



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ji-herp > Aides de jeu > Règles > **Evolution de personnage**

Evolution de personnage

lundi 24 août 2009

Augmentation par race

HUMAIN :

Pour chaque augmentation de pallier d'un humain celui-ci gagne un point de caractéristique et 30% à répartir dans ses compétences.

Ces répartitions faites après commun accord du MJ et du PJ car il faut que ces augmentations soient cohérentes avec le personnage.

ELFE :

PION : Infravision

CAVALIER : Bonus de 50% au compétence furtive de l'elfe dans son milieu naturel

Exemple : le milieu naturel d'un drias sera la forêt tandis que celui du blanc sera les cavernes, grottes, ect... ect...

FOU : L'elfe obtient la capacité de se fondre dans son élément naturel pour une durée égale à son score d'esprit en minute.

Exemple : un elfe-blanc avec 18 en score d'esprit pourra se fondre 18 minutes dans la terre.

ROI : Lorsque l'elfe devient roi il obtient la possibilité de remplacer un membre perdu par un nouveau membre végétal ou en terre selon le type d'elfe.

Cette action lui coûtera 2 points d'esprit définitifs

NAIN :

PION : Bonus de 30% dans un artisanat au choix

CAVALIER : Peau de pierre : pour 2 points de magie

par rounds le nain obtient une protection naturel égale à son esprit divisé par

FOU : Expert des runes : lorsque fait des runes le malus de modification ne débute qu'à une rune de niveau 3

ROI : Empathie des matériaux : le nain aura le pouvoir de sentir se qui anime les humains porteurs des matériaux qu'il touche.

Exemple : si le nain porte l'épée d'une personne il pourra sentir si celle l'homme en question a une forte haine ou est triste.

Ce procédé marche aussi pour les murs d'une qui permettront de savoir les sentiments qui animent une pièce.

Exemple : si il y a un crime dans une maison le nain sera en mesure de déterminer sa nature.

FÉE :

PION : La fée peut exécuter 2 sortilèges en même temps.

CAVALIER : La fée peut communiquer avec les animaux.

FOU : La fée obtient une protection corporelle lui permettant de diminuer les dégâts d'un sort

Diminution = Esprit fois 2 en %
Exemple : Un lutin envoie une boule de feu de 20pts de dégât, la fée possède un esprit de 15, la diminution du sort sera donc de 30% et les dégâts ne seront plus 20pts mais 14pts

ROI : La fée voit sa protection décrite ci-dessus améliorée. Désormais en plus lorsque l'essence de son adversaire sera inférieure à la sienne et absorbera le sort et les MP qui vont avec



Exemple : notre lutin envoie une boule de feu sur notre fait mais le lutin n'a que 60% tandis que la fée a 75%. La fée absorbera le sort en elle et gagnera ainsi 3pts de magie.

LUTIN :

PION : Comme la fée le lutin obtient la possibilité d'effectuer deux sorts en même temps

CAVALIER : Le lutin peut effectuer une illusion de lui-même faisant exactement les mêmes gestes que lui. Cela lui coûte 2pts par rounds, 4pts s'il veut que la voix soit présente dans l'illusion et pour 6pts l'illusion enverra un sort n'existant pas. La victime pourra déceler le subterfuge si elle réussit un jet d'esprit à esprit contre le lutin.

FOU : Le lutin obtient la possibilité de devenir invisible pendant son esprit en minute.

ROI : Le lutin a le pouvoir de s'emparer d'un individu pendant la différence en heure s'il réussit un jet d'esprit à esprit contre la créature. Le lutin pourra la maintenir sous son contrôle si elle réussit un jet d'esprit à esprit+2 à chaque fois qu'elle voudra recommencer.

Exemple : le lutin s'empare d'un klotian avec 12 en esprit et lui a 20 en esprit.

Le klotian obtient une différence de 6 tandis que le lutin obtient une différence 16. $16-6=10$. Le lutin obtiendra le klotian sous son contrôle pendant 10 heures. Puis au bout de ses 10h il pourra retenter un jet d'esprit contre celui du klotian qui aura augmenté de 2pts et sera donc à 14 puis à 16 si il se fait de nouveau posséder et ainsi de suite.

FELIDE :

Je considère les haut et bas félidés comme les deux branches d'une même race c'est pourquoi il augmentent de la même façon.

PION : Le félidé apprend à maîtriser parfaitement son rugissement ce qui a pour effet d'augmenter sa présence de 30% lorsque il rugie

CAVALIER : Le félidé voit tous ses sens accru de 30% et il obtient l'infravision.

FOU : Furie bestiale : Lorsque le félidé passe sous seuil de blessure grave, il gagne un bonus de 20% à tout ses jets et un D4 à ses dégâts. Et lorsque il passe sous blessure critique, il gagne 40% et un D6 de dégât.

ROI : Le roi félidé accède au même rang par rapport aux animaux. Le félidé peut rugir est ainsi appeler à son aide tous les animaux sauvages se trouvant dans un rayon égal à l'esprit du félidé fois 10 en mètre.

METAMORPHE :

PION : Le métamorphe gagne un bonus de 30% en contrôle.

CAVALIER : Le nombre de transformations possible avant de perdre des points de folie passe de 10 à 15.

FOU : Le métamorphe contrôle parfaitement son corps et seul une maladresse pourrait le faire faillir lorsqu'il se trouve dans un nouveau milieu.

ROI : Lorsque le métamorphe accède à ce rang les point d'esprit nécessaires à ses transformations baissent d'un point.

KLOTIANS :

PION : Cris de guerre : cela permet au klotian d'augmenter sa présence de 50% et si les opposants rate un jet d'esprit contre l'esprit du klotians ils sont paralysés pour un tour.

CAVALIER : Berserk : A chaque blessure le klotians fait un jet d'esprit avec un difficulté de 20 pour ne pas tomber en frénésie, s'il rate il frappera avec le maximum de dégât non critique et ne fera plus la distinction entre ses ennemis et ses amis.

FOU : La peau du klotians se voit endurci et celle-ci devient aussi dure qu'un cuire souple (D4 de protection)

ROI : Le klotians obtient une résistance à toute épreuve il ne peut s'évanouir ou tomber dans le coma à moins de subir une attaque psychique par magie. Le klotians ne mourra que lorsque celui-ci



tombera à 0-seuil de blessure grave.

HOMME-DRAGON :

Les hommes-dragons sont en recherche perpétuelle de la table des origines et ses pourquoi leurs augmentations les rapprocheront de la forme du dragon que de la forme humaine.

PION : Les griffes de l'homme-dragon se voient acérées et les dégâts augmentent ainsi de 1D6.

CAVALIER : Les ailes de l'homme-dragon se voient renforcées et agrandies, il pourra ainsi voler sans contrainte et sans aucune gêne.

FOU : Les écailles de dragon se renforcent sur tout le corps et procurent ainsi une défense naturelle de 5pts.

ROI : L'homme-dragon apprend à maîtriser le souffle du dragon. Pour 20pts de magie il pourra cracher un souffle de 4d10 de dégât.

VAMPIRE :

PION : Le vampire se transformera en chauve-souris pour 10pts de magie.

- Force : 3 BD :/
- Taille : 2 BI : A définir selon l'esprit du joueur.
- Constit : 3 PV : Ceux du PJ
- Dex : 16
- L'intelligence et l'esprit restent la même que celle du joueur

CAVALIER : Le vampire obtient le pouvoir de voir dans la nuit comme en plein jour.

FOU : Le vampire peut se transformer en brume pouvant passer par n'importe quel interstice et ne peut subir des attaques que par magie de l'esprit. Cette transformation coûte 15pts de magie et dure le score d'esprit du PJ en minute.

ROI : Le vampire devient une personne importante

au sein de sa race est obtenu le pouvoir de transmettre le « baiser de sang »

LOUP-GAROU :

PION : La transformation en loup s'effectue bien plus rapidement 5 rounds au lieu de 10.

CAVALIER : Le loup-garou peut soumettre n'importe quel loup sauvage à sa volonté et lui imposer ses ordres.

FOU : Le PJ peut se transformer instantanément en hybride ou en n'importe quelle forme entre l'Homme et l'hybride.

ROI : Le loup-garou ne peut être tué que par le feu, l'argent, la magie et une arme magique.

ANGE INCARNE ET DECHU :

Les anges sont des créatures étroitement liées à leurs inclinaisons et dieux (Satan et Dieu) donc je considère que c'est leurs dieux qui leur fournissent les avantages qu'il méritent (à la discrétion du MJ) car leur race existe aux travers de Satan et Dieu.

ESPRIT VENGEURS ET INCARNE :

Pour moi les PJs jouant des esprits sont des PJs morts au cours d'une aventure et donc à chaque palier ils regagnent des compétences martiales ou générales de leur ancien personnage. (Les compétences martiales et générales regagnées par le PJ sont à choisir après concertation entre le MJ et le PJ.)

ETERNELS :

Les éternels étant à la base des humains je leur applique les mêmes augmentations que pour ces derniers.

P.-S.

Par Broomkhaff