UN EXEMPLE DE PERSONNAGE

Puisque nous connaissons toutes les étapes de la création d'un personnage, nous allons les appliquer ensemble à la fiche de Célia. Nous avons déjà généré et réparti ses caractéristiques et choisi sa classe : guerrier acrobate. Nous devons ensuite choisir ses avantages et désavantages en utilisant les trois Points de Création.

Après un feuilletage de la liste, nous décidons de choisir quatre avantages et un désavantage pour obtenir le Point de Création supplémentaire requis. Nous prenons les avantages Affinité avec les animaux, Voir le Surnaturel, Chance et Réflexes rapides à un point chacun, et Sommeil profond pour le désavantage.

Nous allons maintenant répartir ses 600 PF dans ses compétences en suivant les coûts du guerrier acrobate (cf. le Chapitre 3 : Les Classes). Il nous semble plus prudent de commencer par les champs principaux. En tant que guerrière acrobate, son champ principal le plus important est le martial. Nous disposons de 360 PF à investir dans ce champ de compétences, puisque la limite en est de 60 %. Nous ne pouvons dépenser que 300 PF de ces points en Attaque et Esquive (nous ne comptons pas monter la Parade) puisqu'il n'est pas possible d'investir plus de la moitié des PF totaux du personnage dans les compétences martiales. Nous choisissons un sabre comme arme de base et dépensons ensuite des points pour apprendre un art martial, dont le coût est de 50 PF, ce qui nous en laisse 310. Nous investissons ensuite 50 PF dans la compétence Port d'armure, qui se transforment en Base de 25 puisque le coût de formation est de 2. Comme Port d'armure dépend de la caractéristique de Force, mais que le modificateur de Force de Célia est de +0, et que sa classe ne dispose d'aucun bonus automatique, son Total de Port d'armure reste à 25. Il nous reste donc 260 PF pour Attaque et Esquive. Souhaitant s'assurer que Célia se défende bien, nous investissons 150 PF en Esquive (dont le coût est aussi de 2) pour une Base de 75. Nous y ajoutons le modificateur d'Agilité de +15 et le bonus automatique de +5, ce qui donne un Total d'Esquive de 95. Nous dépensons maintenant les derniers 110 PF en Attaque avec un coût de 2 et obtenons une Base de 55. Nous répétons les mêmes étapes que pour l'Esquive en rajoutant le modificateur de caractéristique et le bonus automatique. Comme cette compétence dépend de la Dextérité, on ajoute +10 pour un Total de 70 en Attaque.

Nous répartissons ensuite les PF dans les compétences secondaires. Nous choisissons d'abord celles qui nous intéressent le plus et dépensons les points qui nous restent à notre convenance. Comme nous avions réservé 20 points pour augmenter nos points de vie et en avons déjà dépensé 360, il ne reste que 220 PF à répartir. Après la distribution, les Base des compétences secondaires sont les suivantes :

Athlétiques : Acrobaties 15, Athlétisme 10, Équitation 10, Escalade 5, Natation 5 et Saut 5 (100 PF)
Sensorielles : Observation 5 et Vigilance 10 (30 PF)
Créatives : Art 5, Danse 5, Habileté manuelle 10 (40 PF)
Clandestines : Larcin 5 (10 PF)
Intellectuelles : Animaux 10 (30 PF)
Sociales : Style 5 (10 PF)

Nous rajoutons les modificateurs de caractéristiques et les bonus automatiques de la classe de guerrier acrobate à ces Bases. Après cette opération, les Totaux de Célia sont les suivants : Acrobaties 40, Animaux 20, Art 15, Athlétisme 35, Danse 20, Équitation 25, Escalade 20, Habileté manuelle 30, Larcin 15, Natation 5, Observation 15, Saut 15, Style 10 et Vigilance 20. Nous choisissons ensuite la compétence d'Acrobaties pour rajouter son bonus naturel, ce qui l'augmente à 55.

Puis nous calculons ses points de vie et son Initiative. Comme nous l'avons vu précédemment, Célia possède 85 points de vie au total, après l'investissement des 20 derniers PF, et une Initiative de 75. Nous devons par contre y rajouter le bonus spécial de +25 correspondant à l'avantage Réflexes rapides, ce qui augmente son Initiative à 100.

Enfin, nous calculons les Résistances de Célia. Comme pour tous les personnages de premier niveau, sa Présence est de 30, ce à quoi nous devons ajouter les modificateurs correspondants à chacune, ce qui donne : RPhy 30 RMal 30 RPoi 30 RMys 35 et RPsy 25.

Illustration © Alicia Guillen