

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.

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

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 : $10 + 4 = 14$.

Révision #6

Créé 7 février 2024 14:21:54 par Kratos

Mis à jour 6 avril 2024 07:10:04 par Kratos