

Crimson Empire – Sommaire de la Creation de Personnage

Ce document est un resume de la procedure de creation de personnages pour le JDR Crimson Empire. Il vous fournit toutes les informations pour creer un personnage, mais il est recommande de vous referrer au Livre de Base (Crimson Empire Rulebook) et le Supplement Darkun (Darkun Sourcebook).

1. Determinez Vos Caracteristiques

Il y a 9 caracteristiques au total - Intelligence, Essence, Charisme, Beaute, Reflexes, Endurance, Resistance Mentale, Force et Agile. Leur signification est claire mais des definitions completes sont fournies dans le Livre de Base.

Pour determiner votre score de depart pour chaque caracteristique, lancez 2D8 + 1D4 (resultats entre 3 et 20) pour vous fournir les 9 caracteristiques que vous pouvez placer ou vous voulez. Vous avez le droit de retirer les 2 caracteristiques les plus faibles, mais vous devez garder le nouveau resultat, meme s'il est inferieur.

2. Choisissez Votre Race

Choisissez une Race a partir de la liste suivante. Chaque Race a un modificateur que l'on applique de la maniere indiquee ci-dessous. Une fois que vous avez modifie vos caracteristiques vous pouvez calculer l'ajustement de chacune d'entre-elles en soustrayant 10 de la caracteristique (il est donc possible d'avoir des adjustments negatifs).

Elfes: Agile +1, Beaute +1, Endurance -1
Dergs: Agile +1, Essence +1, Force -1
Uldanians: Agile +1, Endurance +1, Charisme -1
Mandorians: Essence +1, Intelligence +1, Force -1
Dwarves: Endurance +2, Agile -1
Condorians: Force +2, Essence -1
Rlisha*: Agile +1, Endurance +1, Charisme -1
Centaurs*: Endurance +2, Force +1, Beaute -2

Chacune de ces Races est detaillee dans le Livre de Base sauf celles avec un * qui sont dans le Darkun Sourcebook.

3. Choisissez Votre Classe

Choisissez votre classe dans la liste suivante: Chevalier, Darkun, Druide/Druide-Pretre, Guerrier, Mage/Sorcier, Pisteur/Trappeur, Pretre-combattant, Voleur/Assassin, Darkun Maitre des Poisons*, Darkun Chasseur*, Darkun Slayer*, Darkun Espion*, Companion de l'Hibou*, Companion Imperial *, Companion Noir*.

Chacune de ces Classes est detaillee dans le Livre de Base sauf celles avec un * qui sont dans le Darkun Sourcebook.

4. Determinez Votre Apparence

Votre taille est determinee sur D100 suivi d'un jet sur D10 comme c'est indique ci-dessous.

Dergs:

01 - 20: 1m + 1D10cm
21 - 50: 1m 10cm + 1D10cm
51 - 75: 1m 20cm + 1D10cm
76 - 90: 1m 25cm + 1D10cm
91 - 00: 1m 30cm + 1D10cm

Nains:

01 - 20: 1m 10cm + 1D10cm
21 - 50: 1m 20cm + 1D10cm
51 - 75: 1m 30cm + 1D10cm
76 - 90: 1m 40cm + 1D10cm
91 - 00: 1m 50cm + 1D10cm

Mandorians, Elfes des Bois et des Vallees, Rlisha:

01 - 20: 1m 50cm + 1D10cm
21 - 50: 1m 60cm + 1D10cm
51 - 75: 1m 70cm + 1D10cm
76 - 90: 1m 80cm + 1D10cm
91 - 00: 1m 90cm + 1D10cm

Uldanians:

01 - 20: 1m 60cm + 1D10cm
21 - 50: 1m 70cm + 1D10cm
51 - 75: 1m 80cm + 1D10cm
76 - 90: 1m 90cm + 1D10cm
91 - 00: 2m 00cm + 1D10cm

Condorians, Elfes Nobles:

01 - 20: 1m 70cm + 1D10cm
21 - 50: 1m 80cm + 1D10cm
51 - 75: 1m 90cm + 1D10cm
76 - 90: 2m 00cm + 1D10cm
91 - 00: 2m 10cm + 1D10cm

Centaures:

01 - 20: 2m 10cm + 1D10cm
21 - 50: 2m 20cm + 1D10cm
51 - 75: 2m 30cm + 1D10cm
76 - 90: 2m 40cm + 1D10cm
91 - 00: 2m 50cm + 1D10cm

De plus, les femmes de chaque race doivent appliquer des modificateurs de taille - Dergs et Naines - 5cm de leur taille, Mandorians, Elfes des Bois et des Vallees, Rlisha et Centaures -10cm de leur taille, Uldanians -15cm et Condorians et Elfes Nobles -20cm de leur taille.

Pour calculer votre poids prenez votre taille en cm, soustrayez 100 et rajoutez la moyenne (arrondi à l'inférieur) de votre Force et votre Endurance pour obtenir un poids indicatif en kg. Les Dergs, Elfes, Mandorians et Rlisha doivent retirer 20kg du resultat.

De plus, les femmes de chaque race retirent 20kg du resultat. A noter, les Centaures utilisent une formule plus complex (voir Darkun Sourcebook).

Pour l'Age, utilisez les donnees suivantes:

Condorians: 16 + 1D4 ans
Mandorians, Uldanians: 18 + 1D6 ans
Centaures: 20 + 1D20 ans
Elfes Nobles: 30 + 1D10 ans
Dergs: 40 + 1D10 ans
Elfes des Bois et des Vallees, Nains, Rlisha: 50 + 1D20 ans d'age.

5. Calculer les Points d'Energie (EP)

Vous avez un total d'EP a repartir entre chaque localisation (Tete, Torse, Bras Gauche, Bras Droit, Jambe Gauche, Jambe Droite). La maniere la plus simple pour les repartir est de diviser le total d'EP par 7. Chaque localisation recoit 1/7 des points et le torse recoit 2/7. Il faudra ensuite reajuster de quelques points en respectant les regles suivantes:

- Le Torse a toujours le plus d'EP
- La Tete a toujours le moins d'EP
- Les 2 jambes ont toujours le meme nombre d'EP
- Les 2 bras ont toujours le meme nombre d'EP
- Les 2 jambes ont toujours plus au autant d'EP que les bras

Le total d'EP de depart est indique ci-dessous et il faudra rajouter l'ajustement de l'Endurance a ce dernier.

Dergs: 22
Mandorian, Elfes des Bois et des Vallees, Rlisha: 27
Elfes Nobles: 29
Nains: 33
Uldanians: 34
Condorians: 36
Centaures: 58 (les Centaures ont plus de localisations que les autres races, voir Darkun Sourcebook)

6. Calculer vos Points de Magie (MP) et Points de Sante Mentale (SP)

Les Darkuns et les Companions commencent avec 4 MP plus leur ajustement en Essence.
Les Pretres-Combattants et les Druides commencent avec 6 MP plus leur ajustement en Essence.
Les Mages et les Sorciers commencent avec 8 MP plus leur ajustement en Essence.
Toutes les autres classes ont 0 MPs.

Pour calculer les SP, lancez 1D100 et rajouter 2 x le score en Resistance Mentale. Ce score ne depasse jamais 100.

7. Calculer Vos Aptitudes

Vous avez un % de base pour chaque aptitude qui peut etre modifie par la race, la classe et d'autres facteurs. Il est fortement conseille de commencer avec les bases d'aptitude, puis les modificateurs de Race, ensuite les modificateurs de Classe puis enfin d'autres eventuels bonus. Chacune de ces Aptitudes est detaillee dans le Livre de Base sauf celles avec un * qui sont dans le Darkun Sourcebook.

NB: il s'agit de l'ajustement de la caracteristique precise, sauf pour Retenir Sa Respiration ou c'est le score entier.

Acrobatie: 5% + Agilite	Driving (Conduite d'Attelage): 10% + Agilite
Alchimie: 5% + Intelligence	Empathie: 5% + (Intelligence + Essence)
Ambidextrie: 1% + Agilite	Equitation: 5% + Agilite
Animal Training (Dressage): 5% + Intelligence	Evaluation: 5% + Intelligence
Assassinat: 20% + Agilite	Vue (Vue): 20%
Astronomie: 5% + Intelligence	First Aid (Premier Secours): 5% + (Agilite + Intelligence)
Blood Lust*: 5% + Endurance	Hand to Hand Combat: 40% + Agilite
Botanie: 5% + Intelligence	Ouie (Ouie): 20%
Building/Fixing (Bricolage): 5% + Agilite	Hiding (Cacher Object): 20% + Intelligence
Camouflage: 10% + Intelligence	Hiding Oneself (Se Cacher): 15% + Agilite
Cartographie: 10% + Intelligence	Histoire/Geographie: 10% + Intelligence
Catalepsie*: 5% + Endurance	Holding One's Breath (Retenir Sa Respiration): 10 X Endurance (en secondes)
Climbing (Escalade): 10% + Agilite	Imperial Lore*: 10% + Intelligence
Construction*: 10% + Intelligence	Legendes: 10% + Intelligence
Darkun Lore*: 10% + Intelligence	Lip-Reading* (Lire Les Levres): 5% + Intelligence
Dechiffrage: 1% + Intelligence	
Detection de Mechanismes: 10% + Intelligence	
Deguisement: 5% + Charisme	

Lock Picking (Crochetage): 5% + Agilite
Mastered Weapons: Special – Voir ci-dessous
Memoriser: 30% + Intelligence
Metallurgie: 5% + Intelligence
Navigation: 10% + Intelligence
Parry/Dodge (Esquive/Parade): 50% + Agilite
Persuasion: 10% + (Charisme + Intelligence)
Pick Pocket: 5% + Agilite
Poison Analysis*: 5% + Intelligence
Poison Creation*: 5% + Intelligence
Resistance To Torture*: 10% + Endurance

Searching: 20% + Intelligence
Sense Of Smell (Odorat): 20%
Silent Movement: 20% + Agilite
Spying (Epier): 15% + Agilite
Stun Techniques*: 20% + Agilite
Swamp Movement: 1% + Agilite
Swimming (Natation): 10% + Agilite
Torture*: 10% + Endurance
Tracking: 15% + Intelligence
(Un)Setting Traps (Pieges): 5% + Agilite
(Un)Tying Knots (Noeuds): 15% + Agilite

Les % de base en Arme Maitrisee (Mastered Weapons) dependent de la classe:

Chevalier, Guerrier, Pisteur/Trappeur, Voleur/Assassin: 50% + Agilite
Druide, Pretre-Combattant, tous les Darkuns et les Companions: 40% + Agilite
Mage/Sorcier: 30% + Agilite

NB: les Armes Maitrisees (Mastered Weapons) sont toujours specifiques a une arme, ex: Epee Batarde

Les Ajustements de Race:

Condorian: Animal Training (Dressage) +15%, Hand to Hand Combat +5%, Mastered Weapon +5%, Metallurgie +10%, Swimming +5%, (Un)Tying Knots +5%

Mandorian: Alchimie +5%, Astronomie +5%, Botanie +5%, Cartographie +5%, Histoire/Geographie +5%, Memoriser +5%

Uldanian: Acrobatie +10%, Hiding(Object) +5%, Searching (Fouiller) +5%, Spying (Epier) +5%, Swamp Movement +5%, Tracking +5%

Elfes des Bois et des Vallees: Animal Training (Dressage) +5%, Cartographie +5%, Vue +15%, Hiding(Oneself) +10%, Mastered Weapon (obligatoirement un type d' Arc) +5%, Silent Movement +5%, Tracking +5%

Elfes Nobles: Animal Training (Dressage) +5%, Climbing +10%, Evaluation +5%, Vue +15%, Ouie +5%, Metallurgie +5%, Silent Movement +5%

Nains du Nord: Climbing +5%, Evaluation +10%, Vue +10%, Hiding (Oneself) +5%, Metallurgie +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Silent Movement +5%

Nains Darvanne: Camouflage +5%, Vue +10%, Hiding (Object) +5%, Hiding (Oneself) +10%, Metallurgie +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Silent Movement +5%

Derg Faldor: Animal Training (Dressage) +10%, Vue +5%, Hiding (Object) +5%, Hiding (Oneself) +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+10%, Silent Movement +10%, Spying (Epier)+5%

Derg Nirkar: Animal Training (Dressage) +10%, Vue +5%, Hiding (Object) +5%, Hiding (Oneself) +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+10%, Silent Movement +10%, Searching +5%

Centaure: Animal Training (Dressage) +20%, Botanie +5%, Climbing MT, Driving (Equestrian) +60%, Equitation 100%, Empathie +10%

Rlisha: Vue +20%, Ouie +10%, Hand to Hand Combat +5%, Poison Analysis +5%, Poison Creation +5%, Resistance to Torture: +5%, Stun Techniques +5%, Torture +5%, Tracking +5%

Ajustements de Classe:

Chevaliers: Animal Training (Dressage) +10%, Equitation +35%, Histoire/Geographie +5%, Legendes +5%, Mastered Weapon +5%, Persuasion +5%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Bonus a Redistribuer 5%

Darkun: Alchimie +5%, Assassinat+15%, Hand to Hand Combat +10%, Hiding (Oneself) +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Silent Movement +10%, Bonus a Redistribue r5%

Darkun Maitre des Poisons: Alchimie +10%, Botanie +10%, Poison Analysis +20%, Poison Creation +20%

Darkun Chasseur: Cartographie +10%, Vue +10%, Sense Of Smell (Odorat) +10%, Spying (Epier) +10%, Tracking +25%

Darkun Slayer: Assassinat +10%, Hand to Hand Combat +15%, Mastered Weapon 1 +15%
Mastered Weapon 2 +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%

Darkun Espion: Darkun Lore +10%, Deguisement +20%, Empathie +5%, Hiding (Oneself) +5%, Imperial Lore +10%, Lip-Reading (Lire Les Levres) +5%, Memoriser +5%, Persuasion +5%, Spying (Epier) +20%

Druide: Alchimie +15%, Astronomie +10%, Botanie +20%, Hiding (Oneself) +10%, Tracking +15%, Bonus a Redistribuer 5%

Guerrier: Driving (Conduite d'Attelage) +5%, Equitation +10%, Hand to Hand Combat +10%, Mastered Weapon 1 +10%, Mastered Weapon 2 +5%, Metallurgie +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Bonus a Redistribuer 5%

Mage/Sorcier: Dechiffrage +5%, Empathie +15%, Histoire/Geographie+10%, Memoriser +10%, Bonus a Redistribuer 30%

Pisteur/Trappeur: Animal Training (Dressage) +5%, Climbing (Escalade) +10%, Detection of Mechanisms +5%, Driving (Conduite d'Attelage) +5%, Hiding (Oneself) +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Silent Movement +15%, Tracking +25%

Pretre-Combattant: Alchimie +15%, First Aid (Premier Secours)+10%, Hand to Hand Combat +10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Persuasion +10%, Bonus a Redistribuer 20%

Voleur/Assassin: Assassinat +10%, Climbing (Escalade)+15%, Detection of Mechanisms +5%, Deguisement +5%, Hiding (Oneself) +5%, Lock Picking (Crochetage)+10%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Pick Pocket +15%, Silent Movement +10%, (Un)Setting Traps +5%

Companion de l'Hibou: Dechiffrage +5%, Deguisement +5%, Empathie +5%, Histoire/Geographie+5%, Mastered Weapon 1 +5%, Mastered Weapon 1 or 2 +5%, Memoriser +5%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Persuasion +5%, Bonus a Redistribuer 30%

Companion Imperial: Ambidextrie +10%, Dechiffrage +5%, Histoire/Geographie+5%, Mastered Weapon 1 +5%, Mastered Weapon 1 or 2 +5%, Memoriser +5%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Persuasion +5%, Bonus a Redistribuer 30%

Companion Noir: Assassinat +5%, Dechiffrage +5%, Deguisement +5%, Histoire/Geographie+5%, Mastered Weapon 1 +5%, Mastered Weapon 1 or 2 +5%, Memoriser +5%, Parry/Dodge (Esquive/Parade)+5%, Persuasion +5%, Silent Movement +5%, Bonus a Redistribuer 30%

NB les Bonus a Redistribuer ne peuvent etre utilises pour les sens (Vue, Ouie, Odorat) ou Parry/Dodge (Esquive/Parade) et les attitudes de combat (Mastered Weapon, H2H, Ambidextrie etc.) et pas plus de 15% dans la meme aptitude.

L'endroit ou la region ou le personnage a grandi, ainsi que les aptitudes enseignees par les parents ou un mentor peuvent avoir une influence sur certaines aptitudes. Lancez 1D4 pour l'enfance/l'adolescence:

1. Grandi(e) sur la cote: +25% en Natation ou Navigation (Swimming or Navigation)
2. Grandi(e) sur les plaines: +30% en Equitation (Equestrian Skills)
3. Grandi(e) dans la foret: +20% en Pistage (Tracking)
4. Grandi(e) dans les montagnes: +30% en Escalade (Climbing)

Pour l'influence des parents/du mentor sur 1D6:

1. +5% en Hand to Hand Combat
 2. +5% en Mastered Weapon (preciser l'arme)
 3. +5% en Pick Pocket
 4. +5% en Acrobatie
 - 5-6. Orphelin – distribuer 5% sauf dans les sens
8. Determiner Votre Equipement (Utiliser le Livre de Base et le Darkun Sourcebook pour faire vos achats)

Argent de Depart (GC=Gold Coin=Piece D'Or):

Chevalier: 1D12 X 10 GC

Darkun: 1D4 X 10 GC

Druide: 1D6 X 10 GC

Guerrier: 1D10 X 10 GC

Mage/Sorcier: 1D4 X 10 GC

Pisteur: 1D8 X 10 GC

Pretre-Combattant: 1D6 X 10 GC

Voleur/Assassin: 1D8 X 10 GC

Il est aussi possible d'avoir acces a un heritage des la creation de personnage: voir le Livre de Base pour plus d'informations.