

CREATION DE PERSONNAGES

PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Voici un petit fichier récapitulant toutes les étapes nécessaires à la création d'un nouveau personnage pour advanced microlite20.

*les personnages commencent au niveau 1

*répartir 4 points de bonus de caractéristiques entre la force, la dextérité et l'esprit

La force regroupe la force et la constitution, la dextérité ne regroupe que la dextérité, l'esprit regroupe l'intelligence, la sagesse et le charisme.

Score de caractéristique = (bonus de caractéristique * 2) + 10

* Points de vie = Caractéristique de force (FOR) + 1.

*rajoutez le bonus de race :

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.

*les compétences sont physique, subterfuge, connaissance et communication.

Range de compétence = 1 + tout bonus dû à votre classe et/ou à votre race.

-le guerrier reçoit un bonus de +3 à la compétence Physique.

-le voleur reçoit un bonus de +3 à la compétence subterfuge

-le mage reçoit un bonus de +3 à la compétence connaissance

-le prêtre et le prêtre maléfique reçoivent un bonus de +3 à la compétence communication

Le paladin reçoit un bonus de +1 au Physique et de +2 en Communication

Le rôdeur reçoit un bonus de +3 en survie

L'illusionniste reçoit un bonus de +2 en communication et de +1 en subterfuge. Un personnage doit avoir une DEX minimum de +1 pour être Illusionniste.

Le druide reçoit un bonus de +2 en connaissance et de +2 en survie

Le barde reçoit un bonus de +2 en communication, subterfuge et connaissance

Le barbare reçoit un bonus de +2 en physique et de +1 en survie. Il faut au minimum +1 en Force pour devenir Barbare.

Le moine reçoit un bonus de +1 à toutes les compétences

*bonii d'attaque

-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.

***le score de classe d'armure est égal à 10 +bonus de DEX + Bonus d'armure**

***les jets de résistance**

- le bonus de vigueur est égal à physique + bonus de force
- le bonus de réflexe est égal à physique + bonus de dextérité
- le bonus de volonté est égal à connaissance ou communication + bonus d'esprit

***langues : les personnages parlent le commun. Ils reçoivent une langue supplémentaire par bonus d'esp**

exemples de langues : abyssal, céleste, infernal, aérien, elfique, draconien, géant, gnoll, gnome, goblin, halfelin, nain, orque, sylvestre, terreux.

***armes et armures**

le joueur choisit (en accord avec le mj) 1 arme principale, 1 arme secondaire et 1 armure. Si le personnage peut porter un bouclier, il en est doté d'un.

-Le Guerrier **et le paladin** peuvent porter n'importe quel type d'armure et utiliser un bouclier. Ils sont formés au maniement de toutes les armes.

-Le Voleur 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.

-Le Mage et l'illusionniste ne portent aucune armure. Ils sont formés au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin.

-Le Prêtre peut porter une armure légère ou moyenne. Il est formé au maniement des armes contondantes (à distance, légères et à deux mains), et les armes tranchantes et perforantes lui sont interdites par son clergé.

Le rôdeur peut utiliser une armure légère ou intermédiaire et un bouclier. Il est formé au maniement de toutes les armes.

Le 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.

Le 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.

Le barbare peut porter des armures légères et utiliser des targes. Il est formé au maniement de toutes les armes.

Le 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.

Le 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.

***magie**

-les mages lancent les sorts profanes, les prêtres les sorts divins, les illusionnistes les sorts d'illusion et les druides les sorts de druide de niveau : (niveau du lanceur de sorts/2) arrondi au supérieur

-coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer.

-un lanceur de sorts choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. Le mage, le prêtre, l'illusionniste, le druide et le prêtre maléfique ont droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

***facultés de classe**

Voleur : 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.

Prêtre : 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 : 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 : 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.

Druide : est immunisé contre les effets « magiques » des créatures féeriques des bois.

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.

Barbare : 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.

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.

Prêtre maléfique : 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.

***Métiers**

Au niveau 1, le personnage choisit un métier qui lui permettra de gagner sa vie lorsqu'il ne sera pas parti à l'aventure et d'effectuer certaines tâches durant son temps libre (ex : fabriquer des objets pour des artisans, tisser un réseau pour les connaissances, profiter des avantages que procurent les professions ou accroître sa réputation avec une représentation). De plus, le métier lui procure un bonus de +2 au jet de connaissance en rapport avec son métier.

***équipement**

Choisissez un paquet ou lancez 1d6 pour en choisir un au hasard ; puis ajoutez les objets indiqués en fonction de votre classe.

-Paquet A (1-2) : Sac à dos, sacoche de ceinture, couverture, lanterne à capote, 10 flasques d'huile, silex & 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 3m, 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 & amorce, corde en chanvre de 15m, Grappin, perche de 3m, rations de voyage (4 jours)

Guerrier et paladin : ajoutez à l'équipement de départ : flasque d'Eau Bénite & 5 pièces d'or.

Mage et illusionniste : ajoutez à l'équipement de départ : livre de sorts & 2 saches à composantes & 5 pièces d'or.

Prêtre et prêtre maléfique : ajoutez à l'équipement de départ : symbole religieux en argent & 5 pièces d'or.

Voleur : ajoutez à l'équipement de départ : outils de cambrioleur & 5 pièces d'or.

Barbare et rôdeur : ajoutez à l'équipement de départ : trousse de premiers secours (5 utilisations seulement) & 5 pièces d'or.

Druide et moine : ajoutez à l'équipement de départ : houx et gui & 20 pièces d'or.

Barde : ajoutez à l'équipement de départ : instrument de musique, trousse de déguisement (5 utilisations seulement) & 5 pièces d'or

PERSONNAGES DE NIVEAU SUPERIEURS

Chaque niveau donne :

- 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.