



Par la suite, on assigne 10% supplémentaires que chaque joueur peut répartir comme il le désire dans ses 6 caractéristiques. Il peut aussi déplacer jusqu'à 10% entre ses différentes caractéristiques.
Par rapport aux anciennes règles, 0 correspond à 40%, ensuite, c'est +10% par +1, ou -10% par -1.

sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu > De
Choix d'une carrière et/ou des

compétences

Création de Personnage

Les joueurs choisissent ensuite une carrière et éventuellement des compétences (Se reporter au livre de règles pour avoir la liste des compétences). Pour cela, ils possèdent des points de générations, 100 au total, pour acheter leur carrière et leurs compétences. A eux de choisir...

- Pour une carrière ou une compétence générale : 2 points pour 1%
- Pour une compétence secondaire : 1 point pour 1% (maximum 70 points dans une compétence secondaire).

Choix aux compétences

Chaque compétence dépend d'une caractéristique. (ou création en accord avec le MJ)
Quand un personnage a une caractéristique particulièrement élevée, il obtient un bonus, à savoir 1% par % au-delà de 60 dans la caractéristique correspondante.

De même, un personnage faible aura des malus : 1% par % en dessous de 40% (Ben oui, un crétin sera désavantagé, et un perso avec beaucoup d'agilité aura plus de facilité dans certains domaines... de deux personnes, il y en a toujours une des deux qui sera plus douée que l'autre au début...)

Race :	Akeï	Humain	Lïn	Morbelin	Nain	Mage	Glanür
Force :	50	50	40	40	40	40	40
Vitalité :	50	50	40	40	40	40	40
Agilité :	50	40	50	40	40	40	40
Perception :	50	40	40	40	40	40	40
Intelligence :	50	50	40	30	40	50	40
Points de vie = 50 + (Force + Vitalité - 100)	50	50	40	30	40	50	40
Points de destinée = de 1 à 5	50	40	40	40	40	40	40

Cela représente le degré d'implication du personnage dans le plan des puissances : plus il en a, plus il a de chance d'être manipulé, mais moins il a de chance de mourir bêtement. En termes de jeu, un personnage avec une forte destinée en prendra plein la gueule - vive les MJ sadiques... - mais s'en sortira plus facilement, en général.
1 point de destinée transforme un 100 en un échec critique, ou un échec critique en une maladresse, ou encore une réussite en une réussite spéciale. On peut en utiliser plusieurs pour la même action.

1 point de destinée peut aussi, pour un round, augmenter les chances de réussite de 50% (pour un jet seulement).

Chaque point de destinée utilisé est perdu définitivement, ils ne réapparaissent pas en fin de mission, mais les joueurs peuvent s'en voir attribuer en fonction de leurs actions, ou s'ils font un '01' (sans jamais dépasser 5 points de destinée).

Choix de l'équipement

Suivant la carrière et les compétences, et en accord avec le MJ (Voir liste du matériel à viander dans le livre des règles).

Le nom et l'historique du personnage