



Comment bâtir sa fiche

ABIS

L'HERITAGE

Étapes en gros

- 1 – Choisir sa race
- 2 – Choisir son passé
- 3 – Distribuer ses points de caractéristique
- 4 – Choisir sa classe
- 5 – Multiclasse? (doit être acheté dans les compétences communes)
- 6 – Compétences communes?

Les races

- Orbis se veut un monde *High Fantasy* avec de multiples races. Chaque race possède des traits physiques qu'il faut respecter (sauf l'humain), et des compétences raciales accessibles en dépensant de l'XP.
- Races possibles :
 - Demi-géant
 - Elfe
 - Homme-bête
 - Humain
 - Hybride (certaines races avec humain)
 - Nains
 - Orcoïdes (orcs, gobelins, demi-trolls)
 - Vandaris

Les origines

- Vagabon/Va-nu-pieds/Tribal/Sauvage/Aigrefin
 - 50 points d'XP de départ
 - 15 PO de départ
- Classe modeste
 - 40 points d'XP de départ
 - 25 PO de départ
 - Compétence Lecture/écriture
- **Noblesse** (cette compétence NE peut PAS être achetée avec de l'XP après la création du personnage)
 - 15 Points d'XP de départ
 - 40 PO de départ
 - Compétences Lecture/écriture, Linguisme, Estimation, Noblesse

N.B. : Tout l'équipement de départ (arme/armure, matériel de forgeron ou tout autre métier, etc.) DOIT être payé selon les prix courants à Orbis à la création du personnage

Points de caractéristiques

- 3 points à distribuer parmi 5 caractéristiques :
 - Charisme, Constitution, Dextérité, Force mentale, Force physique
- Tout personnage part à 0 dans chaque caractéristique.
- Les points doivent être distribués dans des caractéristiques DIFFÉRENTES
- Il est possible d'acheter des points de caractéristique selon la compétence *Développement corporel* dans les compétences communes.
- Pensez aux prérequis des caractéristiques et aux passifs de classe en distribuant les points initiaux gratuits.

Classes

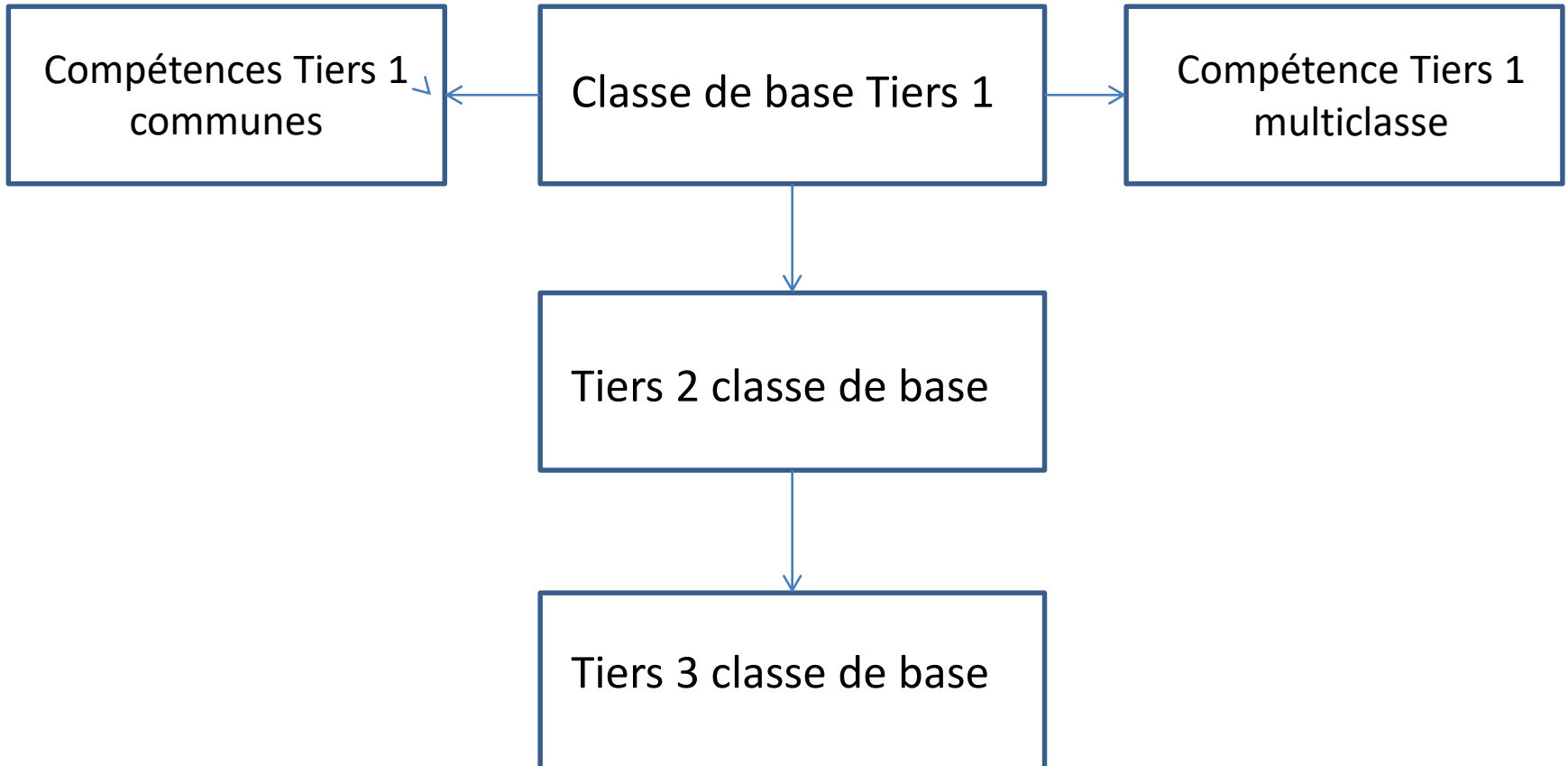
- Clerc
 - passif - Bouclier de la foi : Le premier coup reçu en combat absorbe un nombre de dégâts maximal égal au charisme.
- Combattant
 - passif - Dur à cuir : Pour chaque point de vie au torse octroyé par la constitution, le combattant en reçoit un supplémentaire.
- Gens du peuple
 - passif - Force ouvrière : Chaque point de force augmente de 5 % la quantité de la ressource choisie récoltée entre les grandeurs nature.
- Mage
 - passif - Concentration : Pour chaque point de force mental, le magicien gagne + 2 points de mana.
- Roublard
 - passif - Attaque en finesse : Les attaques sournoises des roublards font un nombre de dégâts égal à leur dextérité au lieu du dégât de leur arme.

Systeme de Tiers

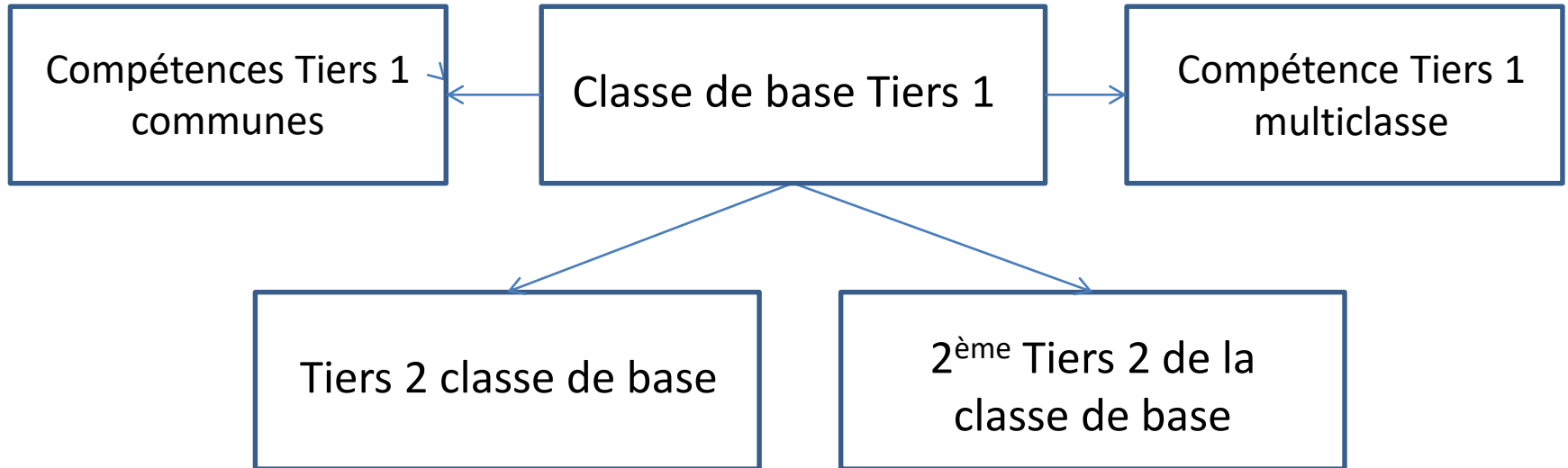
- Tiers 1 : Compétences de base de la classe ou celles accessibles à tous dans les compétences communes ou par la multiclasse
- Tiers 2 : 1 Spécialisation possédant 3 compétences propres et uniques à chacune.
- Tiers 3 : 1 Spécialisation avec trois nouvelles compétences uniques

- N.B. Un joueur peut sacrifier son Tiers 3 afin d'acquérir un second Tiers 2 en atteignant les pré-requis du Tiers 3

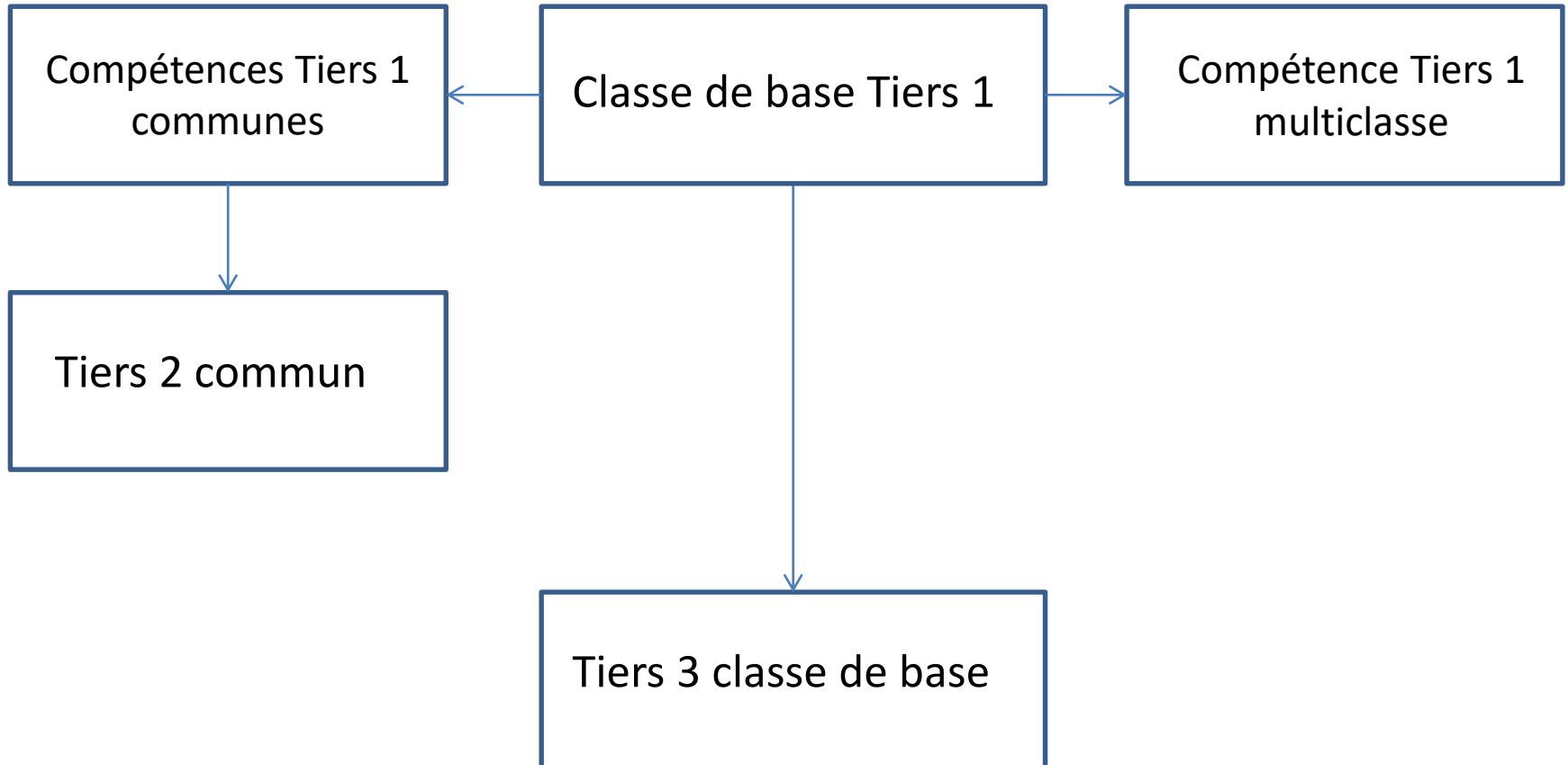
Personnalisation à long terme #1



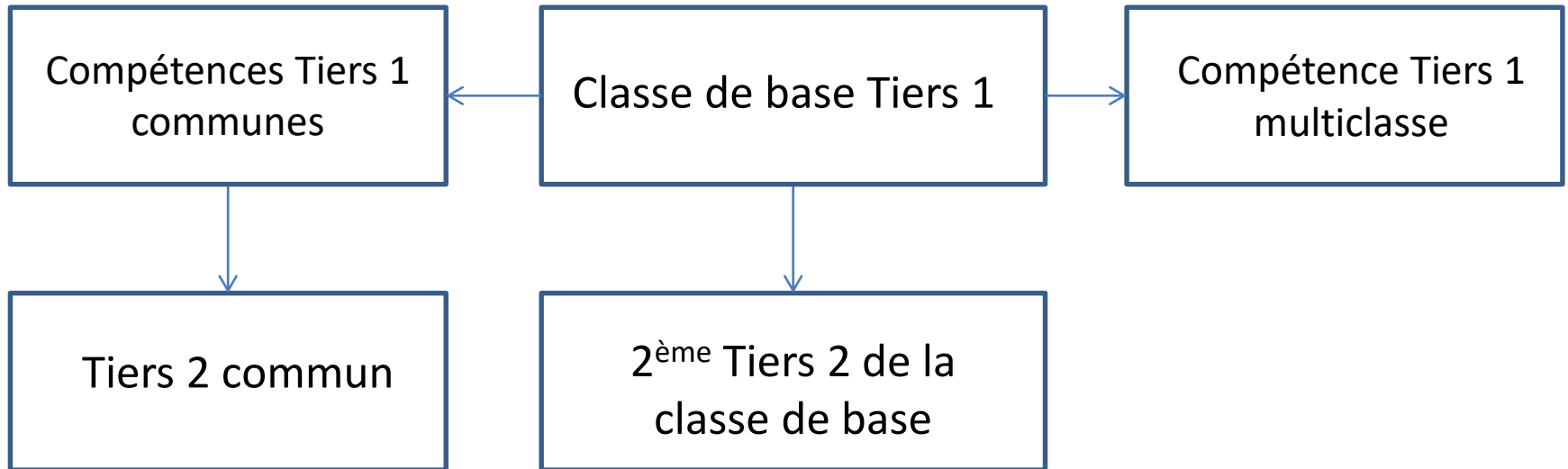
Personnalisation à long terme #2



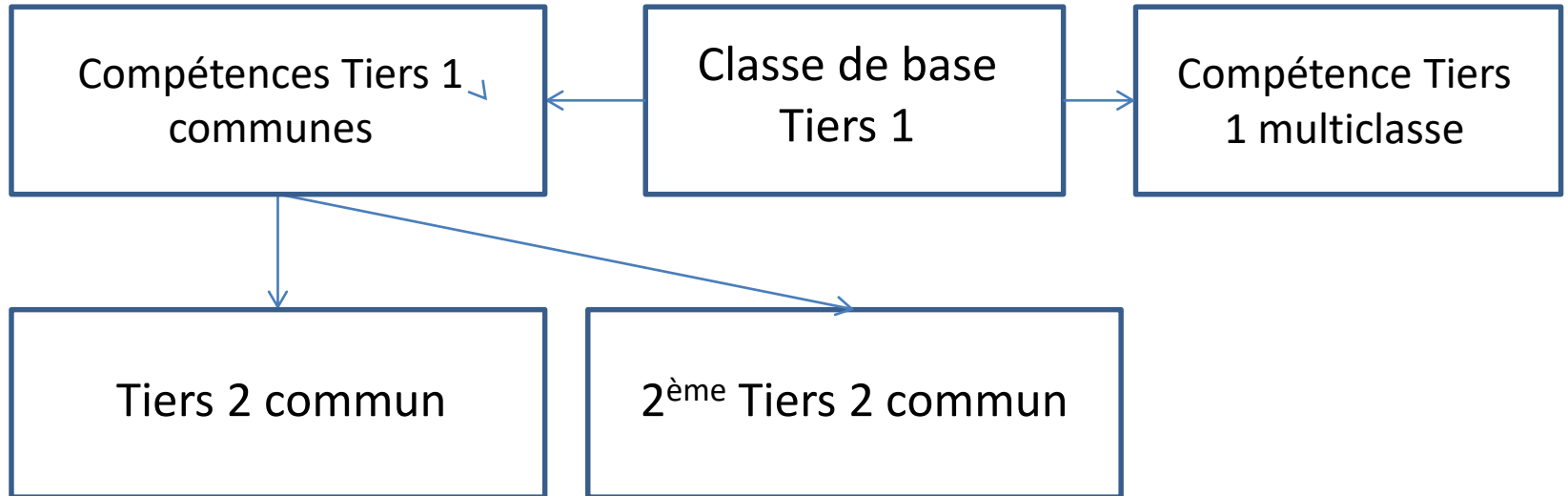
Personnalisation à long terme #3



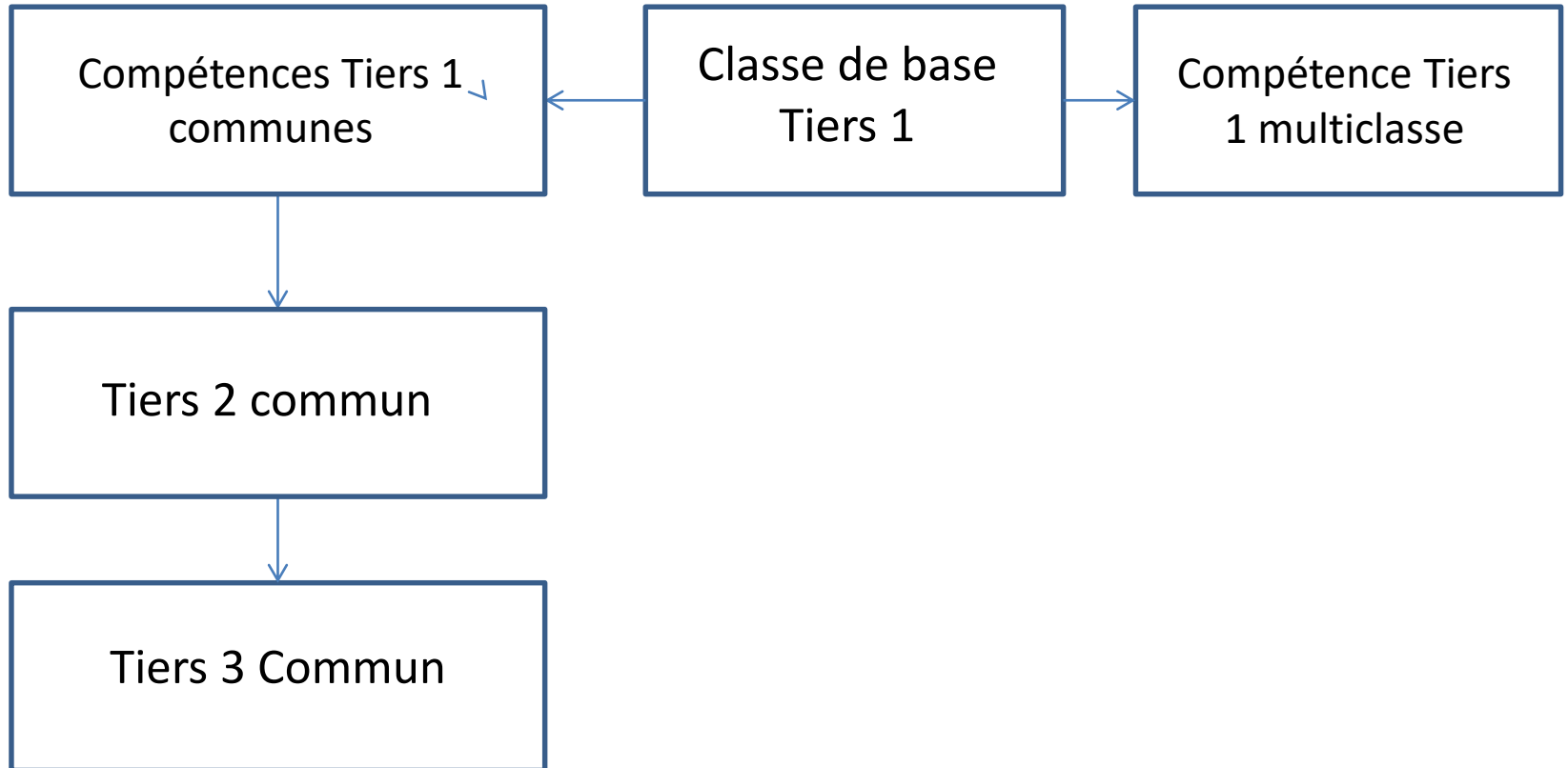
Personnalisation à long terme #4



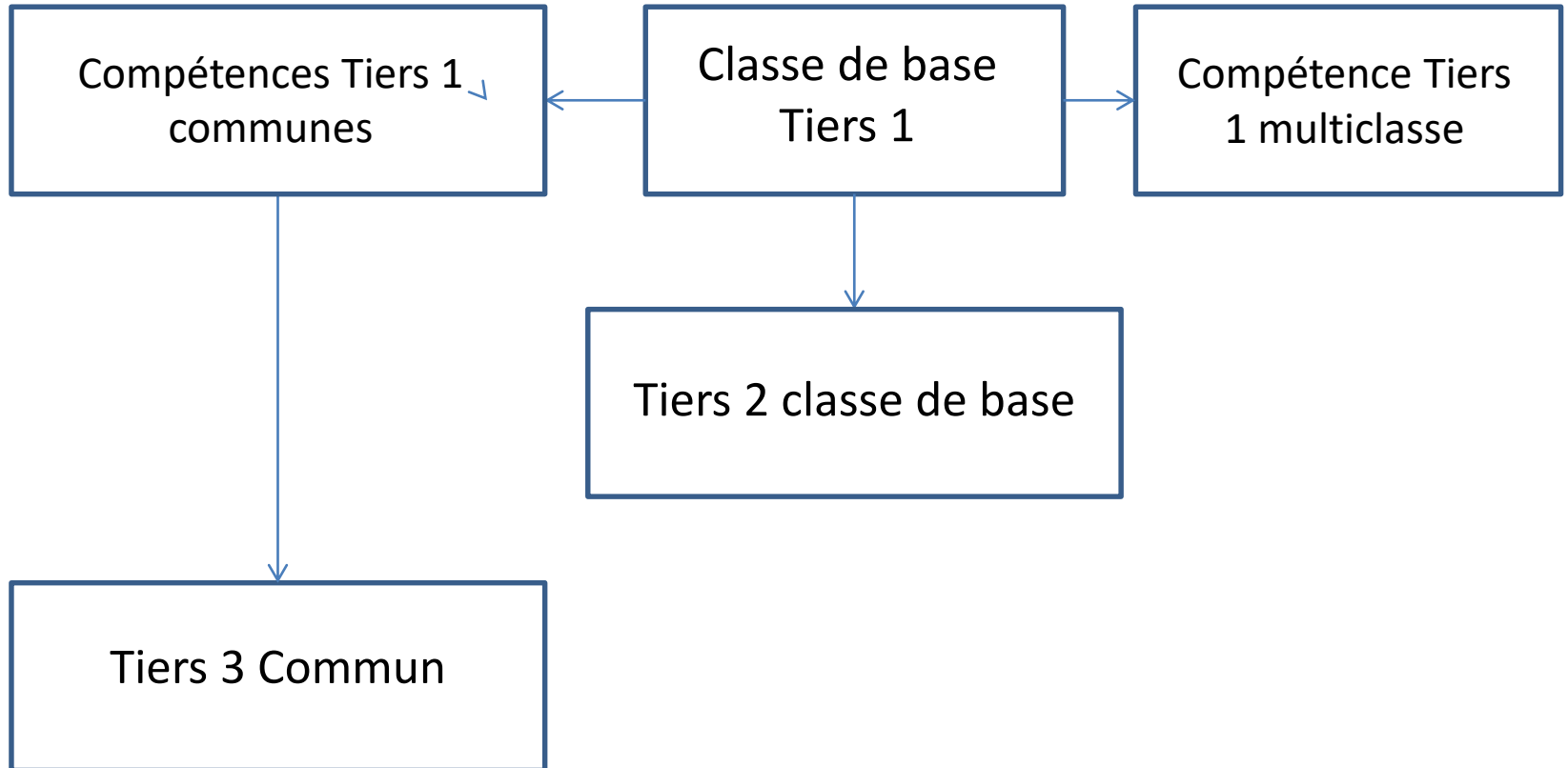
Personnalisation à long terme #5



Personnalisation à long terme #6



Personnalisation à long terme #7



Questions?

- Écrivez-nous
 - Sur facebook
 - Orbis_gn@hotmail.com
- On a testé, on peut expliquer en moins de 10 minutes!