

Feuille d'aide destinée à Skills & Powers

(pour Advanced Dungeons & Dragons®)

Force
(Strength)

Endurance
(Stamina)

Puissance
(Muscle)

poids
autorisé

ajust.
toucher

ajust.
dégâts

charge
maximale

ouvrir
portes

barreaux
& hermes

Dextérité
(Dexterity)

Précision
(Aim)

Équilibre
(Balance)

ajust.
missiles

ajust.
pickpocket

ajust.
crochetage

ajust.
réflexe

ajust.
défense

ajust.
dplct. silencieux

ajust.
grimper

Constitution
(Constitution)

Résistance
(Health)

Vigueur
(Fitness)

choc
métabolique

résistance
au poison

ajust.
PdV

survie à la
résurrection

Type de personnage

Race :

Prof. :

Intelligence
(Intelligence)

Intellect
(Reason)

Érudition
(Knowledge)

niv. sort
maximal

sorts par
niveau

immunité
aux sorts

bonus CP (nbr.
compétences)

% appr.
sorts

CP (Character Points)

Race :

Profession :

Kit : (gratuit)

Compétences non
martialles :

Compétences
martialles :

Sagesse
(Wisdom)

Intuition
(Intuition)

Volonté
(Willpower)

bonus
sorts

% échec
sorts

ajust. déf.
magie

immunité
aux sorts

Charisme
(Charisma)

Magnétisme
(Leadership)

Charme
(Appearance)

base
loyauté

nbr.
suivants

ajust.
réaction

CP Capacités raciales

CP Traits/défauts

CP Compétences non martialles carac. base mod.

CP Capacités de la classe de personnage

CP Compétences martialles

CP Kit

0	
---	--

Une fiche de perso complémentaire pour Skills & Powers

Cette aide de jeu ne s'adresse qu'aux joueurs d'AD&D qui utilisent le supplément *Player's option : Skills & Powers**. Cette feuille d'aide ne remplace en aucun cas les feuilles de personnages officielles proposées dans les *Dossiers personnages* pour AD&D (ou mieux, dans le scénario pour *Ravenloft : Un festin de Gobelyns*), elle vient simplement aider à la création et servira ensuite d'aide-mémoire.

Utiliser la feuille d'aide

Pour toute référence à des notions de coûts, ou à des tableaux, il vaut mieux utiliser les tableaux regroupés à la fin de *Skills & Powers*, plutôt que ceux dans le corps du texte qui ne sont pas toujours justes.

Étape un : les caractéristiques

Pour créer un personnage, vous pouvez utiliser les nouvelles méthodes de génération du Chapitre 1, ou bien celles du *Guide du Maître*. Dans *Skills & Powers*, chacune des caractéristiques est divisée en deux (par exemple, Sagesse = Intuition et Volonté). Pour choisir la répartition au sein des caractéristiques, utilisez les règles du Chapitre 2. À ce stade, il est utile de déjà savoir quelle profession va exercer votre personnage, car si par exemple l'Intuition sert beaucoup aux Prêtres, la Volonté, elle, est bien plus utile aux autres professions.

Attention : ne remplissez pas encore les bonus générés par ces caractéristiques, car des ajustements dus aux races peuvent encore venir les modifier.

Étape deux : la race

À partir de cette étape, vous allez obtenir des Characters Points (CP) ou points de personnalisation. Si vous avez des points surnuméraires à une étape, ils pourront vous servir plus loin. Le nombre de CP accessible à chaque race se trouve sur le tableau page 181. Ces points servent à obtenir des pouvoirs ou talents spécifiques à chaque race (humains compris), indiqués Capacités raciales sur la feuille d'aide. Vous pouvez dépenser tous ces points ou en garder pour les compétences martiales et non martiales, mais PAS pour les capacités de la classe de personnage. Les humains peuvent conserver jusqu'à 10 points, les autres races 5. Si c'est votre première partie avec *Skills & Powers*, nous vous conseillons de ne pas utiliser les « autres » races spéciales (pages 37 à 44).

Étape trois : la classe de personnage

Le nombre de CP accessible à chaque classe de personnage se trouve sur le tableau page 181. Tous ces points sont à dépenser ici et ne peuvent pas être gardés pour plus tard (voir le Chapitre 4). Prévoyez pas mal de temps si vous voulez vraiment personnaliser un Prêtre ou un Magicien, car chaque catégorie de sorts coûte des points.

Étape quatre : le kit (ou passé)

Chaque personnage peut choisir (ou tirer au hasard) un «kit» unique, qui lui permet de mettre en valeur son passé. Chaque kit apporte des avantages et des inconvénients, mais ne coûte aucun CP. Une fois le kit déterminé, vous pouvez terminer d'inscrire tous les bonus dus aux caractéristiques dans les cases prévues à cet effet à côtés d'elles.

Étape cinq : traits et défauts

Vous devez calculer, en fonction de votre classe de personnage et de votre score d'Érudition, le nombre de CP disponible. Vous pouvez ajouter ceux qui vous resteraient après le choix de la race. Ces points servent à acheter des traits, des compétences non martiales et des compétences martiales. Nous vous conseillons d'abord de choisir des traits (si vous en désirez). Ils coûtent un peu cher (tableau 46 p. 186), mais apportent de réels avantages. Si vous trouvez que vous n'avez pas assez de CP, allez faire un tour du côté des défauts, qui rendront votre personnage plus « personnel » et vous apporteront quelques points de plus.

Étape six : compétences

Le système de compétences a été revu pour *Skills & Powers*. La caractéristique dont la compétence dépend ne sert plus que de modificateur à une base, plutôt que d'en être la base ; ce qui rend les compétences plus réalistes, plus efficaces pour les personnages « normaux », mais aussi plus chères à améliorer.

Nous vous conseillons de regarder d'abord les compétences martiales. En effet, elles sont plus efficaces que dans la version de base de AD&D, mais également plus chères. Faites donc d'abord le choix des armes avant de faire le choix des lettres. Si vous n'avez pas assez de place pour les compétences non martiales, des cases supplémentaires sont disponibles sur cette face de la feuille d'aide, ci-dessous.

Voilà, votre personnage est prêt à s'équiper, puis à partir à l'aventure !

Pierre Rosenthal

** Il est prévu que ce supplément (présenté dans CB n° 89 p. 30) soit traduit.*

[illegible][illegible]