



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > **Création de personnage : ADD2 vs. DD3**

## Création de personnage : ADD2 vs. DD3

Quand un personnage en monochrome bleu & blanc rencontre son double en couleur...

mercredi 1er octobre 2003, par [JyP](#)

Bienvenue à la Guilde des Messagers Galactiques. Le cours d'aujourd'hui est dédié à la description des habitants des univers type DD, pour voir à quel point ils se rapprochent des humains de notre univers. Tout le monde est assis ? Allumons le rétroprojecteur...

### Présentation sommaire des univers type DD

Les univers type DD peuvent sembler assez proches du nôtre, quoique l'avancée technologique soit très majoritairement arrêtée au niveau médiéval, avec intervention assez forte de la "magie".

Nous étudierons ici trois cas :

- premièrement, l'univers DD-BASic, qui représente l'univers originel à partir duquel ont été engendrés les autres.
- deuxièmement, l'univers ADD2-SP, dernière occurrence connue des univers type ADD, qui s'étaient singularisés de DD-BASic en se complexifiant.
- troisièmement, l'univers DD3, découvert il y a peu. Je sais que la récente découverte de l'univers DD3.5 vous intéresse, mais nous ne disposons pas encore d'assez d'informations à son sujet.

### L'univers DD-BASic

Il ne s'agit pas de l'univers le plus ancien des types DD, mais de la dernière maturation de l'univers originel.

Les habitants sont caractérisés grâce à deux mesures principales :

- la classe représente pratiquement un archétype, de l'elfe au nain en passant par le guerrier, le voleur ou le magicien.
- le niveau représente à la fois l'expérience de l'habitant et sa capacité martiale et magique. Il commence à 1, et ne cesse de monter, jusqu'à 36.

On pourra noter par exemple des Guerrier-8, ou des Elfe-4. Les habitants restent en effet très archétypaux, vu que la possibilité ne leur est pas vraiment donnée de changer d'archétype. Ce qui est accentué par le fait qu'avec l'expérience vient la capacité martiale, au contraire de nos univers habituels.

Curieusement, on note une véritable profusion d'archétypes au fur et à mesure de l'élaboration de cet univers, avec dans les derniers notés les Elfes de l'Ombre, qui obtiennent des archétypes plus spécialisés à un certain niveau.

### L'univers ADD2.SP

Il s'agit du dernier univers de type ADD connu, avant la maturation de l'univers DD3. Contrairement à l'univers DD-BASic, les habitants sont ici plus nuancés, avec 3 caractéristiques :



- la race, parmi Humain, Elfe, Nain, etc. Apporte principalement des modificateurs sur les deux caractéristiques suivantes, qui sont :

- la classe, vue ici plus comme un métier ou une occupation, ou un statut social

- le niveau, qui mesure toujours la même chose, et se rapporte à la classe.

Il est possible d'avoir plusieurs classes pour les non-humains, ou d'en changer au cours du temps pour les humains les plus doués. Ceci est censé représenter le fait que les humains sont plus polyvalents, et les autres plus versatiles ou ayant une longévité leur permettant d'avoir plusieurs occupations. Mais s'il est vrai que les elfes et autres faeries sont versatiles, avec une longue durée de vie, cela s'explique mal pour les races à courte durée de vie comme les gobelinoïdes.

Autre singularité, pour les "humains" : en changeant de classe, ils perdent toute compétence dans leur ancienne classe, sous peine de progresser beaucoup moins vite dans la nouvelle. D'où la mise entre guillemets du terme "humain", en ce qui les concerne.

Enfin, les univers ADD2 simulent également les compétences des habitants, bien que ce soit optionnel. En fonction de la classe puis du niveau, l'habitant dispose de plus ou moins de compétences, et il doit juste faire un jet de caractéristique avec un modificateur s'il possède une compétence donnée.

## L'extension .SP

Il s'agit de l'abréviation Skills & Powers, ou Talents & Pouvoirs.

De fait, chaque race englobe des propriétés communes aux habitants, de même que les classes. Cette extension permet de choisir parmi ces propriétés communes, au lieu d'en avoir des arbitraires. D'où des habitants plus différenciés avec cette extension.

De plus, de nouvelles propriétés sont proposées, qui permettent d'accéder plus facilement à celles réservées à d'autres classes. Un mage peut porter des armures, ou avoir des pouvoirs de prêtre, par exemple.

Les compétences sont simulées différemment dans cet univers, avec un score de départ si on les achète, modifié selon les caractéristiques. Toujours en fonction de la classe, les habitants disposent de plus ou moins de compétences.

Enfin, les habitants peuvent ici avoir des traits, comme Chanceux, Ambidextre, Charismatique, ou des défauts permettant de les caractériser.

A chaque changement de niveau, les habitants peuvent répartir de 3 à 5 points en achetant soit une caractéristique de classe, soit une caractéristique de race, soit une compétence, soit un trait. Il est possible d'améliorer le score d'une compétence, également.

## L'univers DD3

Dans cet univers, les habitants sont pareillement caractérisés par leur race, classe(s), et niveau. Mais là où les univers de type ADD permettent difficilement de changer de classe, avec des échelles d'obtention des niveaux différentes pour chaque classe, l'univers DD3 propose une unique échelle de niveau, et il est possible de choisir à chaque fois que l'on en gagne un si l'on continue sur la classe en cours, ou si l'on en commence une nouvelle.

Par suite, si par apparence les habitants ressemblent beaucoup à ceux des univers de type ADD, les principes qui les régissent ont été profondément remaniés. Certaines classes, dites "de prestige", ne sont accessibles qu'en satisfaisant des prérequis, ce qui ressemble beaucoup aux univers de type WAR-hammer, les classes étant en plus forte adéquation avec des métiers (même si curieusement les compétences martiales vont toujours de pair avec l'expérience).



Autre point important de cet univers, les habitants disposent de Dons, qu'il leur est possible de choisir à certains niveaux. Ces Dons se classifient comme suit :

- les Dons, ou talents proprement dits, comme Acrobat, Agile, Vivace, etc. Ils se contentent d'apporter un bonus de +2 aux compétences affiliées (il y a en tout une vingtaine de talents)
- les Dons de métamagie : il s'agit de Dons permettant de personnaliser les sortilèges, pour qu'ils soient plus rapides à lancer, plus puissants, plus dangereux, etc. D'autres dons permettent de créer différents types d'objets magiques (une vingtaine de Dons également)
- la plupart des Dons restants ne sont rien d'autre que des manœuvres de combat : Coup puissant, charge, esquive... Il y en a une soixantaine.

De plus, les personnages combattants peuvent apprendre des Dons beaucoup plus souvent que les autres classes de personnage, ce qui est compréhensible vu que la plupart des Dons leur sont dédiés.

Côté compétences, les habitants disposent de plus ou moins de points à répartir en fonction de leur classe, mais il n'y a plus de score de départ : les seuils de difficulté à atteindre sont censés être différents en fonction des compétences. Mais côté amélioration, non seulement les habitants ont plus ou moins de points à répartir à leur "création" selon leur classe, mais celle-ci influe également sur le nombre de points obtenus à chaque niveau.

## Conclusion

Nous recommandons à tous les Messagers Galactiques d'être extrêmement prudents avec les habitants de ces univers : apparemment, plus un habitant est expérimenté, plus il est capable de se battre (au contraire d'univers comme Terre-1 où les capacités martiales sont indépendantes de l'expérience).

L'évolution de ces types d'univers tend à rendre les habitants de plus en plus belliqueux, tant l'accent semble se mettre sur les combats au fur et à mesure de la complexification des lois de ces univers. Le retrait observé sur le domaine des talents ou défauts spécifiques à chacun en est un autre indicateur (plus de talents, mais ils servent juste à donner un modificateur de +2 aux jets de compétence !).

D'un autre côté, la mise en retrait des caractéristiques, pour ne plus utiliser que leurs modificateurs conjugués à des compétences semble mettre en avant celles-ci, même si l'absence d'échelle uniforme comme dans l'univers ADD2.SP est notable.

Enfin, espérons que les futures maturations DD3.5 ou DD4 permettront d'interagir avec des habitants un peu moins frustes, vu le recul observé entre ADD2.SP et DD3.