Règles de jeu

Règles et spécificité de l'univers de Helnéa. il y a également les documents importants pour les MJ

- Compétence Spéciale
- Création de personnage
- Caractéristique des races
- Information pour les MJs

Compétence Spéciale

Liste de toutes les compétences :

- 1 : Technogure :Il semble que votre intelligence soit telle qu'il vous donne l'accès total aux Ruines des anciens, à leurs technologies et à leur langue.
- 2 : Pacifique : Vous semblez apaiser toutes les créatures de ce monde, vous ne vous ferez jamais attaquer par les monstres sauf si vous les attaquer en premier.
- 3 : Impressionnant : Avec tout votre attirail et votre physique imposant, vous impressionner les bandits, soldats et mercenaires qui réfléchissent à deux fois avant de vous attaquer. Si vous ne les attaquez pas, eux resteront à l'écart.
- 4 : Sang de marchand : Les affaires ça vous connais ! Tous les prix des marchands seront toujours à votre faveur.
- 5 : Résistance au froid: Le froid ne vous fait pas peur ! Vous êtes immunisée face au malus de froid
- 6 : Pillage : Vous savez toujours où il faut chercher pour trouver des trucs intéressants. +1 objet lors des recherches.
- 7 : Charme : Les discussions n'ont jamais été aussi facile. Bonus de Charisme envers les individus attirés par votre genre.
- 8 : Acclimatation : Les vôtres sont des parias dans ce secteur, pas de problèmes, vous avez apporté votre brosse. Les malus de charisme dus à une zone ne vous affectent pas.
- 9 : Apprentissage rapide : Vous apprenez toutes les langues deux fois plus vite que tout le monde.
- 10 : Résistance aux climats extrêmes : Les Biomes Dangereux apportent aucun malus à votre personne !
- 11 : Voleur dans l'âme : Oh ! Vilain chenapan, c'est pas gentil de voler ! Vous êtes si douée pour le vole que cela ne vous demande aucun effort.
- 12 : Prophète : Les dieux vous parlent et vous donnent le chemin à suivre.
- 13 : Athée : Les dieux ? Cela n'existe pas ! Vous êtes insensible à la magie sacrée, qu'elle soit bénéfique ou contre vous. (Vous ne pouvez pas gagner ce trait si vous utilisé la magie sacrée)
- 14 : Bénie : Les dieux vous accordent leurs grâce, le mal ne peut vous retenir. Vous êtes insensible à la magie noir et au malédiction
- 15 : Chevalier : Votre défense est parfaite, alors pourquoi ne pas renvoyer les coups ? Vous permet de contre-attaquer pour chaque attaque reçue.
- 16 : Alchimiste : Dans votre temps perdu vous fabriquer des potions avec tout ce que vous trouver.
- 17 : Diplomate : Une quête n'est pas assez payer pour vous, pas de problème, vous pouvez toujours négocier la récompense.
- 18 :Berserk : Quand la rage vous gagne, vous taper toujours plus fort ! (Une fois par combat vous pouvez doubler vos dégâts de corps à corps)

- 19 : Apôtre de l’Unique : Vous êtes un adepte d'un mystérieux personnage, certain dise que vous entendez de temps à autre, des voix dans votre tête.
- 20 : Disciple de l’Unique : Vous êtes un suivant assidu de votre divinité, sa voix vous guide dans tout les moments difficile de votre existence.
- 21 : Chasseur : Avec un arc ou un arbalète, vous faites des merveilles. Tout les armes à distances à corde peuvent être utilisé sans distances limite (max 500m)
- 22 : Tireur d’élite : Avec un fusil, vous êtes un as. Toute les armes à feu peuvent être utilisé sans distances limite (max 2km)
- 23 : Architecte : Construire ou rénover un bâtiment est un jeu d’enfant ! (La construction de bâtiment ou leur rénovation ne demande pas de jet de dés)
- 24 : Forgeron de génie : Toutes les armes que vous fabriquer sont remarquable (Elles sont toutes de qualité supérieur a celle trouver sur le marché)
- 25 : Bon parti : Depuis quelque temps, les aristocrates et noble vous regarde autrement, humm étrange ! (Seul les noble attirer par votre genre)
- 26 : Maître des enchantements : Enchantée des vêtements cela vous connais, vous êtes même un maître dans ce domaine.
- 27 : Archimage : La magie n’a pas de secret pour vous, même si elle n'est pas de votre niveau. Vous pouvez utiliser tout les sort même s’ils ne sont pas de votre niveau (Mais cela sera compliqué)
- 28 : Apprenti : Vous êtes attentif et prêt pour apprendre. Vous gagnez deux fois plus d’expérience.
- 29 : Expérimenter : Vous avez vécu beaucoup de choses dans votre vie, et vos aventures vous ont appris tant de choses. Vous pouvez maîtriser une technique qui n’est pas de votre niveau.
- 30 : Professeur : Vous êtes un grand pédagogue, les enfants apprennent plus vite en votre présence.
- 31 : Tueur à gage : Tuer, OK, mais pas sans argent ! Vous trouvez toujours de l’argent sur vos victimes, même celles qui ne devraient pas en avoir.
- 32 : Respectable : Les autres vous respectent, et n’ose pas vraiment vous manquer de respect.
- 33 : Surdouée : Vous permet d’avoir un nouvelle compétences à chaque niveau
- 34 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)
- 35 : Bestiaire vivant : Vous connaissez les monstres comme personne et notamment leurs faiblesses.
- 36 : Parent en or : Vous êtes le meilleur parent du monde, si bien que vos enfants deviennent meilleurs que vous !
- 37 : Grand Parent : Et bien bravo ! Vous avez des petits enfants !
- 38 : élu des dieux : Les dieux pensent que vous avez une destinée hors du commun et vous offrent leur bénédiction.
- 39 : Discret : Ah ! Vous étiez là depuis le début ! Désolée je vous avez pas vue. Les personnes ne repèrent pas votre présence, vous permettant de vous faufiler sans même vous cacher. Ce n’est pas banal d’être aussi banal !
- 40 :Assassin : Tuer c’est un métier, pour que ce soit propre, faite appel à un professionnel. Avec une attaque dans le dos, vous tuer vos ennemis en une attaque. (Sauf Créature 3 fois plus grande que vous) [Certain ennemie y sont immunisé]
- 41 : Héro nationale :

- 42 : Demi-dieu : Les dieux savent tout faire, toi aussi ! Peut atteindre le dernier niveau de magie et de combat conventionnel
- 43 : Sage :
- 44 : Grand sage :
- 45 : Libraire : Les Bibliothèques n'ont pas de secret. Vous payez vos livres deux fois moins cher.
- 46 : Historien : Le passée n'a pas de secret pour vous. Vous pouvez vous souvenir du passé de toutes les races.
- 47 : Scientifique : Un jour, vous vous êtes réveillé avec plein de trucs scientifiques dans la tête. Depuis c'est par ressortie. Vous pouvez utiliser la technologie des anciens (Sauf nécessitant donnée Biométrique) et vous avez au minimum 90 en connaissance Technique.
- 48 : Artisan hors pair :En bricolage, fabrication et réparation vous êtes un génie. Vous avez au minimum 90 en Artisanat.
- 49 : L'Orphelin : Vos parents vous sont inconnus, mais toute votre vie ont les as crains.
- 50 : Enfant de la Terre : Nul ne sait de quoi il s'agit, mais cela semble perturber quelqu'un.
- 51 : Enfant des anciens : Vos racines sont anciennes, un sang pur coule dans vos veines.
- 52 : Docteur : Soigner c'est votre passion, et vous êtes un expert dans le domaine.
- 53 : Force de la nature : Les maladies puff ! C'est elle qui tombe malade quand elle vous voit.
- 54 : Maître des poisons : Le poison est un vieil ami, il ne vous fait rien.
- 55 : Traducteur universelle : Apprends tout les langues en les écoutants
- 56 : Aristocrate : Dans votre nations, votre famille et vous-même bénéficiez d'un traitement de faveur dû à votre rang.
- 57 : Invisible : Vous semblez invisible aux yeux des autorités, vos méfaits resteront dans l'ombre.
- 58 : As des flèches : Vous ne cassez jamais vos flèches, quelle que soit la situation (Sauf si la flèche brûle !)
- 59 : Maître d'arme : Vous savez toujours comment utilisé a la perfections une arme (Vous multiplier par deux le bonus de stats des armes)
- 60 : Commère : Vous savez suivre plusieurs conversations à la fois, et surtout, vous n'en ratez pas une miette.
- 61 : Œil de lynx : Les choses qui vous entours ont moins de secret pour vous que pour les autres (Vous connaissait soit l'armure, soit les PV, soit les compétences des ennemies [à choisir au début de chaque combat [Identique pour les ennemies du même combat]])
- 62 : Ambidextre : Vous pouvez vous battre avec les deux mains, pratique !
- 63 : Brise-garde : Personne ne peut parer vos attaques.
- 64 : Cuisinier : Pourquoi manger des rations quand on peut cuisiner soi- même !
- 65 : Dresseur : Les animaux vous adorent, et peuvent même devenir des compagnons de route, mais ce sera long !
- 66 : Fauconnier : Votre ami à plumes vous dit tout ce qu'il voit, et il a une vue panoramique.
- 67 : Grand Voyageur : Grâce à vos nombreux voyages vous savez comment gagner du temps et en faire gagner aux autres.
- 68 : Habitué des sièges : Vous avez passé votre vie dans des villes assiégées, vous savez comment réagir…

- 69 : Joaillier : Tailler des pierres précieuses et en faire de magnifique bijoux, trop facile.
- 70 : Musicien : Jouer un peu de musique pour distraire et détendre vos camarades, cela leurs permettras de mieux se reposer et récupérer plus facilement des blessures dut aux combats.
- 71 : Mendiant : Plus d'argent, pas grave les autres en ont pour vous !
- 72: Défense parfaite : Vos défense est inviolable (Vous gagnez 10 Défense en plus de votre armure)
- 73 : Provocateur :
- 74 : Raquetteur :
- 75 : Œil du maître : Les choses qui vous entours non aucun secret pour vous (Vous connaissez l'armure, les PV et les compétences des ennemies)
- 76 : Sang froid : Même dans les situations les plus complexes, que ce soit une prise de bec ou choisir entre la vie et la mort, vous rester toujours droit dans vos bottes, sans jamais vous emporter.
- 77 : Sans Peur : Rien ne vous fait frémir !
- 78 : Sommeil léger : Le moindre bruit vous réveille, pas de risque de vous surprendre dans votre sommeil.
- 79 : Secret de la Bière : Vous connaissez le secret des brasseurs !
- 80 : Sur ces gardes : Quelle que soit la situation, vous ne baissez jamais votre garde, impossible de vous prendre par surprise ! (Sauf durant votre sommeil)
- 81 : Volonté de fer : Impossible de vous manipuler, vous êtes bien trop têtu pour cela !
- 82 : Faribole : Vous pouvez baratiner quelqu'un en lui racontant tant de choses, qu'il ne cherchera même plus à dénouer le vrai du faux.
- 83 : Pilote : manœuvré, conduire ou naviguer, vous savez tout faire.
- 84 : Descendant des dieux : Attendez quoi ? Un de vos ancêtres est un dieu ?Vous avez au moins 1000 PV et vous ne pouvez pas avoir moins de 30/100 et 10/20 à vos compétences.
- 85 : Meneur : Si votre groupe n'arrive pas à se décider, pas de problème, ils vous suivrons !
- 86 : Avare : On fait moitié moitié ? Ah mais il y a une pièce en trop… pas grave je la prend !
- 87 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.
- 88 : Nyctalope : Le noir complet ? Pas grave vos yeux voir tous même sans lumière.
- 89 : Lecteur Rapide :
- 90 : Prédicateur : En question de Religion vous êtes une sommité, et les gens le savent !
- 91 : Doyen : Votre espérance de vie semble plus grande que celle des autres (vous vivez 40 ans de plus que les autres (toute race confondu)
- 92 : Grand enfant : Vieillir, très peu pour vous ! Même sénior, vous n'avez pas de malus de Stat.
- 93 : érudit : Vous pouvez traduire n'importe quel écrit (Sauf langue des anciens)
- 94 : Peau de fer : Vous avez la peau dure, si dur que même les vampires ne peuvent la percer. (Vous ne pouvez pas être mordue, donc vous ne pouvez devenir un vampire également)
- 95 : Réincarnée : Survivre à travers ces enfants c'est bien, renaître tels un phénix c'est mieux (Lors de votre mort vous pouvez choisir la race de votre choix en gardant vos stats pour créer un nouveau personnage)

- 96 : Fertile : Certains essaient sans relâche, vous c’est immédiat. (Vous pouvez faire autant d’enfant que vous le souhaitez)
- 97 : Expert en magie : Vous pouvez maîtriser les niveaux supérieurs de magie deux fois plus vite que les autres. (Divise par deux le niveau requis)
- 98 : Être Pure : Les malédictions et les maladies ont peur de vous, soyez rassuré ! (Permet à un vampire de perdre sa sensibilité à l’argent et au sacré tout en restant un vampire, mais les non vampire ne pourront plus le devenir)
- 99 : éternel : Le temps ? Le vieillissement ? Je connais pas désolé ! Vous ne pouvez plus vieillir (Attentions si vous êtes sénior ou enfant avant de gagner cette compétences vous les resterait)
- 100 : Connaissances Anciennes : La magie est comme une partie de vous même, même seul que vous ne connaissez pas. (Permet d’apprendre toute les magie même celle unique à certaine race)

Compétences Obtenable par à la création :

- 1 : Pacifique : Vous semblez apaiser toutes les créatures de ce monde, vous ne vous ferez jamais attaquer par les monstres sauf si vous les attaquer en premier.
- 2 : Impressionnant : Avec tout votre attirail et votre physique imposant, vous impressionner les bandits, soldats et mercenaires qui réfléchissent à deux fois avant de vous attaquer. Si vous ne les attaquez pas, eux resteront à l’écart.
- 3 : Sang de marchand : Les affaires ça vous connais ! Tous les prix des marchands seront toujours à votre faveur.
- 4 : Résistance au froid: Le froid ne vous fait pas peur ! Vous êtes immunisée face au malus de froid
- 5 : Pillage : Vous savez toujours où il faut chercher pour trouver des trucs intéressants. +1 objet lors des recherches.
- 6 : Charme : Les discussions n'ont jamais été aussi facile. Bonus de Charisme envers les individus attirés par votre genre.
- 7 : Acclimatation : Les vôtres sont des parias dans ce secteur, pas de problèmes, vous avez apporté votre brosse. Les malus de charisme dus à une zone ne vous affectent pas.
- 8 : Apprentissage rapide : Vous apprenez toutes les langues deux fois plus vite que tout le monde.
- 9 : Résistance aux climats extrêmes : Les Biomes Dangereux apportent aucun malus à votre personne !
- 10 : Voleur dans l’âme : Oh ! Vilain chenapan, c’est pas gentil de voler ! Vous êtes si douée pour le vole que cela ne vous demande aucun effort.
- 11 : Prophète : Les dieux vous parlent et vous donnent le chemin à suivre.
- 12 : Athée : Les dieux ? Cela n’existe pas ! Vous êtes insensible à la magie sacrée, qu’elle soit bénéfique ou contre vous. (Vous ne pouvez pas gagner ce trait si vous utilisé la magie sacrée)
- 13 : Chevalier : Votre défense est parfaite, alors pourquoi ne pas renvoyer les coups ? Vous permet de contre-attaquer pour chaque attaque reçue.

- 14 : Alchimiste : Dans votre temps perdu vous fabriquer des potions avec tout ce que vous trouver.
- 15 : Diplomate : Une quête n’est pas assez payer pour vous, pas de problème, vous pouvez toujours négocier la récompense.
- 16 :Berserk : Quand la rage vous gagne, vous taper toujours plus fort ! (Une fois par combat vous pouvez doubler vos dégâts de corps à corps)
- 17 : Apôtre de l’Unique : Vous êtes un adepte d'un mystérieux personnage, certain dise que vous entendez de temps à autre, des voix dans votre tête.
- 18 : Disciple de l’Unique : Vous êtes un suivant assidu de votre divinité, sa voix vous guide dans tout les moments difficile de votre existence.
- 19 : Chasseur : Avec un arc ou un arbalète, vous faites des merveilles. Tout les armes à distances à corde peuvent être utilisé sans distances limite (max 500m)
- 20 : Tireur d’élite : Avec un fusil, vous êtes un as. Toute les armes à feu peuvent être utilisé sans distances limite (max 2km)
- 21 : Architecte : Construire ou rénover un bâtiment est un jeu d’enfant ! (La construction de bâtiment ou leur rénovation ne demande pas de jet de dés)
- 22 : Forgeron de génie : Toutes les armes que vous fabriquer sont remarquable (Elles sont toutes de qualité supérieur a celle trouver sur le marché)
- 23 : Bon parti : Depuis quelque temps, les aristocrates et noble vous regarde autrement, humm étrange ! (Seul les noble attirer par votre genre)
- 24 : Maître des enchantements : Enchantée des vêtements cela vous connais, vous êtes même un maître dans ce domaine.
- 25 : Apprenti : Vous êtes attentif et prêt pour apprendre. Vous gagnez deux fois plus d’expérience.
- 26 : Expérimenter : Vous avez vécu beaucoup de choses dans votre vie, et vos aventures vous ont appris tant de choses. Vous pouvez maîtriser une technique qui n’est pas de votre niveau.
- 27 : Professeur : Vous êtes un grand pédagogue, les enfants apprennent plus vite en votre présence.
- 28 : Tueur à gage : Tuer, OK, mais pas sans argent ! Vous trouvez toujours de l’argent sur vos victimes, même celles qui ne devraient pas en avoir.
- 29 : Respectable : Les autres vous respectent, et n’ose pas vraiment vous manquer de respect.
- 30 : Surdouée : Vous permet d’avoir un nouvelle compétences à chaque niveau
- 31 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)
- 32 : Bestiaire vivant : Vous connaissez les monstres comme personne et notamment leurs faiblesses.
- 33 : Parent en or : Vous êtes le meilleur parent du monde, si bien que vos enfants deviennent meilleurs que vous !
- 34 : Discret : Ah ! Vous étiez là depuis le début ! Désolée je vous avez pas vue. Les personnes ne repèrent pas votre présence, vous permettant de vous faufiler sans même vous cacher. Ce n’est pas banal d’être aussi banal !
- 35 :Assassin : Tuer c’est un métier, pour que ce soit propre, faite appel à un professionnel. Avec une attaque dans le dos, vous tuer vos ennemis en une attaque. (Sauf Créature 3 fois plus grande que vous) [Certain ennemie y sont immunisé]
- 36 : Sage :

- 37 : Grand sage :
- 38 : Libraire : Les Bibliothèques n’ont pas de secret. Vous payez vos livres deux fois moins cher.
- 39 : Historien : Le passée n’a pas de secret pour vous. Vous pouvez vous souvenir du passé de toutes les races.
- 40 : Artisan hors pair :En bricolage, fabrication et réparation vous êtes un génie. Vous avez au minimum 90 en Artisanat.
- 41 : L’Orphelin : Vos parents vous sont inconnus, mais toute votre vie ont les as crains.
- 42 : Docteur : Soigner c’est votre passion, et vous êtes un expert dans le domaine.
- 43 : Force de la nature : Les maladies puff ! C’est elle qui tombe malade quand elle vous voit.
- 44 : Maître des poisons : Le poison est un vieil ami, il ne vous fait rien.
- 45 : Traducteur universelle : Apprends tout les langues en les écoutants
- 46 : Aristocrate : Dans votre nations, votre famille et vous-même bénéficiez d’un traitement de faveur dû à votre rang.
- 47 : As des flèches : Vous ne cassez jamais vos flèches, quelle que soit la situation (Sauf si la flèche brûle !)
- 48 : Maître d’arme : Vous savez toujours comment utilisé a la perfections une arme (Vous multiplier par deux le bonus de stats des armes)
- 49 : Commère : Vous savez suivre plusieurs conversations à la fois, et surtout, vous n’en ratez pas une miette.
- 50 : Ambidextre : Vous pouvez vous battre avec les deux mains, pratique !
- 51 : Brise-garde : Personne ne peut parer vos attaques.
- 52 : Cuisinier : Pourquoi manger des rations quand on peut cuisiner soi- même !
- 53 : Dresseur : Les animaux vous adorent, et peuvent même devenir des compagnons de route, mais ce sera long !
- 54 : Fauconnier : Votre ami à plumes vous dit tout ce qu’il voit, et il a une vue panoramique.
- 55 : Grand Voyageur : Grâce à vos nombreux voyages vous savez comment gagner du temps et en faire gagner aux autres.
- 56 : Habitué des sièges : Vous avez passé votre vie dans des villes assiégées, vous savez comment réagir…
- 57 : Joaillier : Tailler des pierres précieuses et en faire de magnifique bijoux, trop facile.
- 58 : Musicien : Jouer un peu de musique pour distraire et détendre vos camarades, cela leurs permettras de mieux se reposer et récupérer plus facilement des blessures dut aux combats.
- 59 : Mendiant : Plus d’argent, pas grave les autres en ont pour vous !
- 60: Défense parfaite : Vos défense est inviolable (Vous gagnez 10 Défense en plus de votre armure)
- 61 : Provocateur :
- 62 : Raquetteur :
- 63 : Sang froid : Même dans les situations les plus complexes, que ce soit une prise de bec ou choisir entre la vie et la mort, vous rester toujours droit dans vos bottes, sans jamais vous emporter.
- 64 : Sommeil léger : Le moindre bruit vous réveille, pas de risque de vous surprendre dans votre sommeil.
- 65 : Secret de la Bière : Vous connaissez le secret des brasseurs !

- 66 : Sur ces gardes : Quelle que soit la situation, vous ne baissez jamais votre garde, impossible de vous prendre par surprise ! (Sauf durant votre sommeil)
- 67 : Faribole : Vous pouvez baratiner quelqu'un en lui racontant tant de choses, qu'il ne cherchera même plus à dénouer le vrai du faux.
- 68 : Avare : On fait moitié moitié ? Ah mais il y a une pièce en trop… pas grave je la prend !
- 69 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.
- 70 : Nyctalope : Le noir complet ? Pas grave vos yeux voir tous même sans lumière.
- 71 : Lecteur Rapide :
- 72 : Prédicateur : En question de Religion vous êtes une sommité, et les gens le savent !
- 73 : érudit : Vous pouvez traduire n'importe quel écrit (Sauf langue des anciens)
- 74 : Peau de fer : Vous avez la peau dure, si dur que même les vampires ne peuvent la percer. (Vous ne pouvez pas être mordue, donc vous ne pouvez devenir un vampire également)
- 75 : Fertile : Certains essaient sans relâche, vous c'est immédiat. (Vous pouvez faire autant d'enfant que vous le souhaitez)
- 76 : Expert en magie : Vous pouvez maîtriser les niveaux supérieurs de magie deux fois plus vite que les autres. (Divise par deux le niveau requis)

Compétence de Race et Obtenable par une action :

Xanthe :

- 1 : Technogure :Il semble que votre intelligence soit telle qu'il vous donne l'accès total aux Ruines des anciens, à leurs technologies et à leur langue.

Elfe :

- 14 : Bénie : Les dieux vous accordent leurs grâce, le mal ne peut vous retenir. Vous êtes insensible à la magie noir et au malédiction

Jägunter

- 34 : Chasseur de montres : Vous avez chassé des monstres toute votre vie, vous savez comment leur faire mal. (Double vos dégâts sur les monstres)

Vampire :

- 20 : Disciple de l'Unique :

Nain :

- 47 : Scientifique : Un jour, vous vous êtes réveillé avec plein de trucs scientifiques dans la tête. Depuis c'est par ressortie. Vous pouvez utiliser la technologie des anciens (Sauf nécessitant donnée Biométrique) et vous avez au minimum 90 en connaissance Technique.

Repticien :

- 57 : Invisible : Vous semblez invisible aux yeux des autorités, vos méfaits resteront dans l’ombre.

Xhorgien :

- 100 : Connaissances Anciennes : La magie est comme une partie de vous même, même seul que vous ne connaissez pas. (Permet d’apprendre toute les magie même celle unique à certaine race)

Orc :

- 87 : Estomac à toute épreuve : Vous avez faim ? pas de soucis, manger de la nourriture pourrie, des pierres ou bien une charogne et tout ira mieux.

Steamheart :

- 51 : Enfant des anciens : Vos racines sont anciennes, un sang pur coule dans vos veines.

Création de personnage

1 - Choix de la race :

Vous allez choisir la race de votre personnage parmi les 10 races jouables de l'univers Helnéa.

2 - Ecriture de votre histoire :

Vous allez écrire le passé de votre personnage en fonction de l'histoire de la race de votre personnage, cette histoire vous permettra d'avoir une compétence spéciale choisi par le maître de jeu en fonction de celle-ci.
Si vous n'écrivez pas d'histoire, cette compétence spéciale gratuite ne vous sera donnée.

3 - Tirage de vos caractéristiques et compétences :

Cette parti ce fera avec le Maître de jeu, vous allez tirer aux dés vos caractéristiques , aux nombres de 6, et vos compétences, aux nombres de 13.

- Caractéristiques : (Sur 20)
Ce sont les caractéristiques de votre personnage, leur valeur minimum est de 1

Constitution : Elle correspond à la résistance physique du personnage, plus cette compétence est élevée plus le personnage sera résistant aux affres des évènements qu'il vit. Elle limite l'utilisation des armures, plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut utiliser des armures avancées.
Elle permet de calculer les points de vie (PV) de départ du personnage.
[PV = 10 x (Valeur constitution) + Valeur de base de la race choisie]

Force : Elle correspond à la force physique du personnage, plus cette compétence est élevée plus les dégâts physique infligée par le personnage seront importants et plus il pourra réaliser des actions nécessitant de la force. Elle limite l'utilisation des armes au corps à corps, plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut utiliser des armes avancées. De plus, elle influence les dégâts infligés par les armes au corps à corps.
[Dégâts = ((Valeur de l'arme) + (Valeur force)) divisé par 2 si la force est en dessous de 2 de la valeur demandée pour l'utilisation de l'arme]

Intelligence : Elle correspond à la capacité de réflexion du personnage, plus cette compétence est élevée plus le personnage est efficaces dans la manipulation de la magie
Elle limite l'utilisation de sort, plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut lancer des sorts puissants. De plus, elle influence les dégâts infligées par les sorts.
[Dégâts sort = ((Valeur du sort) + (Valeur intelligence)) divisé par 2 si l'intelligence est en dessous de 2 de la valeur demandée pour l'utilisation du sort]

Perception : Elle correspond à la capacité du personnage à analyser son environnement et les évènements qui se déroulent durant son périple. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage pourra découvrir des informations importantes.
Elle limite l'utilisation des armes à distance, plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut utiliser des armes avancées. De plus, elle influence les dégâts infligées par les armes à distance.
[Dégâts arme = ((Valeur de l'arme) + (Valeur Perception)) divisé par 2 si la perception est en dessous de 2 de la valeur demandée pour l'utilisation de l'arme]

Agilité : Elle correspond à la capacité du personnage à réaliser des actions discrètes, demandant de la précision ou à réaliser des mouvements complexes. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage sera discret, précis et adroit dans ces actions.
Elle limite l'utilisation des armes discrètes, plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut utiliser des armes avancées. De plus, elle influence les dégâts infligées par les armes discrètes.
[Dégâts arme = ((Valeur de l'arme) + (Valeur Agilité)) divisé par 2 si la agilité est en dessous de 2 de la valeur demandée pour l'utilisation de l'arme]

Charisme : Elle correspond à la capacité du personnage à parler de manière éloquente avec les personnes qui l'entourent, de convaincre ces locuteurs, charmer les personnes attiré par le personnage, son empathie ainsi qu'à sa résistance à la manipulation, à la corruption, au charme et au sort d'emprise mental. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage est doué dans tous les domaines de cette compétence.
Elle limite l'utilisation des instruments de musique et à l'apprivoisement de familier , plus celle-ci est élevée, plus le personnage peut utiliser des instruments de musique complexe et apprivoiser des familiers puissants.

-Compétence de combat (Sur 100)
Ces compétences sont pour les test en combat, ce sont leurs résultats qui permettent de savoir si le joueur touche sa cible ou esquive une attaque. Leur valeur minimum est de 5

Combat : Elle correspond au niveau de maniement des armes aux corps à corps du personnage. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage à de chance de toucher la cible qu'il visé. De plus, elle limite l'utilisation des armes de Corps à corps. Si celle-ci est en dessous de 10, le personnage ne peut utiliser que des armes de fortune.

Tir : Elle correspond au niveau de maniement des armes à distance et sorts du personnage. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage à de chance de toucher la cible qu'il visé. De plus, elle limite l'utilisation des armes à distance et sorts. Si celle-ci est en dessous de 10, le personnage ne peut utiliser que des pierres et ne peut pas lancer d'autre sort que de la magie primitive.

Parade : Elle correspond à la capacité du personnage à esquiver et/ou utiliser un bouclier. Plus cette compétence est élevée, plus le personnage à de chance de réussir à esquiver ou bloquer une attaque. De plus, elle limite l'utilisation des boucliers. Si celle-ci est en dessous de 10, le personnage ne peut utiliser de bouclier, il ne peut que esquiver les attaques.
Cette compétence fonctionne différemment des autres, une réussite aux dés ne garantit pas une

réussite, il faut que la valeur obtenue soit inférieure à celle du dé d’attaque. De plus, sans bouclier, les attaques à distance (flèche, carreau d'arbalète, balle, projectile d’énergie) ne peuvent pas être esquiver, elles doivent être bloquées.

-Compétence secondaire (Sur 100)

Ce sont le savoir et savoir faire du personnage, leur valeur minimum sont de 5

Survie --> (Chasse, construction d'abris de fortune cuisine, traque en urbain)

Feu --> Faire du feu

Artisanat --> Fabriquer ou réparer des objets / Véhicule

Sacrée --> Prodiguée des bénédictions

Médecin --> Soin , stabilisation , maladie

Histoire --> Connaissance sur le passé du monde

Connaissance Polaire --> Connaissance sur les zone au climat extrême (Froid ou chaud)

Connaissance technique --> (Connaissance en technologie avancé)

Connaissance Naturelle --> (Traque en rural , ramassage de plante sauvage)

Connaissance Occulte (Connaissance de la magie et du vampirisme)

Caractéristique des races

Xathis-elvanae : Les Elfes :
Sous-race de taille xanthe (1m80) , ces êtres se distinguent des autres par leur oreilles longues et fines, leur longévité accru, leur beauté ainsi que le fait qu'ils naissent avec des prédispositions pour la magie sacrée. Vivant en clan allant d'une centaine à plusieur millier d'individu, leur population est bien plus faible que celle des autres sous-races peuplant Helnéa. Leur grande longévité a, au fil des générations, fait drastiquement baisser leur capacité de procréation.
Âges limites : 120 ans Adultes → 250 ans Senior → 300 ans mort naturelle
Statistique :
*Biome de Confort:
Rural, Jungle.
*Langue:
Elfique/ Commun
*Compétences passives et innée:
Charme
Doigt agile
Magie sacrée : Novice
*Stats de base:
PV: 15 / PM: 200
Armure :
Légère et intermédiaire magique

==========

Xathis-naneum : Les nains :
Sous-race de petite taille (1m20) ces êtres se distinguent des autres par leur robustesse, leur grande longévité, leur pragmatisme et bien sûr, leur petite taille. 2em grand peuple en terme d'individu, ils sont connus pour leur technologie avancée, leur raffinement, leur artisanat sans nul autre pareille et leur prédisposition à la magie élémentaire. Fière guerrier, l'honneur est pour eux quelque chose de vital.
Âges limites : 50 ans jouable (enfance) --> 60 ans pour l'âge Adulte → 180 ans Senior → 210 ans mort naturelle
Statistiques :
*Biome de Confort:
Souterrain, Montagne, Tombeau, Volcanique.
*Langue:
Nanesque/Commun
Compétences Passives et innées:
Résistance au climat extrême
Robustesse
magie élémentaire : Novice
*Stats Lvl 1:

PV: 30 / PM : 50
*armure :
Classique et Nanesque
==========

Xathis-violiati : Les Orcs :
Sous race de taille xanthe (1m75), ces êtres se distinguent des autres par leur physique disgracieux, leur faible intelligence, leur brutalité et leur incapacité à apprendre d'autre langue que leurs propres dialectes. Idiot, ils sont incapable de mentir, d'être malhonnête ou simplement de ne pas suivre ce que les plus fort leur ordonne. Plus un orc tue, plus il gagne en capacité cognitive et change d'apparence. Personne ne sait jusqu'où il peuvent évoluer, aucun d'entre eux, n'a vécu assez longtemps pour atteindre le bout de cette évolution.
Âges limites : Adulte : 16 ans →45 ans Senior → 65 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de confort:
Dangereux, Hostile, Rural, Souterrain
Langue :
Orc
Compétences Passives et Innées :
Pillage
Waggh !
évolution forcée
Stats de base:
PV: 25 / PM : 5
armure :
Classique et sauvage

==========
Xathis-inféro-reptotum : Les Repticiens :
Sous race de très petite taille (60 cm), ces êtres se distinguent des autres par leur multitude d'apparence physique, de niveau cognitif et de capacité. Leurs évolution peut être extrême et peut les amener à ressembler énormément Ils sont apparus bien plus tard que les autres sous-races, qui elles sont apparu dans les laboratoire Xanthe et qui se sont échappés lors de leur fuite.
Âges limites : 8 ans Adultes → 35 ans Senior → 50 ans mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :
Rural, marécage, jungle.
Langue :
Repticien / Commun
Compétences passives et innées:
Sang Froid
Respiration Air/Eau
évolution adaptative
Stats de base :
PV: 20 / PM : 100

Armure :
Légère et intermédiaire sauvage

Xathis-Humanis : Les Humains :
Dernière des sous-races à être apparue, elle est le fruit du croisement des 3 Sous-races primordiales. Banale, de taille Xanthe (1m75) ils n'ont aucune capacité extraordinaire mais semble extrêmement adaptatif. Il s’agit de la plus grande sous-races en terme d’individu
Âges limites : 16 ans Adultes → 60 ans Senior → 90 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de confort:
Forêt, montagne, plaine, rivière, urbain.
Langue :
Humain (commun) + au choix
Compétences passives et innées:
Acclimatation
Apprentissage rapide
Stats de base :
PV 20 / PM 150
Armure :
Classique
==========

Xanthae-inferio : Les Xanthe :
Version dé-évoluée des xanthes, cette sous-race xanthe est en tout point identique en matière d'apparence physique aux xanthe d’autrefois, mais leur savoir et leur capacité psychique elles, sont bien primitives comparé aux xanthe ancestraux. Leur population est faible, leur culture entièrement orale et leurs communautés éparses, discrètes et souvent, nomades.
Âges limites : 15 ans jouable --> 18 ans Adultes → 70 ans Senior → 100 ans mort Naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :

==========

Xhorgien Inférieur : Les Xhorgiens :
Lointain descendant d’une escouade perdu, leur capacité magique, leur physique et leur connaissance sont très loin d'égaler celles de leur aïeux. Il ne ressemble désormais qu'à des humain adeptes de magie noir, aillant en eux, l’étincelle de leur ancêtres.
Âges limites : 18 ans Adultes → 65 ans Senior → 95 ans mort Naturelle

Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique

==========
Xhornae-Humanis-Vampirea : Les Vampires :
Sous-race au capacité d’adaptation extraordinaire. A l’origine, celle-ci est issue d’un croisement entre un Xathis-Humanis et un Xhorhien inférieur, mais celle-ci s'est rapidement transmise par une maladie maudite, la Vimpar. Seuls les vampires de sang peuvent fonder de nouvelle lignée.
Âges limites : 16 ans Adultes → >2400 d’âges Senior → 2500 ans mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique
==========
Xathis-Humanis-terrana-ibilis : Les Chasseur :
Âges limites : 15 ans Adulte → 250 ans Senior → Pas de mort naturelle
Statistiques :
Biome de Confort :

Langue :
Xanthe / Commun
Compétences passives et innées:

Stats de base :
PV: 20 / PM : 0
Armure :
Magique
==========

SteamHeart :
Âges limites : Fin de batterie nucléaire : 25k ans

Information pour les MJs

1. Biomes

====Rural====
Plaine
Prairie
Forêt
Bois
Ferme
rivière
Hameau
====Urbain====
Village
Ville
Port
Marché itinérant
Fort
Capitale
====Hostile====
Marécage
Désert
Volcanique
Mesa
Jungle
Zone Arctique
Montagne
====Dangereux====
Donjon
Camps de Bandit
Ville en ruine
Tombeau
Nid de montre
Champs de bataille
====Sous-Terrain====
Ville Naine
caverne
Monde sinistre
Ruine des technopôles
Faille
Profondeurs du monde
====Extraordinaire====
Ville des Anciens
épave de Vaisseau

Cœur de la planète
Station spatial
Vaisseau Spatial

2 Grande ligne de l'histoire :

Contacter mackay30160 sur Discord pour avoir tout les détails (ici les murs ont des yeux et des oreilles)