

CRÉATION DE PERSONNAGE



1- CHOISIR SON ORIGINE

Humain :

- Confrérie de l'acier (Ldb—Page 51)
- Survivant (Ldb—Page 56)
- Habitant de l'abri (Ldb—Page 57)
- Enfant d'atome : missionnaire, fanatique(HA—Page 25)

Robotique :

- Synthétique de 3e Génération (HA—Page 18)
- Protectron : Basique, Pompier, Secouriste, Service, Nukatron, X (HA—Pages 20-24)
- Mister Handy (Ldb—Page 54)

Non-Humain :

- Goule (Ldb—Page 52)
- Super Mutant (Ldb—Page 53)

2- S.P.E.C.I.A.L

Définir le spécial de votre personnage aura un impacte significatif sur le style de votre personnage. Il définira la catégorie dans laquelle vous serez le plus doué, ou le moins doué.

- Vous commencez avec tous vos stats de spécial à 5.
- Vous avez 5 points à répartir dans votre spécial comme vous le souhaitez.
- Vous pouvez diminuer vos statistiques afin d'avoir des points supplémentaire à mettre où vous le souhaitez dans le spéciale. Néanmoins, prenez en compte des limite (4-10).

Voici trois exemple de statistiques que vous pouvez avoir (répartie dans le spécial dans l'ordre que vous voulez):

- **Équilibré** : 6, 6, 6, 6, 5, 5.
- **Concentré** : 8, 7, 6, 6, 5, 4, 4.
- **Spécialisé** : 9, 8, 5, 5, 5, 4, 4.
- **Ultra-Spécialisé** : 10, 8, 6, 4, 4, 4, 4.

! \ Un spécial, sauf information contraire explicitement noté ne peut jamais être inférieur à 4 ou supérieurs à 10. Pour exemple, un super-mutant peut dépasser 10 en Force mais, c'est explicitement noté sur la page concernant le super-mutant. Tous points restant à la fin de la création, quelle qu'il soit seront perdu.

3a- Atout personnel

Souvenez vous que les atouts vous permet d'avoir une réussite critique par succès (1 succès compte pour 2). Votre personnage est donc adroit dans cette compétences et ont le remarque. C'est une part de son identité. Vous devez choisir **3 Atouts personnelles**. Et les lié d'une façon ou d'une autre avec votre background.

Lorsque vous choisissez un Atout personnelle, vous avez directement cette compétence au rang 2. Les autres commence au rang 0.

! \ Certain origine permettent d'avoir 1 atout supplémentaire au démarrage. Ce sont des cas particuliers.

3b- Achat de compétence

Vous avez **9 + Intelligence** points vous permettant d'acheter des compétences. Chaque points utilisé permet de monter de 1 le rang d'une compétences choisit.

! \ Lors de la création, vous ne pouvez dépasser le rang 3 de compétences.

Tous points restant à la fin de la création, quelle qu'il soit seront perdu.

4- Choisir sa première aptitude

Vous devez prendre une première aptitude, Notez qu'il faut remplir les pré-requis afin de choisir cette aptitude. (Ldb - Pages 59-73)

5- Statistiques dérivé

Il ne reste plus qu'à faire les derniers calculs:

- ◆ **Charge maximal** : 75+ FOR x 5 kg
- ◆ **Résistances au dégâts** : Votre résistance et de base à 0, mais peut changer en fonction de votre équipement et aptitudes.
- ◆ **Défense** : C'est le nombre de succès nécessaire afin de vous toucher. Il dépense de votre agilité. S'il est inférieur à 8 elle est de 1, sinon elle est de 2.
- ◆ **Initiative** : Perception + Agilité.
- ◆ **Points de vie** : END+CHA.
- ◆ **Dégâts au corps à corps** :
 - ◇ 7-8 : +1
 - ◇ 9-10 : +2
 - ◇ 11+ : +3

6- Choisir son équipement

Choisissez votre pack d'équipement en fonction de votre origine. (Ldb—Pages 76-79)

7- Choisir une babiole

Lancez 1d20 pour votre babiole, que vous lirez à votre background. (Ldb—Page 80)

Evolution de personnage

Au cours de l'aventure, votre personnage pourra monter de niveau. Voici ce que vous obtiendrez :

- ◆ **A chaque niveau** :
 - ◇ Vous gagnez **+1 points de vie**.
 - ◇ Vous choisissez une compétence qui progresse de **+1 rang**, jusqu'à un maximum de 6.
 - ◇ Vous obtenez **1 unique aptitude**.

Règle personnel :

Au niveau : 4, 8, 12, 16, 20. A la place de « Vous obtenez 1 unique aptitude ». Vous choisissez une des options suivante :

- ◇ Vous **débloquez** une nouvelle compétence au niveau 1.
- ◇ Vous obtenez **1 unique aptitude**.
- ◇ **+1 à un S.P.E.C.I.A.L.**