

Version D20 (originale)

- Définition d'un personnage
- Création de personnage
- Les tests
- Récupération
- Progression
- Création de compétence

Définition d'un personnage

Dans DÉ-bilus, la création de votre personnage est une étape cruciale. Elle détermine non seulement ses capacités mais aussi son identité dans l'aventure. Chaque personnage est défini par plusieurs valeurs clés : les Caractéristiques, les Aptitudes, et les Valeurs dérivées

Caractéristiques

Chaque personnage possède quatre caractéristiques principales : Force, Corps, Esprit et Charisme. Ces caractéristiques influencent directement d'autres aspects du jeu.

Force

Représente la puissance physique de votre personnage.
Affecte les dégâts en combat rapproché et certaines compétences physiques.

Agilité

Représente la vivacité, la précision, et la souplesse physique de votre personnage.
Affecte le tir, l'esquive et sert de modificateur de base pour l'initiative.

Corps

Représente la résistance et l'endurance.
Affecte les PV, la défense et certaines actions nécessitant de l'endurance ou de la force.

Esprit

Représente l'intelligence et la capacité magique.
Affecte les PM et les performances dans les activités liées à la magie ou à la connaissance.

Charisme

Représente la capacité de charme, de persuasion et de leadership.
Affecte les interactions sociales et certaines compétences de diplomatie.

Aptitudes

Les aptitudes sont des compétences spécialisées que votre personnage maîtrise. Elles incluent : Combat, Furtivité, Savoir, Diplomatie et Magie.

Mêlée

Représente une performance en combat physique, augmentant les chances de toucher et d'infliger des dégâts avec une arme de corps à corps.

$$\text{Mêlée} = (2 \times \text{Force} + \text{Niveau}) / 3$$

Tir

Représente une performance en combat à distance, augmentant les chances de toucher et d'infliger des dégâts avec une arme de jet ou tout instrument de tir.

$$\text{Tir} = (2 \times \text{Agilité} + \text{Niveau}) / 3$$

Esquive

Représente la capacité de votre personnage à éviter les coups ou les obstacles. Peut être utilisé en Réaction lors d'une rencontre pour annuler ou réduire les dégâts.

$$\text{Esquive} = (\text{Agilité} + \text{Corps} + \text{Niveau}) / 3$$

Furtivité

Permet de se déplacer sans être détecté, d'éviter les pièges et de réussir des actions discrètes.

$$\text{Furtivité} = (\text{Agilité} + \text{Esprit} + \text{Niveau}) / 3$$

Perception

Représente la capacité à trouver des objets, détecter des détails.

$$\text{Perception} = (2 \times \text{Esprit} + \text{Niveau}) / 3$$

Savoir

Englobe la connaissance et l'intelligence, utile pour comprendre des mystères, des langues anciennes ou des énigmes.

$$\text{Savoir} = (\text{Esprit} + \text{Charisme} + \text{Niveau}) / 3$$

Social

Cruciale pour négocier, persuader et interagir efficacement avec les autres personnages.

$$\text{Mêlée} = (2 \times \text{Esprit} + \text{Niveau}) / 3$$

Magie - Optionnel

Détermine la capacité à lancer des sorts et à manipuler les forces magiques.

$$\text{Mêlée} = (2 \times \text{Esprit} + \text{Corps}) / 3$$

Valeurs dérivées

Les valeurs dérivées sont des statistiques importantes calculées à partir des caractéristiques de base de votre personnage. Elles jouent un rôle crucial dans la dynamique du jeu.

Points de Vie (PV)

Les PV représentent l'état de santé et la résilience de votre personnage. Un personnage avec 0 PV tombe inconscient et risque la mort.

$$\text{PV} = 10 + 2 \times (\text{Corps} [\text{ou } 1 \text{ si Corps}=0] \times \text{Niveau})$$

Exemple :

Si votre personnage a un score de "Corps" de 3 et est au niveau 2, ses PV seront calculés comme suit : $10 + (2 \times 3 \times 2) = 22$ PV.

Défense (DEF)

La défense est la capacité de votre personnage à éviter ou à minimiser les attaques. Elle est calculée à partir du score de "Corps".

$$\text{DEF} = 10 + (\text{Corps} + \text{Agilité} + \text{Niveau}) / 3 + \text{Armure} + \text{Bouclier}$$

Exemple :

Un personnage avec un score de "Corps" de 4 aura une défense de base de : $10 + 4 = 14$.

Création de personnage

- Les caractéristiques et aptitudes **commencent à 0 et ne peuvent jamais dépasser 10**.
- Les joueurs ont **10 points** à répartir entre les caractéristiques **sans dépasser 4** dans une caractéristique donnée.
- La **Défense** de base vaut **$10 + (\text{Corps} + \text{Agilité} + \text{Niveau}) / 3$**
- Les **PV** valent **$10 + 2 \times \text{Corps}$ (ou 1 si $\text{Corps}=0$) \times Niveau**
- Les compétences ne sont pas prédéfinies et sont à déterminer avec le MJ en suivant les règles de création de compétence. Lors de la création un personnage possède :
 - 3 Compétences actives
 - 1 Compétence passive
- Equipement de base : A déterminer avec le MJ

Les tests

Tests

- Pour réussir un test, le joueur lance un **D20** et ajoute la valeur de la caractéristique ou de l'aptitude appropriée.
- Si le total est **supérieur ou égal à la difficulté** définie par le Maître du Jeu, **le test est réussi**.
- Si le résultat du dé sans modificateur est de **20**, c'est une **réussite critique**.
- Si le résultat du dé sans modificateur est de **1**, c'est un **échec critique**.
- Il est possible que des Compétences ou des objets améliorent les chances de coup critique, faisant baisser le résultat nécessaire pour une réussite critique de 1 point.

Bonus ou Malus :

Le MJ peut offrir un bonus de modificateur au jet à un joueur pour une action particulièrement inédite ou amusante.

Par exemple : Branik le nain décide de faire un magnifique saut depuis un toit pour s'abattre avec son marteau sur un orc en contrebas, il réussit un jet d'Agilité pour symboliser son acrobatie, le MJ lui accorde donc un bonus de +3 pour toucher sa cible, Branik possédant déjà un modificateur de Mêlée de +4, il le voit monter à +7 !

Dans la même optique, le MJ peut tout à fait imposer un malus au jet en cas de difficulté particulière.

Par exemple : Tink le gnome a plongé ses deux pieds dans une mare de mélasse juste avant de combattre, le MJ lui impose donc un malus de -3 à ses jets de Mêlée et d'Esquive car ses pieds collent fortement au sol, compliquant ses mouvements.

Récupération

Les personnages récupèrent tous leurs **PV** après un **repos complet**.

Un repos complet est généralement considéré comme une nuit de sommeil ininterrompue, mais le MJ peut modifier cette règle en fonction des circonstances de la campagne.

Progression

Au fil de leurs aventures les personnages monteront de niveau et pourront augmenter leurs caractéristiques et aptitudes et obtenir de nouveaux pouvoirs.

- La montée en niveaux est à la discrétion du MJ.
- À chaque montée en niveau, les joueurs obtiennent **1 point de Caractéristique**.
- Tous les niveaux pairs, le joueur peut créer et ajouter une **Compétence** à son personnage, à concevoir et valider avec le MJ.

Création de compétence

Une compétence est définie par :

- Un coût en actions de 1 à 5 ou alors elle est Passive
- Un temps de recharge en Tours de jeu (applicable durant une rencontre uniquement)
- Un éventuel lancer de Caractéristique ou d'Aptitude qui sera opposé à la Défense de la cible ou un jet en duel
- Une éventuelle valeur de Dégâts ou de Soins
- Une description faisant état de tout effet supplémentaire, passif ou contextuel

Par exemple :

“

Marteau de la Justice

Fait s'abattre le marteau de la Justice sur un ennemi.

Si le jet de toucher est de 16 ou plus, la cible est étourdie pour 1 tour.

Coût	Recharge	Jet	Dégâts
2 Actions	1 Tour	Tir	3