

Guide Du Bon Joueur(1er Version)

lundi 28 août 2023 13:24

Préambule

Ce guide est la première version des règles du jeu et sera amené à évoluer, de par les modifications des règles en vigueur et les efforts mis à la concision de ce dernier.

Nombre de chapitres contiendront des parties dites normales et des parties avancées (pour les joueurs désireux d'aller plus loin dans la conception de leur personnage, classe, race e.t.c).

Seule la partie normale est jugée nécessaire à la bonne compréhension du système de jeu.

Nous pouvons également penser, que si votre personnage n'est pas doué pour le combat(en terme de role play), il n'a pas lieu de connaître ces règles.(les règles avancées)

Tables des Matières :

[-Les Bases Statistiques](#)

[-Les jets de Caractéristiques](#)

[-Les Commandes de Base](#)

[-Les Etats](#)

[-Les Compétences](#)

[-Tout Savoir sur l'Equipement](#)

[-Guide de l'enregistrement de Caractères](#)

- Les Bases Statistiques -

Statistiques Basiques

Nombre d'entités et objets, partagent nombre de statistiques communes.

Celles-ci s'expriment au nombre de 9 :

- strength value, qui exprime la puissance brute lors des attaques.
- dexterity value, qui exprime la précision avec laquelle est portée une attaque.
- bleeding value, qui exprime les potentiels dégâts de saignement lors d'une attaque.
- posture value, qui exprime la capacité à parer une attaque.
- constitution value, qui exprime la capacité à encaisser une attaque.
- evasion value, qui exprime la capacité à éviter une attaque (donc la capacité à contrer la dextérité).
- intellect value, qui représente l'intelligence d'une entité.
- charisma value, qui représente le charisme d'une entité.
- wisdom value, qui représente la sagesse d'une entité.

Elles s'expriment généralement de la sorte :

|valeur de dé| + constante

Ou :

(valeur de dé, constante)

Par exemple si l'on fait un jet de l'attribut test :

Test : |8| + 2, le résultat de mon jet sera : le résultat d'un lancer de dé de : 8, + 2 points en bonus.

Bien des choses , peuvent modifier les statistiques d'un personnage :

- Des accessoires.
 - Une Armure.
 - Une compétence(de façon temporaire à l'aide de buffs)
 - Ou encore une appartenance à une organisation.
- NB : les statistiques d'une arme sont propres à celle-ci.

Un jet de dé est considéré comme réussi , si le résultat de celui-ci est inférieur ou égal au palier fixer.

(Partie Avancée)_ *Déroulé Normal d'une Attaque* _(Partie Avancée)

Une attaque est en général lancé par l'intermédiaire d'une compétence(voir chapitre 5).

Celle-ci peut être liée à une arme , ou non.

-Si l'attaque est liée à une arme:

Nous faisons un premier jet pour savoir si l'attaque fait mouche , ou si l'adversaire la évite:

- Pour ce faire , nous prenons en compte : la dextérité de l'arme , celle de la compétence , celles des vos accessoires(si vous en avez).
- Deuxièmement ; l'évasion de votre cible.
- Alors que nous fixons un palier basique de 50 : votre jet de dextérité va venir augmenter la valeur de ce dit palier , tandis que l'évasion de votre cible , va la reduire.

NB : la caractéristique du "modifieur" de votre arme va venir s'ajouter à votre valeur de dextérité lors du jet.

Un deuxième jet sera effectuer en cas de réussite.

- Pour ce faire , nous prenons en compte : la puissance de l'arme , celle de la compétence , celles des vos accessoires(si vous en avez).
- Deuxièmement ; la constitution de votre cible et sa posture si il est en état : "block".
- Et enfin , troisièmement , nous prenons en compte : le saignement de l'arme , celle de la compétence , celles des vos accessoires(si vous en avez) , qui passent outre les points de constitution de votre cible.

-Si l'attaque n'est pas liée à une arme:

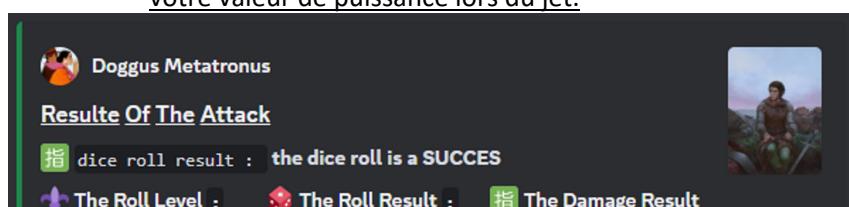
Nous faisons un premier jet pour savoir si l'attaque fait mouche , ou si l'adversaire la évite:

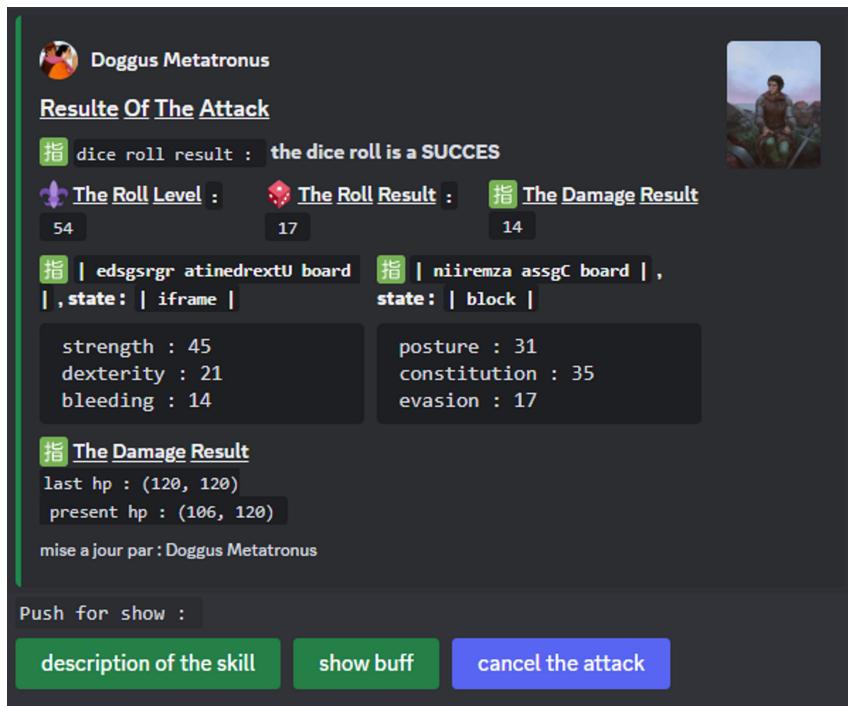
- Pour ce faire , nous prenons en compte : votre dextérité et celle de votre compétence
- Deuxièmement ; l'évasion de votre cible.
- Alors que nous fixons un palier basique de 50 : votre jet de dextérité va venir augmenter la valeur de ce dit palier , tandis que l'évasion de votre cible , va la reduire.

Un deuxième jet sera effectuer en cas de réussite.

- Pour ce faire , nous prenons en compte : la puissance de votre personnage et celle de la compétence).
- Deuxièmement ; la constitution de votre cible et sa posture si il est en état : "block".
- Et enfin , troisièmement , nous prenons en compte : le saignement de votre personnage et celle de votre compétence.

NB : la caractéristique du "modifieur" de votre classe va venir s'ajouter à votre valeur de puissance lors du jet.





-_Les jets de Caractéristiques_-

Les jets de Caractéristiques

Joueurs et une entitée(pnj) , possede des caractéristiques s'exprimant au nombre de 11 :

- arcanes
- athletics
- discretion
- history
- intimidation
- investigation
- medicine
- religion
- survive
- occultism
- calm

Pour la totalité d'entre elles , il s'agit de statistiques bonus , fixer a la creation du personnage et liées a differentes statistiques basiques(voir chapitre 1).

Le joueur , peut donc effectuer un jet de caractéristiques , par l'intermediaire de la commande

°action.

Par exemple : un jet d'intimidation , pour tenter d'intimider personnage.

Le palier est fixer au préalable par le mj.

Une fois lancé le jet est effectué en fonction de la statistique associée a la caractéristique , puis l'on additionne le bonus de caractéristique :

-Par exemple : si mon personnage a : +18 en calme , |30| + 12 en charisme et je fixe mon palier a 50:

Je lance un dé de 100 , auquel je soustrait un dé de 30 + 12 + 18.

Si celui-ci est inferieur ou égal au palier de 50 , alors le jet est réussi.

- arcanes lié a l'intelligence
- athletics lié a la force
- discretion lié a la dexterité

- history lié à l'intelligence
- intimidation lié au charisme
- investigation lié à la dexterité
- medicine lié à l'intelligence
- religion lié à la sagesse
- survive lié à la sagesse
- occultism lié à l'intelligence
- calm lié au charisme

-_Les Commandes de Base_-

-Commandes Générales-

°register

Commande utilisé pour enregistrer :

NB : Avant tout enregistrement , vous devez avoir réunis , les éléments propres l'enregistrement , car pour des raisons de sécurité , les reponses ont étées soumises a des limites de temps).
Celles-ci seront mises entre parenthèses.

-Votre Personnage

(url de l'image , la race , la classe , les types d'équipements et leurs enchantements associés, l'histoire et la description physique de votre personnage et ses statistiques de base)

-Des Types d'équipements

(url de l'image , statistiques de base , description , les compétences qui lui sont liées)

-Des Enchantements

(statistiques de l'enchantement en .cvs si possible)

-Des Items

(url de l'image , statistiques de régénération (si il en a) , description)

-Des Compétences

(type de competence et statistiques qui lui sont liées)

-Des Organisations

(url de l'image , sa description , ses statistiques de base)

-Des Informations de Lore

(url de l'image , lore en lui-même en format .txt si possible)

-Des Races

(url de l'image , description , les compétences qui lui sont liées)

-Des Classes

(url de l'image , description , les compétences qui lui sont liées)

-Des Archétypes(pour les mj)

(url de l'image , la race , la classe , les types d'équipements et leurs enchantements associés, l'histoire et la description physique de votre personnage et ses statistiques de base)

°view

Commande utilisé pour voir les instances enregistrées par la commande °

register :

- Types d'équipements
- Enchantements
- Items
- Compétences
- Organisations

-Descriptions de Lore

-Races

-Classes

-Archétypes

Choose the view :

choose the view

competence

enchance

lore informations

organisation

race

°getdice

Commande utilisé pour lancer un dé , dont la valeur est déterminée par l'utilisateur.

°characters

Commande utilisé pour voir la liste des différents personnages.

display the character list dont display the character list

Characters List

指 characters list :

characters architecture

- laboitenoire
- Doggus Metatronus

characters architecture

- l0la5176
- Ailit Allaidesse

characters architecture

- thelios
- Adeptus Doggus Omnisus

mise a jour par : Adeptus Doggus Omnisus



°reset

Commande utilisé pour remettre à 0 , le compteur de tours.

-Commandes de Personnages-

°mycharacters

Commande utilisé pour incarner un des personnages de votre famille.

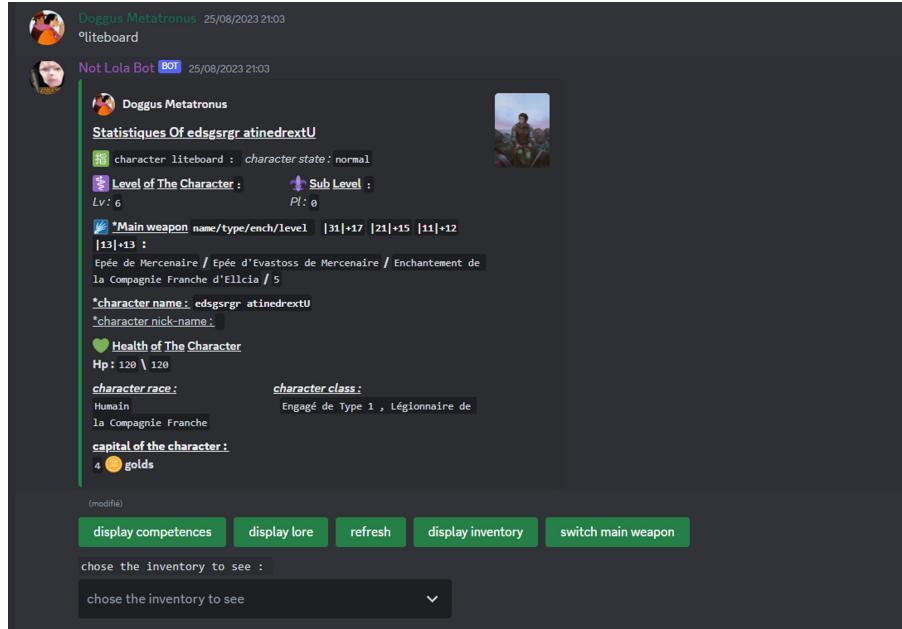
°liteboard

Commande utilisé pour :

-afficher votre fiche de personnage simplifiée

-voir votre inventaire

- changer les caractéristiques de votre personnage(level , points de vie maximum , pièces d'équipement)
- afficher le Lore de votre personnage
- changer d'arme principale
- rafrachir vos statistiques
- voir vos differentes competences.



°board

Commande utilisé pour :

- afficher votre fiche de personnage
- voir votre inventaire
- changer les caractéristiques de votre personnage(level , points de vie maximum , pièces d'équipement)
- afficher le Lore de votre personnage
- changer d'arme principale
- rafrachir vos statistiques

°competences

Commande utilisé pour afficher vos compétences et leurs differentes caractéristiques.

 Doggus Metatronus

Competence Of edsgsgr atinedrextU with the weapon Epée de Mercenaire



指 character board : character state: normal ,for: 0 cd

Weapon Skills | Main weapon skills :

main weapon skills

pointe noire(epée d'Evastoss)	pointe d'acier(epée d'Evastoss)	botte elpine(epée d'Evastoss)
Lv: 6 cd restant: 0 cd: 6 state: ('block', 2) type: ('weapon_attack', 'buff')	Lv: 5 cd restant: 0 cd: 5 state: ('block', 1) type: ('weapon_attack', 'normal')	Lv: 0 cd restant: 0 cd: 4 state: ('normal', 0) type: ('one hand', 'normal')

déviation de lames(epée d'Evastoss)
Lv: 6 cd restant: 0 cd: 10 state: ('iframe', 3) type: ('weapon_attack', 'normal')

Charcater special Skills :

character special skills

Cancel
Lv: 4 cd restant: 0 cd: 9 state: ('normal', 0) type: ('util_skill', 'normal')

|Weapons Skills| (modifié)

[display the others weapon skills](#) [display the class and race skills](#)

°action

Commande utilisé pour :

- utiliser une compétence
- attaquer
- lancer un jet de caractéristiques
- utiliser un item
- lancer un rituel.

Chose the action :

chose the action

[use a skill | compétence](#)

[characteristic dice](#)

[use a mass entity skill](#)

[use a item | consumable](#)

-_Les Etats_-

Les Etats

Les états du personnage , qui sont au nombre de 4 , sont fondamentaux lors d'un combat.

Statistiques Of niiremza assgC

指 character liteboard : character state: iframe

-Le premier : "l'Etat Normal" , n'a rien de spécial.

-Le second : "l'Etat de Block" , permet à son utilisateur , lorsqu'il est touché par une attaque adverse , de minimiser les dégâts qu'il subit à l'aide de ses points de posture.

Cette parade , lui permet également d'encaisser les dégâts de saignements.

-Le troisième : "l'**Estat d'Iframe**" , permet à son utilisateur de se protéger de toute attaque (et de ses effets).

C'est par excellence l'état d'invulnérabilité.

déviation de lames(epée d'Evastoss)

```
Lv: 6 cd restant: 0 cd: 10 state: ('iframe', 3) type: ('weapon_attack', 'normal')
```

Les deux derniers états sont limités dans le temps et peuvent être modifiés à l'aide de compétences.

Une fois ce temps passé , le personnage revient à un état **Normal**.

(Partie Avancée)**Les Etats** (Partie Avancée)

-La durée d'effet : La dureté d'effet de l'état , dépend de la durée d'état inscrite sur la compétence utilisée.

-La priorité : Une priorité a été posée sur l'**iframe**.

C'est-à-dire , que si vous utiliser une compétence avec un état différent de l'**iframe** et que votre personnage est en **iframe** , l'état de la compétence ne sera pas appliqué.

-La protection du **block** : Bien que le **block** puisse permettre de parer les dégâts d'une attaque , il n'en annule pas les effets.

Si un effet de debuff a été placé sur l'attaque , celui-ci , sera alors appliqué lors de celle-ci.

-L'utilisation d'un item , lors d'un état , ne modifie pas celui-ci.

-Priorité sur le succès : Même si le personnage échoue à effectuer son attaque , l'état de celle-ci , sera quand même appliquée.

-Posture d'Attaque : Lors de l'utilisation d'une compétence offensive , ses statistiques de postures sont utilisées pour rajouter un buff de posture , pour la durée de l'état de l'attaque , quand bien même celle-ci ne soit pas un **block**.

-_Les Compétences_-

Les compétences , sont les outils de base du joueur dans l'univers du jdr(en combat , ou hors combat).

Celle-ci possèdent toutes un niveau et peuvent être utilisées que si le level du joueur excède celle-ci.

Pour commencer , les compétences , sont séparées en plusieurs types distincts :

-Les Compétences d'Armes "Basiques" : sont toutes des attaques et ne peuvent être utilisées que si l'utilisateur a équipier l'arme qui en a doté , en arme principale.

-Les Compétences d'Armes a une Main : sont également toutes des attaques liées à une arme précise , mais , peuvent être utilisées sans restrictions d'emplacement principal.

-Les Compétences d'Attaque : sont des attaques normales , non pas basées sur les statistiques de l'arme principal de l'utilisateur , mais sur les statistiques de ce dernier. Pour faire simple , ce sont des attaques magiques.

-Les Attaques Transversales : sont des compétences , qui peuvent être tantôt utilisées comme des compétences normales , tantôt utilisées comme des attaques (exemple , la télékinésie , peut être utilisée pour mouvoir des objets , ou servir d'outils létal lors d'un combat).

-Les Mouvements : sont des compétences utilitaires **d'iframes**.

-Les Competences Normales(Competences Utilitaires) : sont des competences , qui ne peuvent etre utilisées pour atteindre un adversaire de façon offensive (ce qui implique qu'elles ne peuvent pas posséder de buffs pour les cibles).

-Les Competences de Support : sont des competences normales , pouvant etre utilisées sur plusieurs personnages.

Si le level de la competence est inferieur a 14 , seul 3 cibles peuvent etre visées.

Sinon , 8 cibles peuvent etre visées.

-Les Rituels : sont assez simillaires aux competences de support , mais peuvent indépendamment du level , ou non , cibler 9 personnages.

-Les Capacités Passives : sont des competences utilitaires , sans effets d'états , sans buffs et self-buffs , dont le cooldown est égal a 0.

Elles sont principalement utilisées , pour exprimer des traits raciaux.

Les Competences Cheatées ne peuvent etre accessibles qu'a partir des niveaux 14 et plus (ex : transformations en démons géants).

(Partie Avancée)*Les Addons**(Partie Avancée)

-Aux competences d'Attaque , peuvent etre ajouter , des effets de **buffs** , pour les cibles touchées (celui-ci peut etre négatif).

Le cooldown de ce dernier est celui de l'état de la competence en question.

```
pointe noire(epée  
d'Ebastoss)  
Lv: 6 cd restant: 2 cd:  
6 state: ('block', 2)  
type:  
('weapon_attack',  
'buff')
```

Ici le buff de la competence : "pointe noire" , est effectif sur une durée de 2 tours.

NB : mouvements et autres capacités passives , ne peuvent etre utilisées de la sorte.

NB : Cela peut rendre intéressant , le fait d'ajouter un long "cooldown d'état" sur une compétence d'état normal.

-Aux Competences , peuvent etre ajouter des effets de **self-buffs** , qui n'ont d'effet que sur les joueurs qui l'ont invoquée.

Le cooldown de ces derniers est celui de l'état de la competence en question.

-_Tout sur les Equipements_-

Les Items et Consommables

Un item de base , ne possede ni statistiques , ni effets (ne peut etre consommé) , ils servent la plupart du temps d'objets de Lore.

Cependant certains types d'objets(outre les équipements) , échappent a cette regle.

Ces types d'objets sont au nombre de 3 :

-Les Consommables : qui peuvent etre consommés (et régénérer des pv pour certains).

Celui-ci est détruit apres utilisation.

-Les Consommables magiques : sont des consommables , qui peuvent contenir une competence a usage unique(unique par item).

Par exemple , une potion magique ou une rune , pourraient etre vu comme des consommables magiques , contenant une competence offensive , lors de la creation de votre personnage.

-Les Items Magiques : sont des items pouvant contenir une competence.

Contrairement au consommable magique , celui-ci n'est pas détruit lors de son utilisation , mais possede un cooldown sur sa competence(a l'image des équipements).

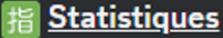
Les items possedent tous un prix (le moment ou vous pourrez le rajouter dans votre inventaire dépendra du mj , par exemple il est impossible que vous puissiez acheter l'objet d'une boutique precise , alors que vous vous trouvez dans la foret).

(pour rappel , deux pièces d'or sont équivalentes aux prix d'une petite potion de soin).

Pour ce faire utilisez la commande **°view** , pour faire apparaitre l'hud de l'objet , puis appuyez sur "add the item in your inventory".

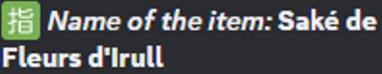
name: Saké de Fleurs d'Irull

 **Doggus Metatronus**

 **Statistiques**

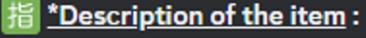
item: Saké de Fleurs d'Irull

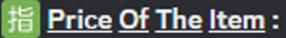


 **Name of the item: Saké de Fleurs d'Irull**

is consumable

regene : 8

 **Description of the item:**
Gourde contenant un elixir regenerant à base d'Irull, fréquemment utilisé par les Vanaguardes.

 **Price Of The Item:**
2  golds



(modifié)

add the item in your inventory

(Partie Avancée)*Les Items et Consommables*(Partie Avancée)

Votre personnage, possède une liste de connaissances de craft. Celle-ci, lui permet de diviser le cout d'achat d'un item par 8 et situationnellement (même si cela dépend du mj), vous pouvez l'ajouter presque n'importe quand, dans votre inventaire, pour peu que vous ayez les matériaux de craft sur vous, car l'on suppose que vous fabriquez l'objet.

Il n'est idiot de penser qu'un alchimiste, ou une sorcière, est capable de fabriquer ses

propres potions dans la foret par exemple.

Ou encore de penser qu'un expert en runes , est capable de la faires lui-même.

Les Enchantements

Les enchantements se présentent sous cette forme de tableau :

The screenshot shows a message from a bot named "Not Lola Bot" (BOT) dated 25/08/2023 01:05. The message displays a table of enchantment statistics for an item named "Doggus Metatronus". The table has columns for level (00 to 09) and various enchantment types. A button at the bottom says "display the evolution".

Level	Enchantment Type 1	Enchantment Type 2	Enchantment Type 3	Enchantment Type 4	Enchantment Type 5	Enchantment Type 6	Enchantment Type 7	Enchantment Type 8	Enchantment Type 9
00	(6,1)	(3,1)	(1,5)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
01	(8,1)	(8,6)	(4,7)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
02	(15,5)	(8,8)	(7,8)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
03	(15,5)	(8,8)	(7,8)	(10,7)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
04	(20,10)	(10,10)	(10,8)	(10,7)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
05	(25,11)	(15,11)	(10,10)	(10,10)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
06	(30,11)	(15,11)	(15,10)	(10,17)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
07	(30,11)	(25,11)	(15,17)	(10,17)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
08	(30,11)	(25,18)	(15,17)	(20,17)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)
09	(30,18)	(25,18)	(15,17)	(30,17)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)	(0,0)

Push for display the evolution : [display the evolution](#)

Ils sont la pierre angulaire des pièces d'équipement et sont l'essence même des builds que vous allez entreprendre.

Contrairement au joueur qui en possede 20 niveaux , les pièces d'equipement possedent 10 paliers , allant de 0 a 9.

Les statistiques bonus de la montée de niveau , de la pièce d'equipement , sont entierement basées sur l'enchantement de ce dit item , et détermine(notez bien quil ne le prédétermine pas) , la stratégie générale de votre build..

A partir de cet instant , si vous ne désirez pas créer d'enchantements personnalisés pour votre caractère , vous pouvez stoppé votre lecture ici.

(Partie Avancée)*Enchantements*(Partie Avancée)

L'enregistrement d'un nouvel enchantement , ce fait pas l'intermediaire de la commande **°register**.

NB : Elle peut se faire niveau apres niveau , sans l'intermediaire d'un tableau .csv , ou en insérant un tableau .csv préalablement remplie.

```

"level","strength","dexterity","bleeding","posture","constitution","evasion","intellect","charisma","wisdom"
"0","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"1","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"2","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"3","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"4","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"5","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"6","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"7","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"8","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
"9","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"

```

(vous pouvez copiez ce tableau dans un éditeur de texte et l'enregistrer en fichier .csv une fois que vous l'aurez remplie).

Pour ce faire , nous rappelons les regles d'usage de la notation des statistiques basiques.

(valeur de dé , constante).

Pour procéder a l'enregistrement d'un nouvel enchantement , l'utilisateur doit procéder a une répartition de points , en fonction du niveau (et cela pour chacun des 9 niveaux).

Niveau	Nombre de Points en Valeur de Dé	Nombre de points en Valeur de Constante
0	10	7
1	20	14
2	30	21
3	40	28
4	50	35
5	60	42
6	70	49
7	80	56
8	90	63
9	100	70

Prenons pour exemple , l'enchantement dont le niveau 6 serait repartit de la sorte :

```
"6","(30,11)","(15,11)","(15,10)","(10,17)","(0,0)","(0,0)","(0,0)","(0,0)"
```

$30 + 15 + 15 + 10 = 70$ et $11 + 11 + 10 + 10 = 42$, le niveau 6 de l'enchantement est donc valide.

Les Types d'Equipement

Les types d'armes , d'armures, d'accessoires , possedent des statistiques de base obéissent a des regles simmillaire.

ARMES / ARMURES

Pour les armes et armures , vous devez repartir 16 points de Valeur de Dé , et 11 points de Valeurs constante.

Ex : strength : (6, 6) | dexterity : (6, 4) | bleeding : (1, 1) | posture : (3, 0)

$6 + 6 + 1 + 3 = 16$ et , $6 + 4 + 1 + 0 = 11$

ACCESSOIRES

Pour les armes et armures , vous devez repartir 8 points de Valeur de Dé , et 4 points de Valeurs constante.

equipement-type: Epée d'Evastoss de Mercenaire

Doggus Metatronus

Statistiques

equipement type

V name of the equipement type :
Epée d'Evastoss de Mercenaire

list of competences :

pointe noire(epée d'Evastoss)
description: Coup d'estoc , porté en l'optique de brisé la garde de l'adversaire. ,state: block 2 cd

pointe d'acier(epée d'Evastoss)
description: Coup d'estoc porté avec force , dans le but de provoqué des saignements chez l'ennemie. ,state: block 1 cd

botte elpine(epée d'Evastoss)
description: Botte rapide permettant un changement d'armes. ,state: normal 0 cd

déviation de lames(epée d'Evastoss)
description: Permet a son utilisateur de devier une lame ennemie , le temps de se mettre hors de porter. ,state: iframe 3 cd

description
Epée de facture moyenne , couramment utilisée par les mercenaires de la compagnie franche d'Evastoss

V modifier:

strength

basic statistics:

strength : (6, 6) | dexterity : (6, 4) | bleeding : (1, 2) | posture : (3, 3)



Les Types Armes

Si votre personnage possède 3 armes , les types d'armes , que vous allez portez , ou créer : ne devront pas contenir plus de 4 a 5 competences.

Si votre personnage , est un maître en la matière et ne possède qu'une seule arme (ou qu'il en possède une deuxième ne contenant pas plus de 2 ou 3 compétences) , son type d'arme pourra contenir 11 a 14 compétences.

Si votre personnage possède 2 armes (dont il n'excelle pas à l'une plus que l'autre) , ces 2 types d'armes contiendront entre 5 et 7 compétences.

Si votre personnage possède une arme et qu'il est la base un caster , votre arme ne devra pas contenir plus de 6 compétences.

NB : celui-ci doit posséder un modifier (il n'est pas important que celui-ci soit le plus intéressant mécaniquement , il faudrait y desceller une certaine cohérence role playiste).

Les Types Accessoires

Un accessoire normal , ne peut contenir que 0 a 1 competence.

Un accessoire considerer comme un artefact , peut en contenir 2.

NB : celui-ci doit posséder un modifier (il n'est pas important que celui-ci soit le plus intéressant mécaniquement , il faudrait y desceller une certaine cohérence role playiste).

-_Guide de l'enregistrement de Caractères_-

Lisez attentivement ce chapitre , avant de commencer la creation de votre personnage , car des éléments doivent être créés en amont.

Pour ce dernier chapitre , nous allons entrer dans le vif du sujet : la creation de votre personnage.

Faisons quelques rappel avant de commencer.

Si votre personnage possède 3 armes , les types d'armes , que vous allez portez , ou créer : ne devront pas contenir plus de 4 a 5 competences.[\[1\]](#)

Si votre personnage , est un maître en la matière et ne possède qu'une seule arme (ou qu'il en possède une deuxième) ne contenant pas plus de 2 ou 3 compétences) , son type d'arme pourra contenir 11 à 14 compétences.[\[2\]](#)

Si votre personnage possède 2 armes (dont il n'excelle pas à l'une plus que l'autre) , ces 2 types d'armes contiendront entre 5 et 7 compétences.[\[3\]](#)

Si votre personnage possède une arme et qu'il est la base un caster , votre arme ne devra pas contenir plus de 6 compétences.[\[4\]](#)

Votre personnage a besoin de :

-Une Race.

-Une Classe(optionnelle mais vivement recommander , surtout si vous êtes un caster).

-Une Histoire(écrite au préalable).

-Une description physique moyennement détaillée.

-Une Liste de Connaissances de Craft(optionnel).

-Une Organisation(complètement optionnel).

-0 à 3 Armes .

-0 à 2 Accessoires .

-Une Armure(indispensable).

-Une Liste des Langues qu'il maîtrise , une liste de titres(optionnelle).

-Une Image (sont url).

NB : Vous n'êtes pas obligé de tout créer , il y a des armes , des races qui existent déjà e.t.c

La premier question qu'il va vous falloir poser est : "Quel type de personnage , je veux créer?"

-Suis-je un guerrier qui maîtrise plusieurs armes?[\[1\]](#) ou [\[3\]](#).

-Suis-je un maître d'arme , un assassin surentraîné , un soldat d'une division d'élite d'un empire?[\[2\]](#) et nous vous recommandons également de créer une classe solide).

-Suis-je un érudit , ou un maître des runes[\[4\]](#) et vous lui rajouterez pas mal de connaissances de craft).

-Suis-je un distingué mage , une puissante sorcière ou encore un magicien spécialisé dans le support[\[4\]](#) et vous prenez beaucoup de compétences de classe).

-0-Une Histoire

Il vous faut impérativement une histoire.

Celle-ci doit s'encrer dans l'histoire du continent , et tout lieux que vous mentionnez

dans votre histoire , doit pouvoir etre visiter dans le jeu.

Si vous avez vécu sur un continent , un pays , une ile qui n'a pas étée encore créer , il vous faut créer l'histoire de ce dit royaume.

-1-La Race

Une race peut etre autre chose qu'un élément de Lore , elle peut servir de sac a competences , a l'image d'une classe.

Il vous faut une race , vous pouvez en choisir une parmis celles déjà existantes , ou en créer une nouvelle a votre image.

Il vous faut pour cela :

- une brève histoire de la race
- l'url de son image d'illustration
- et une liste de 4 competences ou moins(hors capacité passive) , lui servants de traits raciaux (comme un lancé de boules de feu pour un démon par exemple)

Une fois tous les éléments reunis , utiliser la commande **°register** , pour enregistrer votre nouvelle race.

NB : Notez bien que votre race doit s'intégrer dans l'histoire du monde et que celle-ci , peut ne pas etre endémique a un continent ou un pays.

-2-Une Classe

Une classe est comme un sac a competences.

Celle-ci est primordiale pour un lanceur de sorts , car elle represente non seulement l'etendue des competences de celui-ci , mais également son type de strategie statistiques , plus qu'elle contient également un modifier de damages.

Sachant celui-ci limité a 20 sorts(hors rituels et capacités passives) , c'est ici , que le lanceur de sorts , va définir son style de jeu.

Va-t-il utiliser plus de competences de support , plus de competences d'attaques , plus de competences utilitaires , ou encore plus de rituels(puissants , mais long a incanter)

Les autres types de personnages ne sont pas en reste :

- Certes un assassin est un bon bretteur , mais il utilise beaucoup de capacités utilitaires , pour ce déguiser , peut-être appartient-il meme a un ordre qui utilise la magie pour assassiner ses cibles?
- Il y a-t-il aussi des soldats de divisions d'élites , qui combine la magie aux arts martiaux?

-3-Les Statistiques

Maintenant , nous faut il nous attarder aux statistiques de base de notre personnage.

Il nous faut repartir 20 points de valeurs de dés , puis 16 points de valeurs de constantes:

strength	dexterity	bleeding	posture	constitution	evasion	intellect	charisma	wisdom
valeur de dé + constante								

Exemple : |0|+ 10 , |5|+ 0 , |0|+ 0 , |0|+ 0 , |0|+ 0 , |0|+ 0 , |10|+ 6 , |5|+ 0 , |0|+ 0
5 + 10 + 5 = 20 et 10 + 6 = 16

Il nous faut également repartir 100 points sur nos statistiques bonus de caractéristiques.

arcanes	athletics	discretion	history	intimidation	investigation	medicine	religion	survival	Occultism
calm									

Par exemple :

-arcanes : +10

-athletics : +30

- discretion : +0
- history : +40
- intimidation : +0
- investigation : +0
- medicine : +0
- religion : + 0
- survive : +0
- occultism : +20
- calm : +0

$$10 + 30 + 40 + 20 = 100$$

-4-Armes , Accessoires et Armures

Pour chaque armes , armures et accessoires , il vous faut :

- Les **Types d'Equipements** (types d'armes pour les armes , types d'accessoires pour les accessoires , types d'armures pour les armures).
- Les **Enchantements**.
- Le **Niveau** de l'équipement.
- Et une **Description physique** de l'équipement.

-5-Les Auxiliaires

Cette partie est optionnelle , mais votre personnage(en plus d'avoir une histoire) , ne vient pas de null part.

- Si votre personnage est un expert en runes , ou en potions , il vous faut créer les dites potions et ou runes et en inscrire les noms dans sa liste de connaissances de craft.
- Votre personnage maitrise une ou des langues (du a son histoire)?
- Peut-être que votre personnage a appartenu , ou appartient encore a une organisation , dans ce cas si celle-ci n'a pas étée inscrite , il vous faut la créer?
- Votre personnage a-t-il des titres honorifiques (duc , seigneurs de l'enclave de [insérer un nom] , e.t.c)?
- Quel capital a-t-il ? (pour rappel , deux pièces d'or sont équivalentes aux prix d'une petite potion de soin).