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)

Révision #3
Créé 8 juillet 2024 11:59:45 par mackay30160
Mis à jour 20 juillet 2024 13:40:26 par mackay30160