

Classes détaillées

Ce fichier regroupe toutes les données relatives aux classes de personnage d'advanced microlite20.

La classe du personnage est la profession qu'il a choisie d'exercer. La façon dont vous envisagez le jeu, ce qui vous semble le plus adapté pour affronter les dangers à venir et le rôle que vous désirez jouer décideront de la classe de votre personnage. Les prêtres ont avant tout une mission de soutien bien qu'ils aient certains sorts offensifs et qu'ils puissent porter l'armure et utiliser efficacement leurs armes. Les *druides* sont une sous-classe du prêtre qui se comporte à peu près comme ces derniers, si ce n'est qu'ils sont un peu moins aptes au combat mais beaucoup plus efficaces en extérieur. Les *guerriers* ont pour but principal de rechercher le combat au corps à corps ; ils ont pour cela les meilleurs bonus d'attaque et les meilleures armes et armures. Le barde utilise ses talents et des charmes pour parvenir à ses fins et aider ses compagnons.

Les *paladins* sont des guerriers bons et loyaux. **Ils disposent de pouvoirs leur permettant de mener à bien leur quête de justice.** Les rôdeurs sont une autre sous-classe de guerrier. Ils sont puissants au combat, surtout au combat à distance, et sont très habiles en extérieur. Les barbares sont des guerriers se démarquant par leur sauvagerie en combat. Les *magies* ont peu de chance de briller au combat au corps à corps mais ils disposent d'un grand nombre de sorts aussi bien offensifs, défensifs que d'intervention. Leur magie leur sert à résoudre les problèmes posés par le jeu. Les *illusionnistes* sont une sous-classe de magicien qui diffèrent notamment par la nature de leurs sorts. Les *voleurs* se servent de leur ruse, de leur agilité et de leur avidité au gain. Les *moines* sont des ascètes disciples de l'entraînement physique et du combat à main nue. Les bardes sont des troubadours et des conteurs aux mille talents et à la musique magique.

Chaque classe est expliquée en détail dans les chapitres suivants. C'est à vous de choisir la classe de votre personnage en tenant compte de votre répartition de caractéristiques et de vos envies dans le jeu.

Barbare

Description :

Des toundra glacées aux déserts de sable, des montagnes vertigineuses aux steppes et jungles marécageuses, les tribus barbares vivent à l'écart des civilisations. Les barbares sont de redoutables combattants faisant montre d'une rare férocité au combat. Ils quittent parfois la terre de leurs ancêtres pour piller, explorer des contrées inconnues ou simplement pour survivre.

Pré-requis : Il faut au minimum +1 en Force pour devenir Barbare.

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau

Bonus d'attaque magique : +1 au niveau 2 et tous les 2 niveaux par la suite (4, 6, 8, 10, etc)

Compétences : +2 en physique et +1 en survie au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix pour les niveaux supérieurs

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

Facultés spéciales au niveau 1 : 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.

Spécialités de classe : Le barbare peut choisir berserker, soldat ou gladiateur.
Classes de prestige lite affiliées : berserker frénétique, héros des principautés d'arzéminar
Equipement : ajoutez à l'équipement de départ : trousse de premiers secours (5 utilisations seulement) & 5 pièces d'or.

Barde

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Compétences : +2 en Communication, Subterfuge et Connaissance au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : 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.

Faculté spéciale au niveau 1 : 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.

Faculté spéciale aux niveaux supérieurs : 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.

Spécialités de classe : archer, duéliste

Classes de prestige lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers, duéliste enchanteur, major duéliste.

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

Druide

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Compétences : +2 en connaissance et +2 en survie au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : peut porter toute armure ou bouclier qui ne soit pas en métal. Il est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimenterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe.

Sorts : lance les sorts de druide. -coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer. Il choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. le druide a droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

Il accède à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3,5, 7, 9, etc.

Facultés spéciales au niveau 1 : le druide est immunisé contre les effets « magiques » des créatures féériques des bois.

Facultés spéciales aux niveaux supérieurs : 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.

Spécialités de classe : druide, sorcier

Classes de prestige lite affiliées : sorcier dévot

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

Guerrier

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau

Bonus d'attaque magique : +1 /2 niveaux

Compétences : +3 en physique au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : peut porter n'importe quel type d'armure et utiliser un bouclier. Il est formé au maniement de toutes les armes.

Facultés spéciales au niveau 1 : +1 aux attaques au corps à corps et à distance et aux dégâts

Facultés spéciales aux niveaux supérieurs : Les bonus d'attaque au corps à corps et à distance augmentent de +1 au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite.

Spécialités de classe : maître d'arme, chevalier, archer, arbalétrier, soldat, gladiateur ou cavalier archer.

Classes de prestige lite affiliées : templier, chevalier hospitalier, chevalier du grand royaume, héros des principautés d'arzéminar, cavalier d'élite, chevalier du calice, chasseur de la reine de l'air et des ténèbres, chevalier noir, cavalier d'obsidienne, amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers.

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

Illusionniste

Description :

Pré-requis : +1 en dextérité

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 aux bonus au corps à corps et à distance/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc).

Bonus d'attaque magique : +1 au bonus d'attaque magique/niveau

Compétences : +2 en communication et +1 en subterfuge au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : ne porte aucune armure. Il est formés au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin.

Sorts : lance les sorts d'illusion. -coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer. Il choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. L'illusionniste a droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

Il accèdent à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3,5, 7, 9, etc.

Spécialités de classe : arbalétrier, artisan d'objets magiques, invocateur, nécromancien, sorcier.

Classes de prestige lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers, créateur de golems, maître des parchemins magiques, maître des potions, invocateur divin, démoniste, diaboliste, fanatique oxydeur, maître des revenants, sorcier dévot.

Équipement : ajoutez à l'équipement de départ : livre de sorts & 2 sacoches à composantes & 5 pièces d'or.

Mage

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 aux bonus au corps à corps et à distance/2 niveaux (n2, n4, n6, n8, etc).

Bonus d'attaque magique : +1 au bonus d'attaque magique/niveau

Compétences : +3 en connaissance au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : ne porte aucune armure. Il est formés au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin.

Sorts : lance les sorts profanes. -coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer. Il choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. Le mage a droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

Il accèdent à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3,5, 7, 9, etc.

Spécialités de classe : arbalétrier, artisan d'objets magiques, invocateur, nécromancien, sorcier.

Classes de prestige lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers, créateur de golems, maître des parchemins magiques, maître des potions, invocateur divin, démoniste, diaboliste, fanatique oxydeur, maître des revenants, sorcier dévot.

Equipement : ajoutez à l'équipement de départ : livre de sorts & 2 sacoches à composantes & 5 pièces d'or.

Moine

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc

Compétences : +1 à toutes les compétences au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : 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.

Facultés spéciales au niveau 1 : inflige 1D4 dégats 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.

Facultés spéciales aux niveaux supérieurs : au niveau 7, devient immunisé aux poisons.

Spécialités de classe : moine guerrier

Classes de prestige lite affiliées : -

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

Paladin

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 aux bonus au corps à corps et à distance à chaque niveau

Bonus d'attaque magique : +1 /2 niveaux

Compétences : +1 en physique et +2 en communication au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : peut porter n'importe quel type d'armure et utiliser un bouclier. Il est formé au maniement de toutes les armes.

Facultés spéciales au niveau 1 : est immunisé aux maladies et bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde. 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.

Facultés spéciales aux niveaux supérieurs : gagne +1 aux sauvegardes aux niveaux 5, 10, 15, etc.

Spécialités de classe : chevalier, paladin, maître d'arme, soldat, paladin déchu.

Classes de prestige lite affiliées : cavalier d'élite, chevalier du calice, chevalier hospitalier, chasseur de la reine de l'air et des ténèbres, chevalier noir, cavalier d'obsidienne, chevalier du grand royaume, templier, héros des principautés d'arzéminar.

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

Prêtre

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Compétences : +3 en communication au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : 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.

Sorts : lance les sorts divins. -coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer. Il choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. Le prêtre a droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

Il accèdent à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3,5, 7, 9, etc.

Facultés spéciales au niveau 1 : 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.

Spécialités de classe : exorciste, invocateur, maître d'arme, sorcier.

Classes de prestige lite affiliées : chevalier du calice, chevalier hospitalier, exorciste de la flamme d'argent, invocateur divin, démoniste, diaboliste, fanatique oxydeur, templier, chevalier du grand royaume, héros des principautés d'arzéminar, Sorcier dévot.

Équipement : ajoutez à l'équipement de départ : symbole religieux en argent & 5 pièces d'or.

Prêtre maléfique

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Compétences : +3 en communication au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix aux niveaux supérieurs

Armes et armures : 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.

Sorts : lance les sorts divins. -coût en pv d'un lancer de sort : 1 + 2 fois le niveau du sort à lancer. Il choisit un sort fétiche parmi sa liste de sorts. Ce sort fétiche lui coûte 1pv de moins pour le lancer. Le prêtre a droit à un sorts fétiche par niveau de sorts.

Il accèdent à de nouveaux niveaux de sorts aux niveaux 3,5, 7, 9, etc.

Facultés spéciales au niveau 1 : 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.

Spécialités de classe : exorciste, invocateur, maître d'arme, sorcier.

Classes de prestige lite affiliées : chevalier du calice, chevalier hospitalier, exorciste de la flamme d'argent, invocateur divin, démoniste, diaboliste, fanatique oxydeur, templier, chevalier du grand royaume, héros des principautés d'arzémar, Sorcier dévot.

Equipement : ajoutez à l'équipement de départ : symbole religieux en argent & 5 pièces d'or.

Rôdeur

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau

Bonus d'attaque magique : +1 au niveau 2 et tous les 2 niveaux par la suite (4, 6, 8, 10, etc)

Compétences : +3 en survie au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix pour les niveaux supérieurs

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

Facultés spéciales au niveau 1 : 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.

Spécialités de classe : rôdeur, gladiateur, archer, .

Classes de prestige lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers, chasseur d'ennemis jurés.

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

Voleur

Description :

Bonus d'attaque au corps à corps et à distance : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Bonus d'attaque magique : +1 à chaque niveau sauf aux niveaux multiples de 4 (n4, n8, n12, n16, n20, etc)

Compétences : +3 en subterfuge au niveau 1. puis +1 dans 2 compétences au choix pour les niveaux supérieurs

Armes et armures : 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.

Facultés spéciales au niveau 1 : 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.

Spécialités de classe : archer, assassin, coupe-jarret ou duéliste.

Classes de prestige lite affiliées : amazone, archer alchimiste, archer serpent, archer enchanteur, initié de l'ordre des archers, patron de la flamme noire, patron des lacs sombres, assassin de la lame d'ébène, assassin des cryptes, assassin dévoreur, grand-père assassin, duéliste enchanteur, major duéliste.

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