

LES CARACTÉRISTIQUES DANS DRAGONS

Voici une Aide de Jeu concernant les caractéristiques de vos personnages, comment les définir, lesquelles faut-il augmenter en premier ? Quelles sont les espèces les plus intéressantes pour telle ou telle classe ?

Et tout ce genre de questions que tout joueur découvrant Dragons peut se poser.

LES ADJ

Les Adj sont de petits articles récapitulatifs concernant des points de règles particuliers pour Dragons.

Ces Adj devraient vous faciliter la vie dans les actions redondantes du jeu et de la création de personnages sans avoir à chercher dans tout le livre.

Toutes les informations techniques décrites ici sont issues du livre des Aventuriers pour Dragons édité par Agate RPG.

COMPRENDRE LES CARACTÉRISTIQUES

6 caractéristiques définissent votre personnage. (p325)

- La Force
- La Dextérité
- La Constitution
- L'Intelligence
- La Sagesse
- Le Charisme

Chacune de ces caractéristiques est utile mais selon votre classe de personnage, certaines le sont plus que d'autres.

Voici comment s'y retrouver.

Commençons par explorer la liste de ces caractéristiques et quels en sont les usages.

LA FORCE (Fo)

C'est la caractéristique de base pour les combattants (Barbares, Guerriers, Paladins et Rôdeurs).

Elle définit la capacité de combattre et de faire des dommages mais également tout ce qui concerne la charge que le personnage peut porter sans être trop ralenti.

LA DEXTÉRITÉ (De)

C'est la caractéristique de base pour les personnages habiles ou discrets (Bardes, Moines, Rôdeurs et Roublards).

Elle va avoir un impact sur la classe d'armure (la protection) du personnage.

LA CONSTITUTION (Co)

C'est la caractéristique de base pour ceux qui ont besoin d'être endurants et résistants (Barbares, Guerriers et Ensorceleurs).

La constitution aura également un fort impact sur les points de vie du personnage.

L'INTELLIGENCE (In)

C'est la caractéristique de base pour tout ceux qui touchent à la magie et d'une érudition certaine (Druides, Lettrés, Magiciens, et Roublards).

Elle est aussi la caractéristique d'incantation des Magiciens.

LA SAGESSE (Sa)

C'est la caractéristique de base pour ceux qui doivent faire preuve de prudence dans leur activité pour ne pas franchir la ligne rouge (Druides, Lettrés, Magiciens, Paladins, Prêtres et Sorciers)

Son autre influence sera sur la Perception passive du personnage, sa capacité à ne pas se faire surprendre.

Elle est aussi la caractéristique d'incantation des Druides, Prêtres et Rodeurs.

LE CHARISME (Ch)

C'est la caractéristique de base pour ceux qui ont besoin de séduire, de convaincre et de rallier les autres (Bardes, Ensorceleurs, Paladins, Prêtres et Sorciers).

Elle est aussi la caractéristique d'incantation des Bardes, Ensorceleurs, paladins et Sorciers.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES

A chaque caractéristique sont associées une série de compétences. C'est le bonus de la caractéristique qui va aider à réussir un test de compétence lors du jet du d20 demandé par le MJ. Y sera éventuellement ajouté le bonus de maîtrise si la compétence est maîtrisée.

DÉFINIR SES CARACTÉRISTIQUES

Lors de la création du personnage, toutes les valeurs sont à 10, elle seront ensuite modifiées par un système d'allocation de points selon la valeur souhaitée.

Valeur	6-7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Coût	-3 -2	-2 -1	0	1	2	3	5	7	9	14	15	

Les valeurs supérieures à 16 ne sont pas accessibles pour la création d'un PJ ni celles inférieures à 8.

Le joueur dispose de 15 points (ou selon le MJ) à dépenser pour augmenter ainsi ses caractéristiques.

Une fois ces valeurs attribuées, le joueur ajoute les bonus octroyés par l'espèce choisie pour le personnage.

BONUS DES ESPÈCES

Voici la liste des espèces et des bonus associés sur les caractéristiques :

- Drakéide - Fo+2 & Ch+1
- Nain gardien - Co+2 & Sa+1
- nain Bâtisseur - Co+2 & In+1
- Elfe - Elenion - De+2 & In+1
- Elfe - Aldaron - De+2 & Co+1
- Gnome des roches - In+2 & De+1
- Halfelin pied léger - De+2 & Ch+1
- Halfelin pied sûr - De+2 & Co+1
- Humain - +1 à toutes les caractéristiques
- Melessë - Ch+2 & +1 à 2 autres caractéristiques
- Merosi - Fo+2 & Co+1
- Tieffelin - Ch+2 & In+1

BONUS DES CARACTÉRISTIQUES

A chaque valeur de caractéristique est associé un bonus ou un malus :

Valeur	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	17-18	19-20
Bonus	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

les valeurs au-delà sont surtout destinées aux grands monstres et autres "super méchants".

COMMENT ATTRIBUER LES POINTS AUX CARACTÉRISTIQUES ?

ANNEXE

LES COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Liste récapitulative des compétences.

FORCE

- Athlétisme

DEXTÉRITÉ

- Acrobaties
- Discrétion
- Escamotage

INTELLIGENCE

- Arcanes
- Histoire
- Investigation
- Nature
- Religion

SAGESSE

- Dressage
- Intuition
- Médecine
- Perception
- Survie

Commencer par mettre la priorité sur au moins une des caractéristique principale de la classe envisagée, 14 est déjà très bien, 16 est presque trop.

Ne pas négligez la seconde caractéristique ni celle d'incantation pour les lanceurs de sorts.

A ce moment, beaucoup de point auront déjà été dépensés.

Ne pas oublier la Constitution pour ne pas avoir la santé d'un poussin rachitique.

Et pour ceux qui risquent de se trouver en première ligne, la Dextérité est aussi importante.

Il va falloir faire des choix, mais il ne faut pas oublier que lors du passage de certains niveaux, la classe de personnage donne 2 points à répartir dans une ou deux caractéristiques.

Un bon moyen de rattraper celles laissées de côté lors de la création.

QUELLE ESPÈCE CHOISIR ?

Sans affinité particulière pour une espèce, on peut regarder ce qu'elles apportent.

Quand on analyse rapidement tout ça, il ressort que les humains sont très polyvalents et peuvent accéder à beaucoup de classes sans devoir faire trop de choix. les scores de 16 seront rares mais pourront augmenter rapidement avec la montée de niveau.

L'autre espèce bien avantagée par la nature, ce sont les Melessë (les demi-elfes), il auront accès à nombre de classes facilement avec les 4 points supplémentaires, 1 point de plus que les autres espèces non humaines.

Les autres espèces seront plus spécialisées dans une classe, on voit bien un barbare Merosi (demi-orc) ou un Elenion roublard par exemple.

Mais l'intérêt de tout ça est quand même de surprendre en cassant ces stéréotypes, que diriez-vous d'un lettré Merosi, on ne s'attend pas à voir un intellectuel derrière cette carrure de brute !

Bref : Osez, le jeu n'en sera que plus intéressant !

CHARISME

- Intimidation
- Persuasion
- Représentation
- Tromperie

A noter qu'il n'y a pas de compétence associée à la Constitution.