



le Scriptorium

présente :
des règles pour
Microlite20



RÈGLES AVANCÉES

RÈGLES AVANCÉES



DES RÈGLES OPTIONNELLES POUR MICROLITE20 PAR HUNKA

Correction et mise en page : Arasmo

Illustrations : Jason Engle : jasonengle.deviantart.com

Maîtrise des armes

Chaque classe obtient au niveau 1 un nombre de Maîtrise d'armes. Vous devez choisir une arme par Maîtrise que vous avez. Au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite (10, 15 et 20), votre personnage gagne la Maîtrise d'une arme supplémentaire. Lorsque votre personnage combat avec une arme non-maîtrisée, il subit un malus de -2 aux jets d'attaques correspondants.

Guerrier/Rôdeur : 3 Maîtrises au niveau 1

Roublard/Barde/Paladin : 2 maîtrises au Niveau 1

Mage/Prêtre/Druide/Illusionniste : 1 Maîtrise au Niveau 1.

Bi-classage

Votre personnage peut seulement se bi-classer au niveau 10. Lorsqu'il se bi-classe, votre personnage obtient le bonus aux compétences et les capacités spéciales de sa nouvelle classe, mais les 10 prochains niveaux obtenus le seront obligatoirement dans celle-ci : choisissez donc avec soin!

Nouvelles races

Gobelin : +4 Dextérité, -1 Force, -1 Esprit.

Gobelours : +3 Force, +1 Dextérité, -2 Esprit.

Hobgobelin : +1 Force, +1 Dextérité.

Kobold : +4 Dextérité, -2 Force.

Orque : +4 Force, +1 Dextérité, -3 Esprit (minimum de 1).

Nouvelles classes

Barbare : Il peut porter des armures légères et utiliser des targes. Il reçoit un bonus de +2 en Physique et de +1 en Survie et obtient 2 Maîtrises 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. Il faut un minimum de 13 en Force pour devenir Barbare.

Moine : Il ne peut pas porter d'armure, ni utiliser de bouclier. Il reçoit un bonus de +1 à toutes les compétences et obtient 1 Maîtrise au niveau 1. 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.

Bretteur : Il peut porter des armures légères mais ne peut pas utiliser de bouclier. Il reçoit un bonus de +2 en Subterfuge et de +1 en Communication. Il reçoit 2 Maîtrises au niveau 1. Lorsqu'il se bat seul contre un seul humanoïde, il ajoute son bonus de Dex à ses dégâts au corps à corps et bénéficie d'un bonus de +2 à la CA contre cet adversaire. Ce bonus augmente de +1 au niveau 5 tous les 5 niveaux par la suite.



Chevalier noir : Il peut porter toutes les armures et utiliser les boucliers. Il reçoit un bonus de +2 en Physique et de +1 en Subterfuge. Il obtient 2 Maîtrises au niveau 1. Il est immunisé aux maladies et obtient un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde, bonus qui augmente de +1 au niveau 5 et tous les 5 niveaux par la suite. Un chevalier noir peut, à volonté, détecter le Bien dans un rayon de 18 mètres. Une

fois par jour, le chevalier noir peut infliger +1 point de dégâts supplémentaires par niveau (maximum +15) sur une attaque au corps à corps. Vous devez être d'alignement Mauvais pour devenir Chevalier noir.

Jet de sauvegarde instinctif

Si un personnage a 8 ou moins en Esprit, il effectue toujours un jet de sauvegarde, même contre les effets bénéfiques. Ce « réflexe » est causé par une peur et une incompréhension de la magie.

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

LÉGENDE

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

NIVEAU 0

Signature magique, Détection de la magie, Son imaginaire (PC, Vol), Lumière, Manipulation à distance (PC), Prestidigitation, Lecture de la magie.

NIVEAU 1

Feuille morte (PC, Vol), Disque flottant, Armure du mage, Projectile magique (JA, PM), Sommeil (PM, Vol), Décharge électrique (JA).

NIVEAU 2

Flèche d'acide (JA, PL), Sphère de feu (JA, PM, Réf), Invisibilité (Vol), Déblocage (PM), Lévitation (PC), Patte d'araignée (Vol).

NIVEAU 3

Clair audience/Clairvoyance (PL), Dissipation de la magie (PM), Boule de feu (JA, PL, Réf), Vol (Vol), Éclair (JA, PM, Réf), Baiser du vampire (JA).

NIVEAU 4

Animation des morts, Œil du mage, Tentacules noirs (PM), Porte dimensionnelle (PL, Vol), Métamorphose, Peau de pierre (Vol).

NIVEAU 5

Nuage mortel (PM, JV), Contact avec les plans, Débilité (PM, Vol), Passe-muraille (PC), Permanence, Téléportation (Vol).

NIVEAU 6

Champ d'anti-magie, Éclair multiple (JA, PL, Réf), Prévoyance, Désintégration (JA, PM, Vig), Quête, Vision lucide (Vol).

NIVEAU 7

Boule de feu à retardement (JA, PL, Réf), Forme éthérée, Doigt de mort (PM, Vig), Changement de plan (Vol), Mot de pouvoir aveuglant (PC), Renvoi de sort.

NIVEAU 8

Clone, Flétrissure (JA, PL, Vig), Nuage incendiaire (PM, JR), Danse irrésistible, Mot de pouvoir étourdissant (PC), Entrave (PC, Vol).

NIVEAU 9

Projection astrale, Passage dans l'Éther, Portail (PM), Pluie de météore (PL, Réf), Mot de pouvoir mortel (PC).



Sorts divins

NIVEAU 0

Assistance divine (Vol), Création d'eau (PC), Lumière, Purification d'eau et de nourriture, Résistance (Vol), Stimulant (Vig).

NIVEAU 1

Bénédiction (PC), Bénédiction de l'eau, Bouclier de la foi (Vol), Faveur divine, Pierre magique, Soins légers.

NIVEAU 2

Aide, Délivrance de la paralysie (PC, Vol), Préservation des morts, Ralentissement du poison (Vig), Restauration partielle (Vol), Soins modérés.

NIVEAU 3

Création d'eau et de nourriture (PC), Guérison des maladies (Vig), Lumière brûlante (JA, PM), Prière (PC), Soins importants, Communication avec les morts (Vol).

NIVEAU 4

Détection du mensonge (PC, Vol), Liberté de mouvement (Vol), Neutralisation du poison (Vol), Restauration (Vol), Soins intensifs, Don des langues (Vol).

NIVEAU 5

Annulation d'enchantement (PC), Colonne de feu (JA, PM, Réf), Communion, Rappel à la vie, Soins légers de groupe (PC, Vol), Vision lucide (Vol).

NIVEAU 6

Bannissement (PC, Vol), Festin des héros (PC), Guérison suprême (Vol), Mise à mal (Vol), Quête, Soins modérés de groupe (PC, Vol).

NIVEAU 7

Destruction (PC, Vig), Forme éthérée, Régénération (Vig), Restauration suprême (Vol), Résurrection, Soins importants de groupe (PC, Vol).

NIVEAU 8

Aura sacrée (PC), Localisation suprême, Soins intensifs de groupe (PC, Vol), Tempête de feu (JA, PM, Réf), Verrou dimensionnel (PM), Zone d'anti-magie.

NIVEAU 9

Capture d'âme (PC, Vol), Guérison suprême de groupe (PC, Vol), Implosion (PC, Vig), Passage dans l'Éther, Portail (PM), Projection astrale.

