**Fiche de personnage de La quête au nom de l’amour : Exemple**

La quête au nom de l’amour

**Présentation du personnage** : Tout ce qui revêt une importance moindre dans le gameplay, mais qui donne de la vie à votre personnage; cela inclut son nom, un joli portrait, un texte plus ou moins court pour raconter les évènements marquants de sa vie.

IMAGE DU PERSONNAGE

 **Nom** : PALADIN TRISTAN

 **Race** (Humain)/**Métier** (Chevalier)

**Elément** : Feu (matière avec laquelle il est à l’aise : feu, eau, lumière, ténèbres, terre, électricité, …)

**PV : 8 PSY : 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PHYSIQUE** | **SOCIAL** | **MENTAL** |
| 70% | 50% | 50% |

**Compétences** (apporte un bonus aux jets de dés, selon la situation)

* Epée + 20%
* Présence + 20%
* Bouclier +10%
* Vie en nature +10%

**Posture de base**

 La posture de base: La posture par défaut adoptée par votre personnage, on en distingue 3:

 – Offensives: Permet de maximiser les jets de dégâts d’une attaque.

 – Défensives: Autorise une parade aux attaques (un test de physique).

 – Focus: +5% aux tests, réduit la consommation de Psy des capacités de 1

**Dons (attaque et sort du personnage)**

* Création de flamme (1)
* Armure du diable (3 / 1 D6 de protection)
* Détection (de PSY ; 1)

**Equipements (rassemble l’équipement de base du personnage, les objets amassés lors de l’aventure seront notés par le joueur sur une feuille à part) (l’indice montre la capacité de l’armure à protégée son porteur) (D est le dé de dommage qu’inflige l’arme ou le sort)**

* Armure lourde de feu (indice 4)
* Epée enchantée (D8)
* Cheval dressé
* Bouclier de flamme (indice2)

**La fiche personnage plus en détail :**

On distingue 2 ressources primordiales au personnage:

 – Les points de vie (PV): L’état physique du héros, plus la barre de vie est pleine, mieux c’est. Notez que le meilleur indicateur de l’état du personnage n’est pas le nombre de PV brut, mais son nombre de PV par rapport à ses PV max; de ce fait un personnage à 8PV sur 8 sera en pleine forme, alors qu’un personnage à 8PV sur 120 sera agonisant.

PV et PP: Vous disposez de 10 points, à répartir attribuer au choix dans la psy ou la vie. Notez simplement qu’il vous faut au moins 1 point de vie, mais que vous pouvez vous permettre de ne pas disposez de PP.

 – La psy (PP ou PS): C’est comme le mana, mais avec un nom plus original. L’énergie spirituelle/magique, du personnage, c’est elle qui permet à ce dernier d’utiliser la plupart de ses capacités.

La Race/Classe: En fonction de votre façon de jouer, ces dernières peuvent avoir un impact sur les capacités du personnage, où n’être là qu’à titre indicatif.

La race/classe, et le background en général: Libre à vous de décider de l’historique de votre personnage, ses origines et son métier; notez que certains éléments influenceront des éléments de jeu. La classe et l’élément influencent généralement les dons que vous posséderez.

Les caractéristiques: Elles définissent globalement les capacités du personnage dans l’univers du jeu, ici elles sont au nombre de 3:

 – Physique

 – Social

 – Mental

Elles sont exprimées en pourcentage, plus le pourcentage est haut, plus le personnage est doué dans ce domaine. Vous avez 170 points à répartir dans les 3 caractéristiques.

Les compétences: Là aussi exprimées en pourcentage, elles indiquent le savoir-faire d’un personnage dans certains domaines, des connaissances, etc. Voici quelques exemples :

Armes de tir, Artisanat, Bâton, Bouclier, Concentration, Discrétion, Erudition, Jeux, Lames, Perception, Perception humaine, Présence, Psychologie, Pugilat, Technologie, Tir, Vie en nature.

Vous avez 60 points à répartir dans autant de compétences que vous le souhaitez. En plus de la liste de compétences proposées plus haut, je vous renvoie à la liste de compétence de DD3.5, qui vous donnera d’autres idées pour vos personnages: <http://www.regles-donjons-dragons.com/Page231.html>

Les points de compétence s’ajoutent aux points de caractéristique pour définir les chances de succès.

Les dons: Les capacités et pouvoirs de votre personnage, elles sont extrêmement variables et variées, du sort de magicien à la manœuvre tactique du général en passant par l’invocation d’un démon, là encore la seule limite c’est votre imagination. En général, un personnage commence la partie avec entre 3 et 5 dons (3 dons pour les combattants, 5 pour les mages).

Posture :

À noter également que chaque joueur (ou ennemi) peut changer de posture au début de son tour s’il le souhaite. Il garde cette posture jusqu’au début de son tour suivant. En outre, la posture par défaut est celle qui s’applique au début du combat (avant tout changement) et hors-combat (si la posture a une importance pour une action hors-bataille, comme une attaque par surprise).

L’inventaire: Les possessions de votre personnage, y compris son armure et ses armes. Voilà une petite liste de ce qu’on peut trouver dans les possessions d’un aventurier débutant: Une/des arme(s), une armure/tenue, un grimoire pour les magiciens, des outils ou des ustensiles pour une profession quelconque, une monture ou un familier, du matériel d’aventuriers et éventuellement quelques pièces.

Les armures fonctionnent sur un système de réduction de dégâts, appelé Indice.

En pratique la réduction se fait simplement: une attaque fait 5 dégâts, la cible à une armure d’indice 2 et ne subit donc que 3 dégâts (5-2).

En revanche l’armure n’influence pas la capacité à esquiver une attaque, du moins pas directement (libre à vous d’appliquer des malus à certains tests de compétences en fonction de l’armure du personnage.)

Dans le cas de dommages localisés, pensez à vérifier si les bonus d’armure s’appliquent: la réduction de dégât d’un bouclier ne s’appliquera pas si son porteur subit un coup à la tête.

La montée de niveau: Ça arrive, ce n’est pas sale, c’est dans l’ordre naturel des choses. Voilà comment ça se passe:

Monter au niveau 2: Vous avez le choix entre 3 options pour votre personnage:

 +5% dans sa caractéristique la plus basse (s’il y en a plusieurs, vous en choisissez une)

 +10% Dans une ou plusieurs de ses compétences.

 +5PV.

Le passage au niveau 2 est donc un moyen d’équilibrer votre personnage après l’avoir testé sur 1 niveau, l’occasion de combler une lacune ou de l’orienter vers un style de jeu plus particulier.

**Règlement des jets de dé :**

On distingue en général deux types de tests:

 – Les tests de compétences simples (Le personnage doit obtenir un score inférieur au seuil de difficulté fixé par le MJ.

 – Les tests en opposition: lors d’une confrontation, chaque personnage concerné lance le dé, et c’est celui qui fait le score le plus bas qui la remporte.

L’interprétation des résultats:

En général, plus la différence entre le résultat et le seuil à dépasser est grand, meilleure est la réussite. À l’inverse un échec sera d’autant plus pénalisant que la différence est grande.

Lié à cette interprétation on trouve les critiques, qui se font lorsqu’on arrive au dernier 5% des possibilités du dé. On a donc une réussite critique sur un 01 (toujours favorable au joueur), 02, 03, 04 et 05. À l’inverse un échec critique se fait sur un 96, 97, 98, 99 et 100.