquant l'emporte, son adversaire est repoussé de 1,5m. l'attaquant peut accompagner sa cible et la repousser à hauteur de son déplacement.

**Filet** : Le filet est utilisé pour enchevêtrer l'adversaire. Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque à distance. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. La victime peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20). un test de Force réussi permet de le déchirer (DD 25). Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur.

**Contresort** : un mage ou un prêtre peut tenter de contrer un sort adverse en dépensant son action. Il faut d'abord reconnaître le sort en effectuant un jet d'art de la magie (DD 15 + niveau du sort lancé) puis effectuer une dépense en pv égale au niveau du sort lancé. Ensuite, un jet d'attaque magique est effectué en opposition et celui qui obtient le meilleur résultat remporte sa tentative.

**Dégats non-létaux** : les attaques à mains nues et le fouet font des dégats non-létaux. Un combattant peut vouloir infliger des dégats non-létaux avec une arme. A 0pv de dégats non-létaux, le personnage est chancelant, en dessous il est inconscient. Les dégats non-létaux ne causent pas la mort à -10pv, ils se récupèrent au rythme de niveau pv par heure.

## TACTIQUES

Ces petites tactiques peuvent être appliquées par tous les combattants au cours d'un combat.

**.Prise en tenaille :** quand deux combattants prennent un adversaire en tenaille (soit devant-derrière, soit gauche-droite), chacun d'eux à +2 à son bonus d'attaque.

**.Combattant à couvert :** CA +4.

**.Combattant en abri total : ne peut agir,** ne peut être attaqué.

.combattant en défense totale : ne peut agir, +4 en CA.

**.Combattant en position surélevé :** +2 en attaque.

**.Combattant interposé : ne peut agir, utilise sa CA pour subir une attaque ou une attaque d'opportunité à la place d'un allié, ne peut s'interposer s'il ne bénéficie plus de son bonus de dex à la CA et ne peut plus changer de protégé jusqu'à la fin du combat.**

**.Combattant sur la défensive : peut continuer à combattre mais avec -4 à toutes ses attaques et +2 en CA seulement.**

**.Combattant intangible :** immunisé aux attaques non-magiques, 50% de rendre une attaque magique inefficace, ignore le bonus d'armure des créatures tangibles et inversement. Affecté normalement par les armes spectrales, par les énergies négatives et positives et par les sorts de force (ex : projectile magique).

**.Combattant invisible :** +2 en attaque, ignore le bonus de DEX à la CA de l'adversaire, 20% de chance qu'une attaque réussisse, 50% s'il est repéré, +20 en discrétion s'il bouge, +40 s'il reste immobile.

**.Combattant camouflé :** 20% de chances qu'une attaque rate, Ce % peut être augmenté selon le degré de camouflage.

.combattant en camouflage total : réussit automatiquement ses jets de discrétion, ne peut être attaqué mais la case dans laquelle il se trouve peut être attaqué, Dans ce cas, il y a 50% de chances que l'attaque rate au lieu des 20%, Immunisé aux attaques d'opportunité.

## ETATS PREJUDICABLES

Ces états préjudiciables s'appliquent aux combattants étant réduits à un état particulier au cours d'un conflit.

**.Combattant dégainant une arme : action libre ou action simple si l'arme est dissimulée.**

**.Combattant utilisant une arme à distance :** -4 en attaque sur un adversaire impliqué au corps à corps. Dégâts de destructions d'objets réduits de moitié sauf pour les engins de siège.

.Combattant immobilisé : partiellement (ex : agrippé, enchevêtré) : ne contrôle plus de zone et perd son bonus de dex à la CA. totalement : immobile, ne peut agir mais n'est pas sans défense.

.Combattant aux sens atrophiés : léger (ébloui, chancelant, fatigué) : -3 à toutes les actions en combat, -4 aux jets de compétences et perd ses attaques d'opportunité.

Total (aveuglé, sourd, étourdit, épuisé) : -6 aux actions en combat, perte du bonus de dex à la CA, rate automatiquement les jets de compétence liés au sens perdu et perd ses attaques d'opportunité.

.Combattant affaibli : temporairement : récupère ses points de caracs au rythme de 1 par jour.

Permanent : les caracs ne peuvent être récupérés que par magie. Si FOR 0, tombe au sol et ne peut bouger. Si DEX 0, paralysie. Si ESP 0, tombe inconscient.

.Combattant terrorisé : léger (effrayé) : ne peut agir que pour s'enfuir. total (paniqué) : lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard de la source de sa peur.

.Combattant charmé : léger (séduit) : tente par tous les moyens de satisfaire le séducteur. total (fasciné) : concentré sur l'objet de sa fascination, ne peut agir, revient à lui s'il est menacé ou secoué.

.Combattant fiévreux : léger : -2 à toutes les actions. Total (nauséux) : incapable d'agir, peut seulement se déplacer.

.combattant mourant : à 0 pv ou moins, tombe inconscient. Meurt à -10 pv.

.combattant monté : -4 en attaque sur une monture effectuant le double de son déplacement, -8 sur une monture effectuant une course.

**.Combattant en équilibre** : CA -bonus de DEX, doit tenter un jet d'équilibre à chaque fois qu'il subit des dégâts.

**.Combattant à terre ou à plat ventre** : -4 en attaque, -4 en CA au corps à corps, mais +4 en CA contre les armes à distance. Peut néanmoins utiliser l'arbalète sans malus.

**.Combattant inconscient** : à 0 pv ou moins ou assomé par des dégâts non-létaux, sans connaissance et sans défense.

**.Combattant sans défense** : paralysé, ligoté, endormi inconscient ou à la merci de ses ennemis. DEX 0 (soit un malus de -5). Ses assaillants ont +4 en attaque. Une attaque sournoise peut être tentée sans jet de discrétion, et coup de grâce possible.

**.Coup de grâce** : action complexe, peut être achevé avec une arme de corps à corps ou avec une arme à distance à portée courte. L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est un coup critique. Un voleur rajoute ses dégâts d'attaque sournoise. Même si la cible survit, elle doit tenter un jet de vig DD 10 + dégâts infligés pour ne pas mourir.

## AUTRES DANGERS

**Chute** : 1d6 points de dégâts tous les 10 mètres, réduits de moitié sur un jet réussi de Physique + DEX : DD = hauteur de la chute en mètres

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

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

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

## MONTEE EN NIVEAUX

A chaque fin de scenario, donner un niveau pour chaque personnage. Si lors du scenario les personnages ont accompli un coup d'éclat, accordez un niveau supplémentaire.

**Chaque niveau confère** :

- 1d8 Points de Vie supplémentaires + bonus de FOR
- augmentation des bonus d'attaque en fonction de la classe du personnage
- - +1 dans 2 compétences au choix

- recalculer les jets de sauvegarde : vigueur (physique + bonus de force), réflexes (physique + bonus de dex) et volonté (communication ou connaissance + bonus d'esprit)

Tous les 3 niveaux (n3, n6, n9, n12, n15, n18, etc), ajouter 1 point dans un don de spécialité ou dans un pouvoir de classe de prestige lite

Si le niveau est divisible par 5 (niveaux 5, 10, 15, 20, etc.) rajoutez 1 point au bonus de FOR, de DEX ou d'ESP.

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

Les paladins gagnent +1 aux sauvegardes aux niveaux 5, 10, 15, etc.

Un druide de niveau 3 peut se déplacer sans laisser de trace s'il le désire. Au niveau 7, il peut prendre la forme de n'importe quel animal de taille petite ou moyenne jusqu'à 3 fois par jour. En revenant à sa forme humaine, il récupère 2 pv/niveau.

Un barde, À partir du niveau 6, peut lancer des sorts comme un Druide ou un Illusionniste (au choix du joueur) avec 5 niveaux en moins.

Le moine, au niveau 7, devient immunisé aux poisons.

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

Exemple : des aventuriers de niveau 5 viennent de retrouver l'œuf d'un dragon dérobé par un vile sorcier. Ils ont dû pour cela aller déloger ce sorcier dans son donjon, le traquer dans une forêt infestée de kobolds et vaincre un jeune dragon vert qui recherchait lui aussi l'œuf. Ce dragon étant d'une puissance bien supérieure à celle des aventuriers, étant de niveau 14, ceci est considéré comme un coup d'éclat. Les aventuriers gagnent donc un niveau pour avoir terminé l'aventure, et un niveau supplémentaire pour avoir vaincu le jeune dragon vert.

## LANGUES

Les Personnages parlent automatiquement le commun. Ils parlent une langue supplémentaire par point d'ESP.

Abyssale (Démons, Extérieurs chaotiques mauvais, alphabet Infernal).

Aérienne (Créatures de l'air, Draconien).

aquatique (Créatures de l'eau, Elfique).

céleste (Extérieurs d'alignement bon, alphabet céleste).

Commune (Humains, halfelins, demi-elfes et demi-orques, alphabet commun).

Commune des Profondeurs (Drows et flagelleurs mentaux, alphabet Elfique).

draconien (Dragons, kobolds, hommes-lézards et troglodytes, alphabet draconien).

druidique (druide exclusivement, alphabet druidique).

elfique (elfes, alphabet elfique).

géant (ogres et géants, alphabet nain).

gnoll (gnolls, alphabet commun).

gnome (gnomes, alphabet nain).

gobeline (Gobelins, hobgobelins et gobelours, alphabet nain).

halfeline (halfelin, alphabet commun).

igneuse (Créatures du feu, alphabet draconien).

infernal (Diables, Extérieurs loyaux mauvais, alphabet infernal).

nain (nains, alphabet nain).

orque (orques, alphabet nain).

sylvestre (Dryades, lutins et farfadets, alphabet elfique).

terreuse (Xorns et autres créatures de la terre, alphabet nain)

# ÉQUIPEMENT

## ARMES A DEUX MAINS

Arme Prix en po Dégâts Portée  
Chaîne cloutée\* 25 2d4 perforant —  
Cimeterre à deux mains 75 2d4 tranchant —  
Fléau d'armes lourd 15 1d10 contondant —  
Coutille\* 8 1d10 tranchant —  
Grande hache 20 1d12 tranchant —  
Massue 5 1d10 contondant —  
Épée à deux mains 50 2d6 tranchant —  
Guisarme\* 9 2d4 tranchant —  
Hallebarde 10 1d10 perforant ou tranchant —  
Lance d'arçon\* 10 1d8 perforant —  
Pique\* 5 1d8 perforant —  
Bâton — 1d6 contondant —  
Faux 18 2d4 perforant ou tranchant —  
Lance 2 1d8 6 m perforant -  
\*arme à allonge provoquant une attaque d'opportunité.

## ARMES LEGERES

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

## ARMES A UNE MAIN

Arme Prix en po Dégâts Portée  
Hache d'armes 10 1d8 tranchant —  
Fléau d'armes léger 8 1d8 contondant —  
Épée longue 15 1d8 tranchant —  
Masse d'armes lourde 12 1d8 contondant —  
Morgenstern 8 1d8 contondant et perforant —  
Pic de guerre lourd 8 1d6 perforant —  
Rapière 20 1d6 perforant —

épée bâtarde 35 1d10 tranchant —  
Cimeterre 15 1d6 tranchant —  
Trident 15 1d8 3 m perforant -  
Hache de guerre naine 30 1d10 tranchant —  
Marteau de guerre 12 1d8 contondant —  
Fouet\* 1 1d3 tranchant —  
\*arme à allonge provoquant une attaque d'opportunité.

## **ARMES A DISTANCE**

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

## **ARMURE**

### **ARMURES LEGERES**

Armure Prix en po Bonus  
Armure matelassée 2 +1  
Armure de cuir 10 +2  
Armure de cuir clouté 25 +3  
Chemise de mailles 100 +4

### **ARMURES INTERMEDIAIRES**

Cotte de mailles 150 +5  
Cuirasse 200 +5  
Clibanion 200 +6  
Crevice 250 +6

### **ARMURES LOURDES**

Armures de plaques 600 +7  
Harnois 1 500 +8

## **BOUCLIERS**

Bouclier Prix en po Bonus  
Targe 15 +1



Rondache en bois 3 +1  
Rondache en acier 9 +1  
Ecu en bois 7 +2  
Ecu en acier 20 +2  
Pavois 30 +4

## MATERIEL D'AVENTURIER

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

### Détermination de l'équipement de départ

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

**Paquet A (1-2) :** Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, lanterne à capote, 10 flasques d'huile, silex et amorce, pelle, 2 chausse-trappes, gourde, rations de voyage (4 jours).

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

**Paquet C (5-6) :** Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, tente, 10 torches, 5 flasques d'huile, silex et amorce, corde en chanvre de 15 m, grappin, perche de 3 m, rations de voyage (4 jours).

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

**Guerrier et paladin :** flasque d'Eau Bénite & 5 pièces d'or.

**Mage et illusionniste :** livre de sorts & 2 saches à composantes & 5 pièces d'or.

**Prêtre et prêtre maléfique :** symbole religieux en argent & 5 pièces d'or.

**Voleur :** outils de cambrioleur & 5 pièces d'or.

**Barbare et rôdeur :** trousse de premiers secours (5 utilisations seulement) & 5 pièces d'or.

**Druide et moine :** houx et gui & 20 pièces d'or.

**Barde :** instrument de musique, trousse de déguisement (5 utilisations seulement) & 5 pièces d'or

## OBJETS COMMUNS

Article Prix

Aiguille à coudre 5 pa

Bélier portable 10 po

Bois de chauffage (pour un jour) 1 pc

Bougie 1 pc

Bouteille de vin en verre 2 po

Cadenas, simple 20 po

Cadenas, moyen 40 po

Cadenas, bon 80 po

Cadenas, excellent 150 po

Chaîne, 3 m 30 po

Chausse-trappes 1 po

Chevalière 5 po

Chope en terre cuite 2 pc  
Cire à cacheter 1 po  
Cloche 1 po  
Coffre, vide 2 po  
Corde en chanvre, 15 m 1 po  
Corde en soie, 15 m 10 po  
Couverture d'hiver 5 pa  
Craie, morceau 1 pc  
Cruche en terre cuite 2 pc  
Échelle, 3 m 5 pc  
Encre, la fiole 8 po  
Étui à carte ou à parchemin 1 po  
Filet de pêche, 2,5 m<sup>2</sup> 4 po  
Fiole pour encre ou potion 1 po  
Flasque (vide) 3 pc  
Grappin 1 po  
Hameçon 1 pa  
Huile, la flasque 1 pa  
Jarre en terre cuite 3 pc  
Lampe 1 pa  
Lanterne à capote 7 po  
Lanterne sourde 12 po  
Longue-vue 1000 po  
Marteau 5 pa  
Masse 1 po  
Menottes 15 po  
Menottes de qualité supérieure 50 po  
Outre 1 po  
Paillasse 1 pa  
Palan 5 po  
Panier (vide) 4 pa  
Papier, la feuille 4 pa  
Parchemin, la feuille 2 pa  
Pelle 2 po  
Perche, 3 m 2 pa  
Petit miroir en acier 10 po  
Pied-de-biche 2 po  
Pierre à aiguiser 2 pc  
Pioche de mineur 3 po  
Piton 1 pa  
Plume d'écriture 1 pa  
Pot en fer 5 pa  
Rations de survie (par jour) 5 pa  
Sac (vide) 1 pa  
Sac à dos (vide) 2 po  
Sacoche de ceinture 1 po  
Savon, 500 grammes 5 pa  
Seau (vide) 5 pa  
Sifflet 8 pa  
Silex et amorce 1 po

Tente 10 po  
Toile (le m2) 1 pa  
Tonneau (vide) 2 po  
Torche 1 pc

## DESCRIPTION DES ARTICLES (OBJETS COMMUNS)

**Bélier portable** : +2 en force pour enfoncer une porte. L'aide d'un compagnon ajoute un bonus supplémentaire de +2.

**Bougie** : éclaire 1,5m de rayon pendant 1 heure.

**Cadenas** : sa qualité détermine le DD pour le crocheter (Subterfuge + bonus de Dextérité) : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

**Chaîne** : jet de force DD 26 pour la briser.

**Chausse-trappes** : petites billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes éparpillées sur le sol pour blesser les pieds des adversaires ou pour les ralentir. Attaque à +0, l'armure et le bouclier ne comptent pas. Dégat : 1, la victime ne peut que boîter. Une victime portant chaussures, bottes ou autres a un bonus de +2 à la CA.

**Corde en chanvre** : test de force DD 23 pour la rompre.

**Corde en soie** : bonus de +2 pour la nouer. Test de force DD 24 pour la rompre.

**Échelle, 3 mètres** : Une échelle droite toute simple.

**Encre** : Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

**Fiole** : Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Contient 30cl de liquide.

**Flasque** : Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

**Grappin** : jet de subterfuge + bonus de dextérité DD 15 pour le lancer avec succès.

**Huile** : L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Elle peut être lancée sur un adversaire (jet d'attaque contre classe d'armure). Dégats 1D6 par round mais 50% de chance que la flamme s'éteigne avant de toucher l'adversaire.

L'adversaire peut tenter d'étouffer les flammes à chaque round (jet de réflexe DD 15).

**Jarre** : Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

**Lampe** : éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir dans une main.

**Lanterne à capote** : Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

**Lanterne sourde** : éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

**Longue-vue** : pouvoir grossissant de deux fois.

**Marteau** : arme légère (voir marteau).

**Matériel d'escalade** : un matériel d'escalade complet (corde, grappin et piton) confère un bonus de +2 en escalade.

**Menottes** : jet de subterfuge + dextérité DD 30 pour s'en libérer.

**menottes de qualité supérieure** : jet de subterfuge + dextérité DD 35 pour s'en libérer.

**Pied-de-biche** : +2 en force pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes, etc.

**Plume d'écriture :** Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

**Silex et amorce :** 1 round pour allumer une torche ou une lanterne.

**Torche :** éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. brûle pendant 1 heure.

## OBJETS SPECIAUX

Article Prix

Acide (flasque) 10 po

Allume-feu 1 po

Antidote (fiole) 50 po

Bâton éclairant 2 po

Bâton fumigène 20 po

Eau bénite (flasque) 25 po

Feu grégeois (flasque) 20 po

Pierre à tonnerre 30 po

Sacoche immobilisante 50 po

Torche éternelle 110 po

## DESCRIPTION DES ARTICLES (OBJETS SPECIAUX)

**Acide :** jet de lancer, dégats : 1D6.

**Allume-feu :** La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce.

**Antidote :** +5 au jet de vigueur contre le poison pendant 1 heure.

**Bâton éclairant :** Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable.

**Bâton fumigène :** Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. +5 en discrétion pendant 1 round. Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

**Eau bénite :** inflige 2D4 dg aux morts-vivants et aux extérieurs mauvais (ex : démons).

Toucher une créature incorporelle demande à ouvrir la fiole pour asperger la créature.

**Feu grégeois :** peut être lancée sur un adversaire (jet d'attaque contre classe d'armure).

Dégats 1D6 par round. L'adversaire peut tenter d'étouffer les flammes à chaque round (jet de réflexe DD 15).

**Pierre à tonnerre :** jet d'attaque à distance DD 10. L'impact produit un son assourdissant sur 3m, les adversaires doivent réussir un jet de vigueur DD 15 sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

**Sacoche immobilisante :** sacoche sphérique pleine de substance gluante obtenue par alchimie. Attaque contre la CA de l'adversaire. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -4 à sa Dextérité. Si elle

rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Les grandes créatures ne sont pas affectées. Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de physique + Force (DD 25) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité.

**Torche éternelle** : Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de flamme éternelle. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon.

## AUTRES OBJETS

Article Prix

Balance 2 po

Clepsydre 1000 po

Houx et gui —

Instrument de musique courant 5 po

Instrument de musique de maître 100 po

Grimoire (vierge) 15 po

Laboratoire d'alchimie 500 po

Loupe 100 po

Matériel d'escalade 80 po

Outils d'artisan 5 po

Outils de maître artisan 55 po

Outils de cambrioleur 30 po

Outils de cambrioleur de qualité supérieure 100 po

Outil de qualité supérieure 50 po

Sablier 25 po

Sacoche à composantes 5 po

Symbole sacré en argent 25 po

Symbole sacré en bois 1 po

Trousse de déguisement 50 po

Trousse de premiers secours 50 po

## DESCRIPTION DES ARTICLES (AUTRES OBJETS)

**Balance** : +2 pour estimer la valeur de métaux précieux.

**Clepsydre** : Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps.

**Grimoire (vierge)** : Le livre contient 100 pages de parchemin, chaque sort prenant 1 page par niveau (une page pour un sort de niveau 0).

**Instrument de musique de maître** : +2 pour jouer de cet instrument.

**Laboratoire d'alchimie** : +2 pour fabriquer des objets spéciaux.

**Loupe** : Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'1 round pour allumer quelques brindilles. +2 pour estimer les objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

**Matériel d'escalade** : +2 aux jets d'escalade.

**Outils d'artisan** : permet de fabriquer un type d'objet commun (corde, échelle, torche, etc), ou bien un type d'arme (épée, dague, etc), ou bien un type d'armure (armure matelassée, chemise de maille, etc).

**Outils de maître artisan** : Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de +2 aux tests de compétence.

**Outils de cambrioleur** : outils nécessaires pour crocheter les serrures et désamorcer les pièges.

**Outils de cambrioleur de qualité supérieure** : Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage.

**Outil de qualité supérieure** : Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas.

**Sacoche à composantes** : On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoche.

**Symbole sacré, en bois ou en argent** : Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres et paladins s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour repousser les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole.

**Symbole impie** : Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais et les chevaliers noirs qui s'en servent.

**Trousse de déguisement** : Ces outils idéaux confèrent un bonus de +2 pour se déguiser. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

**Trousse de premiers secours** : Ces outils idéaux confèrent un bonus de +2 pour des premiers soins. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

## HABILLEMENT

Article Prix

Costume d'artiste 3 po

Habit d'érudit 5 po

Habit de cour 30 po

Habit de moine 5 po

Habit de noble 75 po

Habit de paysan 1 pa

Tenue d'artisan 1 po

Tenue d'explorateur 10 po

Tenue de voyage 1 po

Tenue polaire 8 po

Tenue sacerdotale 5 po

Toilette royale 200 po

## DESCRIPTION DES ARTICLES (HABILLEMENT)

**Costume d'artiste :** Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détailler à toutes jambes si le public réagit mal.

**Habit d'érudit :** Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

**Habit de cour :** Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de -2 en communication joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

**Habit de moine :** Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

**Habit de noble :** Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillettes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

**Habit de paysan :** Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

**Tenue d'artisan :** Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

**Tenue d'explorateur :** Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.)

**Tenue de voyage :** Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'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. Une telle tenue procure un bonus de +5 aux jets de Vigueur rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense.

**Tenue sacerdotale :** Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.

**Toilette royale :** Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

## MONTURES

Article Prix

Âne ou mulet 8 po

Barde, Créature de taille moyenne Prix armure intermédiaire ou lourde humaine ×2

Barde, Créature de grande taille Prix armure intermédiaire ou lourde humaine ×4

Cheval  
Destrier léger 150 po  
Destrier lourd 400 po  
Cheval léger 75 po  
Cheval lourd 200 po  
Poney 30 po  
Poney de guerre 100 po  
Chien de garde 25 po  
Chien de selle 150 po  
Écurie (pour une journée) 5 pa  
Fontes 4 po  
Mors et bride 2 po  
Nourriture pour animaux (par jour) 5 pc  
Selle  
D'équitation 10 po  
De bât 5 po  
De guerre 20 po  
Selle, spéciale  
D'équitation 30 po  
De bât 15 po  
De guerre 60 po

## DESCRIPTION DES ARTICLES (MONTURES)

**Âne ou mulet :** Peu craintif, ils ont le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, ils acceptent de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir.

**Barde :** La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table : armures et boucliers). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.

Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures.

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.

**Cheval :** Le cheval est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halfelins.

Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation.

**Chien de selle :** Ce chien a été dressé à porter de petits humanoïdes (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. On ne subit aucun dégâts en tombant depuis un chien de selle.

**Écurie :** Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

**Nourriture pour animaux :** Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour.

**Selle d'équitation :** Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.



**Selle de bât :** Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture.

**Selle de guerre :** La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).

**Selle spéciale :** Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle. Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.

## MOYENS DE TRANSPORT

Article	Prix	Poids	
Barque	50 po	50 kg	
Rame	2 po	5 kg	
Bateau à fond plat	3 000 po		—
Carriole	100 po	300 kg	
Chariot	35 po	200 kg	
Charrette	15 po	100 kg	
Drakkar	10 000 po		—
Navire de haute mer	10 000 po		—
Traîneau	20 po	150 kg	
Trirème	30 000 po		—
Vaisseau de guerre	25 000 po		—

## DESCRIPTION DES ARTICLES (MOYENS DE TRANSPORT)

**Barque :** Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille Moyenne. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

**Bateau à fond plat :** Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.

**Carriole :** Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

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

**Charrette :** Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

**Drakkar :** Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

**Navire de haute mer :** Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heure.

**Trâneau :** Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

**Trirème :** Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

**Vaisseau de guerre :** Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

## ET DANS LES AUBERGES ET LES TAVERNES ?...

L'introduction culte d'un jeu de rôle médiéval fantastique est « vous vous retrouvez dans une auberge ». oui... Mais qu'est-ce qu'on y trouve dans une auberge ?...

Article	Prix	Poids	
Banquet (par convive)	10 po	—	
Bière			
La chope	4 pc	500 g	
Le litre	7 pc	1 kg	
Fromage, la portion	1 pa	250 g	
Pain, la miche	2 pc	250 g	
Repas (par jour)‡			
Qualité médiocre	1 pa	—	
Qualité convenable	3 pa	—	
Bonne qualité	5 pa	—	
Séjour à l'auberge (par jour)‡			
Qualité médiocre	2 pa	—	
Qualité convenable	5 pa	—	
Bonne qualité	2 po	—	
Viande, la portion	3 pa	500 g	
Vin			
De table (le pichet)	2 pa	3 kg	
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g	

## DESCRIPTION D'UNE NUIT A L'AUBERGE

**Auberge :** Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint. Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

**Repas :** Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet, de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

## SORTS

### Portée des sorts

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

### Informations complémentaires pour les sorts

JA : Jet d'attaque nécessaire

PC : Portée courte

PM : Portée moyenne

PL : Portée longue

Réf : Jet de Réflexes

Vig : Jet de Vigueur

Vol : Jet de Volonté

## SORTS PROFANES

### Sorts profanes de niveau 0 : tours

Signature magique : « Signature magique » inscrit la rune personnelle du PJ. (Visible ou non)

Détection de la magie : « Détection de la magie » détecte les sorts et les objets magiques dans un rayon de 18 mètre pendant 1 minute/niveau ou lorsque la concentration est perdue.

Son imaginaire (PC, Vol) : « Son imaginaire » produit un son illusoire pendant 1 round/niveau.

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

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

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

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

### Sorts profanes de niveau 1

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

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

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

Projectile magique (PM) : « Projectile magique » touche toujours sa cible et inflige 1d4+1 dégâts. +1 projectile supplémentaire aux 2 niveaux après le niveau 1. (Maximum de 5)

Sommeil (PM, Vol) : « Sommeil » endort magiquement jusqu'à 4 DV de créature pendant 1 minute/niveau.

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

### **Sorts profanes de niveau 2**

Flèche d'acide (JA, PL) : « Flèche d'acide » attaque de contact à distance infligeant 2d4 dégâts pour 1 round +1 round/trois niveaux.

Sphère de feu (PM, Réf):: 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 (PM) : « Déblocage » ouvre une porte même si elle est scellée magiquement.

Lévitacion (PC) : Le lanceur s'élève dans les airs ou redescend à volonté pendant 1 minutes/niveau.

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

### **Sorts profanes de niveau 3**

Claire audience/Clairvoyance (PL) : Claire audience/Clairvoyance permet d'entendre/de voir à distance pendant 1 minute/niveau.

Dissipation de la magie (PM) : « Dissipation de la magie » annule les sorts et les effets magiques.

Boule de feu (PL, Réf) : « Boule de feu » inflige 1d6 dégâts feu/niveau, 6 mètres de rayon.

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

Éclair (JA, PM) : « Eclair » inflige 1d6 dégâts d'électricité/niveau.

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

### **Sorts profanes de niveau 4**

Animation des morts : « Animation des morts » crée Niveau x2 DV de squelette ou de zombi.

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

Tentacule noir (PM) : Des tentacules sortent du sol en immobilisant tout dans un rayon de 6 mètres pendant 1 round/niveau.

Porte dimensionnelle (PL) : « Porte dimensionnelle » téléporte le lanceur sur une courte distance.

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

Peau de pierre : La cible ignore 10 points de dégât par attaque pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation.

### **Sorts profanes de niveau 5**

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

Contact avec les plans : « Contact avec les plans » permet de poser une question à une entité « extérieure » 'c'est-à-dire d'un autre plan d'existence). S'annule si la concentration est perdue.

Débilité (PM, Vol) : L'intelligence de la cible est réduite de 1.

Passe-muraille (PC) : « Passe-muraille » permet de traverser une surface en pierre ou en bois pendant 1 heure/niveau.

Permanence : Le sort « Permanence » rend certains sorts permanents.

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

### **Sorts profanes de niveau 6**

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

Chaîne de foudre ( JA, PL) : « Chaîne de foudre » inflige 1d6 dégâts/niveau plus un éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégât.

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

Désintégration (JA, PM) : « Désintégration » fait disparaître une créature ou un objet.

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

Vision lucide : Vision lucide permet de voir véritablement la réalité pendant 1 minute/niveau.

### **Sorts profanes de niveau 7**

Boule de feu à retardement (PL, Réf) : « Boule de feu à retardement » inflige 1d6 dégâts feu/niveau. L'effet peut-être retardé pendant 5 rounds.

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

Doigt de mort (PM, Vig) : « Doigt de mort » tue la cible.

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

Mot de pouvoir aveuglant (PC) : « Mot de pouvoir aveuglant » aveugle les créatures ayant 200 PV ou moins pendant 1d4+1 minute. (Permanent si la cible à moins de 50 PV)

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

### **Sorts profanes de niveau 8**

Clone : Un double s'éveille lors de la mort de l'original.

Flétrissure (JA, PL) : « Flétrissure » inflige 1d6 dégât/niveau à toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres.

Nuage incendiaire (PM, réf) : Un nuage apparait, infligeant 4d6 dégâts feu/round pendant 1 round/niveau.

Danse irrésistible (vol) : « Danse irrésistible » force la cible à danser pendant 1d4+1 round.

Mot de pouvoir étourdissant (PC) : Ce sort étourdit une créature de 150 PV ou moins pendant 2d4+1 rounds.

Entrave (PC, Vol) : « Entrave » enferme une créature dans une gemme.

### **Sorts profanes de niveau 9**

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

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

Portail (PM) : Le « Portail » permet de relier deux plans pour voyager ou d'invoquer une entité. Dure 1 round/niveau.

Pluie de météore (PL, Réf) : La « Pluie de météore » prend la forme d'une chute de quatre sphères explosives infligeant chacune 6d6 dégâts feu.

Mot de pouvoir mortel (PC) : « Mot de pouvoir mortel » tue une créature avec 100 PV ou moins.

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

## **SORTS DIVINS**

### **Sorts divins du niveau 0 (oraisons)**

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

Création d'eau (PC) : « Création d'eau » crée 8 litres d'eau pure/niveau.

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

Purification de nourriture et d'eau : Le sort purifie 30 dm<sup>3</sup>/niveau de nourriture et d'eau.

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

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

### **Sorts divins de niveau 1**

Bénédiction (PC) : le prêtre et ses alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de communication+Intelligence pendant 1 minute/niveau.

Bénédiction de l'eau : « Bénédiction de l'eau » crée de l'eau bénite.

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

Faveur divine : « Faveur divine » confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Pierre magique : Le Prêtre peut, après avoir lancé se sort, transformer jusqu'à 3 galets en projectiles plus dangereux que la normale ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts. Dure 30 minutes ou jusqu'à utilisation.

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

### **Sorts divins de niveau 2**

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

Délivrance de la paralysie (PC) : « Délivrance de la paralysie » délivre une créature ou plus de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

Préservation des morts : Le sort préserve un cadavre.

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

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

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

### **Sorts divins de niveau 3**

Création de nourriture et d'eau (PC) : Le sort permet de nourrir 3 humains ou 1 cheval/niveau.

Guérison des maladies : Le sort guérit tous les maux du sujet.

Lumière brûlante (JA, PM) : « Lumière brûlante » inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux ou 1d8 dégâts/niveau contre les morts-vivants.

Prière (PC) : « Prière » confère +1 pour les alliés à presque tous les jets, et inflige -1 pour les adversaires ; pendant 1 round/niveau.

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

Communication avec les morts (Vol) : Grâce à « Communication avec les morts » un cadavre répond à 1 question/2 niveaux pendant 1 minute/niveau.

### **Sorts divins de niveau 4**

Détection du mensonge (PC, Vol) : « Détection du mensonge » révèle les mensonges délibérés pendant 1 round/niveau ou jusqu'à utilisation.

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

Neutralisation du poison : « Neutralisation du poison » rend le poison inoffensif pendant 10 minutes/niveau.

Restauration : « Restauration » rend niveau et points de caractéristique perdus.

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

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

### **Sorts divins de niveau 5**

Annulation d'enchantement (PC) : « Annulation d'enchantement » libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Colonne de feu (PM, Réf) : « Colonne de feu » fait tomber du ciel une colonne de feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

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

Rappel à la vie : « Rappel à la vie » ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

Soins légers de groupe (PC) : « Soins légers de groupe » rend 1d8 PV à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

### **Sorts divins de niveau 6**

Bannissement (PC, Vol) : Le sort bannit pour 2 DV/niveau de créatures extérieures (c'est-à-dire venant des plans d'existences de type « extérieur »).

Festin des héros (PC) : « Festin des héros » fait apparaître de la nourriture pour 1 créature/niveau ; confère un bonus de +1 au combat pendant 12 heures. Reste pendant 1 heure.

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

Mise à mal (Vol) : « Mise à mal » inflige 10 points de dégâts/niveau.

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

Soins modérés de groupe (PC) : « Soins modérés de groupe » rend 2d8 PV à de nombreuses créatures, +1/niveau.

### **Sorts divins de niveau 7**

Destruction (PC, Vig) : « Destruction » tue la cible et détruit son corps.

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

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

Restauration suprême : « Restauration suprême » est comme le sort « restauration », mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

Résurrection : « Résurrection » ramène un mort à la vie.

Soins importants de groupe (PC) : « Soins importants de groupe » rend 3d8 PV à de nombreuses créatures, +1/niveau.

### **Sorts divins de niveau 8**

Aura sacrée (PC) : « Aura sacrée » confère +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal pendant 1 round/niveau.

Localisation suprême : « Localisation suprême » localise précisément une créature ou un objet.

Soins intensifs de groupe (PC) : « Soins intensif de groupe » rend 4d8 PV à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Tempête de feu (PM, Réf) : « Tempête de feu » inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Verrou dimensionnel (PM) : « Verrou dimensionnel » bloque les téléportations et les voyages entre les plans ; pendant 1 jour/niveau.

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

### **Sorts divins de niveau 9**

Capture d'âme (PC, Vol) : « Capture d'âme » retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Guérison suprême de groupe (PC) : « Guérison suprême de groupe » est comme « guérison suprême », mais sur plusieurs sujets.

Implosion (PC, Vig) : « Implosion » tue 1 créature/round pendant 4 rounds. S'annule si la concentration est perdue.

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

Portail (PM) : Le « Portail » relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité pendant 1 round/niveau.

Projection astrale : « Projection astrale » emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

## SORTS D'ILLUSION

### Sorts d'illusion de niveau 0

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

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

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

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

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

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

### Sorts d'illusion de niveau 1

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

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

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

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

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

### Sorts d'illusion de niveau 2

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

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

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

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

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

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

### Sorts d'illusion de niveau 3

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

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

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

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

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

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

### Sorts d'illusion de niveau 4

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

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

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

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

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



Création mineure : crée un objet en tissu ou bois.

### **Sorts d'illusion de niveau 5**

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

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

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

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

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

Songe : envoie un message à un dormeur.

### **Sorts d'illusion de niveau 6**

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

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

Image permanente : comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

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

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

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

### **Sorts d'illusion de niveau 7**

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

Invisibilité de groupe : comme invisibilité, mais multiples sujets.

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

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

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

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

## **SORTS DRUIDIQUES**

### **Sorts druidiques de niveau 0**

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

Détection de la magie : détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde pendant 1 minute/niveau.

Détection du poison : détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

Lecture de la magie : permet de lire parchemins et livres de sorts pendant 10 minutes/niveau.

Réparation : répare sommairement un objet.

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

### **Sorts druidiques de niveau 1**

Baie nourricière : 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).

Brume de dissimulation : le PJ est entouré de brouillard pendant 1 minute/niveau.

Communication avec les animaux : permet de communiquer avec les animaux pendant 1 minute/niveau.

Enchevêtrement : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m pendant 1 minute/niveau.

Flammes : 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

Lueur féérique : illumine le sujet pendant 1 minute/niveau (annule flou, camouflage, etc.).

### **Sorts druidiques de niveau 2**

Bourrasque : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Distorsion du bois : tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.) dans un rayon de 6 mètres.

Forme d'arbre : transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Métal brûlant : chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

Nuée grouillante : convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées pendant bonus d'ESP + niveau du lanceur + 2 rounds.

Peau d'écorce : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus) pendant 10 minutes/niveau.

### **Sorts druidiques de niveau 3**

Appel de la foudre : appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair) pendant 1 minute/niveau.

Communication avec les plantes : permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales pendant 1 minute/niveau.

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

Façonnage de la pierre : permet de modeler la pierre.

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

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

### **Sorts druidiques de niveau 4**

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

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

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

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

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

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

### **Sorts druidiques de niveau 5**

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

Éveil : rend un animal ou un arbre intelligent.

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

Métamorphose funeste : transforme le sujet en animal inoffensif.

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

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

### **Sorts druidiques de niveau 6**

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

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

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

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

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

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

### **Sorts druidiques de niveau 7**

Bâton sylvanien : transforme le bâton du PJ en sylvanien.

Contrôle du climat : modifie le climat local.

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

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

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

Doigt de mort : tue la cible.

## **Classes de prestige lite et spécialités de classe**

Tous les 3 niveaux (n3, n6, n9, n12, n15, n18, etc), les personnage reçoivent 1 point qu'ils peuvent dépenser dans l'achat de dons de spécialités de classe ou dans l'achat de pouvoirs de classes de prestige lite. Tant qu'un personnage n'a pas au moins tous les dons de niveau 1 de sa spécialité de classe ou de sa classe de prestige lite, il ne peut obtenir une nouvelle spécialité ou une nouvelle classe de prestige lite. Voir les fichiers spécialités de classe et classes de prestige lite pour plus de détails.

## **Guide du Maître de donjon**

### **REGLES AVANCEES**

Cet ensemble de règles introduit quelques options supplémentaires sans pour autant augmenter la complexité de Microlite20. Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les règles avancées : les MJ sont encouragés à choisir les éléments les plus appropriés à leurs parties.

### **NOUVELLE COMPETENCE**

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

### **HEROÏSME**

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

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

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

### **MAGIE**

Voici trois moyens pour ajouter un peu de variété au répertoire des lanceurs de sort. Chacun modifie un sort tout en doublant son temps de lancement ; ainsi, un sort qui, non modifié, nécessitait une action simple pour être lancé demande désormais un round entier.

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

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

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

## TAILLES

Toutes les données relatives à ces tailles sont établies en comparaison à la taille moyenne (taille humaine)

infime : force -8, CA +8

minuscule : force -6, CA+4

très petite : force -4, CA+2

petite : force -2, CA +1

moyenne : -

grande : force +3 armure naturelle +2

très grande : force +6 armure naturelle +5

gigantesque : force +9 armure naturelle +9

colossale : force +12 armure naturelle +14

## MALADIE

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

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

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

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

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

Maladie Type DD Incubation Dégâts

Fièvre gloussante Inhalé 16 1 jour -1d6 ESP

Fièvre des marais Blessure 12 1d3 jours -1d3 DEX, -1d3 FOR

Bouille-crâne Inhalé 12 1 jour -1d4 ESP

Mal Rouge Blessure 15 1d3 jours -1d6 DEX

Tremblote Contact 13 1 jour -1d8 DEX

## POISON

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

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

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

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

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

#### Poison Type DD Dégâts Prix

Arsenic Ingéré 13 1 FOR/-1d8 FOR 120

Araignée monstrueuse 1 (minuscule) Blessure 10 -1d2 FOR/ -1d2 FOR 85

Araignée monstrueuse 2 (petite) Blessure 10 -1d3 FOR/ -1d3 FOR 125

Araignée monstrueuse 3 (grande) Blessure 13 -1d6 FOR/ -1d6 FOR 250

Araignée monstrueuse 4 (énorme) Blessure 16 -1d8 FOR/ -1d8 FOR 500

Brouillard de Folie Blessure 20 -1d4 ESP/-1d6 ESP 1 500

Emanations d'Othur brûlé Inhalé 18 -1 FOR\*/-3d6 FOR 2 100

Huile de Taggit Ingéré 15 0 /inconscience 90

Lame Mortelle Blessure 20 -1d6 FOR/ -2d6 FOR 1 800

Nitharit Contact 13 0/-3d6 FOR 650

Pâte de racine de Malys Contact 16 -1 DEX/-2d4 500

Poison du sommeil Blessure 13 inconscience/inconscience pour 2d4 heures 75

Résidu de feuille de Sassone Contact 16 -2d12PV/ -1d8 FOR 300

Scorpion monstrueux 3( grand) Blessure 14 -1d4 FOR/-1d4 FOR 200

Scorpion monstrueux 4 (énorme) Blessure 18 -1d6 FOR/-1d6 FOR 400

Scorpion monstrueux 1 (minuscule) Blessure 12 -1 FOR/-1 FOR 50

Scorpion monstrueux 2 (petit) Blessure 12 -1d2 FOR/-1d2 FOR 100

Serpent 1 (vipère moyenne) Blessure 11 -1d6 FOR/-1d6 FOR 120

Serpent 2 (grande vipère) Blessure 11 -1d6 FOR/-1d6 FOR 120

Serpent 3 (énorme vipère) Blessure 14 -1d6 FOR/-1d6 FOR 250

Whinnis bleu Blessure 14 -1 FOR/inconscience 120

Wyverne Blessure 17 -2d6 FOR/-2d6 FOR 3 000

## PIEGES

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

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

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

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

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

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

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

FP Nom Attaque Dégâts Type Résistance Fouille Désam.

FP1 Flèche Attaque +10 1d6 Flèche — 20 20

FP1 Fléchette empoisonnée Attaque +8 1d4 +poison fléchette — 24 18

FP1 Fosse camouflée 3m de prof. 1d6 chute 15 pour éviter 24 20

FP2 Fosse 12m de prof. 4d6 chute 20 pour éviter 20 20

FP2 Grand filet Attaque +5 — filet 14 pour éviter 20 25

FP2 Mains brûlantes Effet de sort 1d4 feu 11 pour ½ dégâts 26 26

FP3 Flèche empoisonnée Attaque +12 1d8+poison flèche — 19 15

FP3 Fosse 18m de prof. 6d6 chute 20 pour éviter 20 20

FP3 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

FP4 Faux dissimulée dans un mur Attaque +20 2d4+8 faux — 21 18

FP4 Fosse hérissée de pieux 18m de prof. 6d6 chute 20 pour éviter 20 20

FP4 Attaque +10 1d4 par pieu, 1d4 pieux pieu - 21 18

FP5 Boule de feu effet de sort 1d4+7 feu 16 pour ½ dégâts 29 29

FP5 Chute d'un bloc de pierre Attaque +15 5d5 écrasement — 25 17

FP5 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

FP6 Fosse hérissée de pieux 30m de prof. 6d6 Chute 20 pour éviter 20 20

FP6 Attaque +10 1d4+5/pieu, 1d4 pieux Pieu

FP6 Salle rétrécissante Murs bougent nsemble 12d6 Ecrasement — 20 22

FP7 Eclairs multiples Effet de sort 11d6 à la cible plus proche puis 5D6 pour jusqu'à 11 cibles vivantes Electricité 19 pour ½ dégâts 31 31

FP7 Fosse bien camouflée 21m de prof. 7d6 Chute 25 pour éviter 27 18

FP7 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

FP8 Fosse bien camouflée 30m de prof. 10d6 Chute — 32 32

FP8 Mot de pouvoir étourdissant Effet magique Etourdi pour 2d4 rounds — — 32 32

FP9 Gouffre hérissé de pieux empoisonnés 21m de prof. 7d6 Chute 20 pour éviter 20 20

FP9 Attaque +10 1d4+5+poison pour chaque pieu, 1d4 pieux Pieu

FP9 Nuage incendiaire Effet de sort 4d6/rd pour 15 rds Feu 22 pour ½ dégâts 33 33

FP9 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

FP10 Murs mouvants Attaque automatique 18d6 Ecrasement — 20 25

FP10 Salle rétrécissant Aucun DD de Résistance

## REGLES OPTIONNELLES

\*lors d'un combat à 2 armes, le combattant peut choisir de lancer le d20 pour chaque arme ou 1 seul d20 pour les 2 armes. les dégats sont effectués séparément.

## QUAND VOUS ETES DANS LE DOUTE...

Lorsque les joueurs veulent tenter quelque chose qui contourne, détourne ou dépasse les règles, vous pouvez toujours utiliser « l'ami du MJ »... le 50% de chance de réussite. Effectuez un lancer de dé lorsqu'un test semble approprié. Un résultat de 1-10 indique un échec et un résultat de 11-20 un succès. Si vous pensez que la situation favorise les PJ, accordez-leur un bonus de +2. Dans le cas contraire, vous pouvez leur infliger un malus de -2.

## PRESTIGE

**Avantage.** Ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux. Le score de prestige du personnage est égal à son niveau-10 + 1 par spécialité de classe et par classe de prestige lite qu'il détient. +1 par spécialité de classe ou par classe de prestige lite bénéfique ou maléfique. Voir la table ci-dessous pour connaître le type de compagnons d'armes et le nombre de suivants sur lesquels l'aventurier peut compter. Le personnage a droit à un nombre de compagnons d'arme égal à son bonus d'esprit.

**Valeur de Prestige : 1** ou moins

**Niveau des compagnons d'armes : -**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 2**

**Niveau des compagnons d'armes : 1**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 3**

**Niveau des compagnons d'armes : 2**

Nombre de suivants par niveau :

**Valeur de Prestige : 4**

**Niveau des compagnons d'armes : 3**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 5**

**Niveau des compagnons d'armes : 3**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 6**

**Niveau des compagnons d'armes : 4**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 7**

**Niveau des compagnons d'armes : 5**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 8**

**Niveau des compagnons d'armes : 5**

Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 9**  
**Niveau des compagnons d'armes : 6**  
Nombre de suivants par niveau : -

**Valeur de Prestige : 10**  
**Niveau des compagnons d'armes : 7**  
Nombre de suivants par niveau : 5N1

**Valeur de Prestige : 11**  
**Niveau des compagnons d'armes : 7**  
Nombre de suivants par niveau : 6N1

**Valeur de Prestige : 12**  
**Niveau des compagnons d'armes : 8**  
Nombre de suivants par niveau : 8N1

**Valeur de Prestige : 13**  
**Niveau des compagnons d'armes : 9**  
Nombre de suivants par niveau : 10N1, 1N2

**Valeur de Prestige : 14**  
**Niveau des compagnons d'armes : 10**  
Nombre de suivants par niveau : 15N1, 1N2

**Valeur de Prestige : 15**  
**Niveau des compagnons d'armes : 10**  
Nombre de suivants par niveau : 20N1, 2N2, 1N3

**Valeur de Prestige : 16**  
**Niveau des compagnons d'armes : 11**  
Nombre de suivants par niveau : 25N1, 2N2, 1N3

**Valeur de Prestige : 16**  
**Niveau des compagnons d'armes : 12**  
Nombre de suivants par niveau : 30N1, 3N2, 1N3, 1N4

**Valeur de Prestige : 18**  
**Niveau des compagnons d'armes : 12**  
Nombre de suivants par niveau : 35N1, 3N2, 1N3, 1N4

**Valeur de Prestige : 19**  
**Niveau des compagnons d'armes : 13**  
Nombre de suivants par niveau : 40N1, 4N2, 2N3, 1N4, 1N5

**Valeur de Prestige : 20**  
**Niveau des compagnons d'armes : 14**  
Nombre de suivants par niveau : 50N1, 5N2, 3N3, 2N4, 1N5

**Valeur de Prestige : 21**



**Niveau des compagnons d'armes : 15**

Nombre de suivants par niveau : 60N1, 6N2, 3N3, 2N4, 1N5, 1N6

**Valeur de Prestige : 22****Niveau des compagnons d'armes : 15**

Nombre de suivants par niveau : 75N1, 7N2, 4N3, 2N4, 2N5, 1N6

**Valeur de Prestige : 23****Niveau des compagnons d'armes : 16**

Nombre de suivants par niveau : 75N1, 7N2, 4N3, 2N4, 2N5, 1N6

**Valeur de Prestige : 24****Niveau des compagnons d'armes : 17**

Nombre de suivants par niveau : 110N1, 11N2, 6N3, 3N4, 2N5, 1N6

**Valeur de Prestige : 25 et +****Niveau des compagnons d'armes : 17**

Nombre de suivants par niveau : 135N1, 13N2, 7N3, 4N4, 2N5, 2N6

**+1 niveau de compagnon d'arme tous les 3 points de prestige supplémentaires.**

**+35 suivants de niveau 1 tous les points de prestige supplémentaire. Le nombre de suivants de niveau 2 est égal au nombre de suivants de niveau 1 divisé par 10. pour chaque niveau de suivants incrémenté, on divise ensuite par 2 arrondi au supérieur pour connaître le nombre de suivants de niveau supérieur. Le niveau d'un suivant ne peut dépasser le score de prestige du personnage divisé par 4.**

*Niveau des compagnons d'armes.* Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes de ce niveau ou moins. À noter que, quelle que soit la valeur de Prestige de l'aventurier, le niveau de ses compagnons d'armes doit toujours être inférieur au sien de deux niveaux au moins. Par exemple, un paladin de niveau 6 et bénéficiant d'un bonus de +3 en Charisme ne pourra recruter qu'un compagnon d'armes de niveau 4 ou moins. Le compagnon d'armes doit être équipé conformément à son niveau.

*Nombre de suivants par niveau.* Le personnage peut diriger un total de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 14 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 15 suivants de niveau 1 et d'un suivant de niveau 2.

## **POSSESSIONS DES PERSONNAGES EN FONCTION DU NIVEAU**

N1 : -

N2 : 900po

N3 : 2700po

N4 : 5400po

N5 : 9000po

N6 : 13000po

N7 : 19000po

N8 : 27000po

N9 : 36000po

N10 : 49000po

N11 : 66000po

N12 : 88000po

N13 : 110000po  
N14 : 150000po  
N15 : 200000po  
N16 : 260000po  
N17 : 340000po  
N18 : 440000po  
N19 : 580000po  
N20 : 760000po  
N21 : 860000po  
N22 : 980000po  
N23 : 1120000po

## OPEN GAME LICENSE

Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- 10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (robin@greywulf.net) This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Microlite20 and Robin V. Stacey, Darrell King and Al Krombach.

