

Living Greyhawk

Création d'un Personnage

Ce site permet de définir et d'enregistrer un personnage dans le respect des règles de création de Living Greyhawk. Pour y accéder vous devez d'abord créer votre profil de membre, puis ensuite accéder à l'espace membre et sélectionner l'option Personnage: "nouveau". Le module de création ne demande pas d'information sur les feats/dons (cela va venir) et sur les skills/capacités (ce n'est pas prévu), car l'objectif n'est pas d'assurer le suivi complet et détaillé en ligne, mais de seulement de disposer des informations essentielles sur votre personnage.

Avant d'entrer directement dans le détail de la création d'un personnage, je vous invite à lire les documents qui décrivent le Califat d'Ekbir, cela pourra vous éviter des créer des personnages Elfes ou Sulois, sans réaliser qu'il existe un à priori social négatif vis à vis de ces deux races, qui pourrait handicaper votre intégration ultérieure dans la société Ekbirite.

Etape 1: Caractéristiques

Pour mettre tous les personnages sur un pied d'égalité, la campagne Living Greyhawk utilise, en ce qui concerne la détermination des valeurs de caractéristique, la méthode de répartition des points (mode inhabituel) qui est décrite au chapitre 2 du Guide du Maître. La campagne Living Greyhawk est considérée comme une « Campagne dangereuse », de ce fait, chaque personnage dispose de 28 points à répartir entre ses six caractéristiques. Nous avons inclus ce tableau pour plus de commodité.

Coût	--	--	0	1	2	3	4	5	6	8	10	13	16	--	--
Valeur	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Modificateur	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5

Par exemple, en utilisant les 28 points, les caractéristiques d'un personnage pourraient être les suivantes :
For 15 : 8 points / Int 10 : 2 points / Dex 13 : 5 points / Sag 11 : 3 points / Con 14 : 6 points / Cha 12 : 4 points

Il ne reste plus qu'à appliquer d'éventuels modificateurs raciaux après que les scores de base ont été définis. Ainsi, les scores vont de 8 à 18 pour les humains et de 6 à 20 pour les non humains. Les points de caractéristique gagnés au fur et à mesure des niveaux n'utilisent pas ce tableau. Ce sont des points à part entière qui sont ajoutés selon les règles du Manuel des Joueurs.

Etape 2: Race et Classe

Vous pouvez choisir n'importe quelle race ou classe décrite dans le Manuel des Joueurs. La campagne Living Greyhawk utilise également les règles spéciales suivantes pour la création de personnage. Elles limitent ou prennent le pas les options de personnages du Manuel du Joueur.

Les personnages humains choisissent l'une des races humaines, détaillées dans le chapitre 2 de l'Atlas de Greyhawk, pour définir leur origine raciale principale (Baklunien, Flanna, Œridien, Rhénien, Sulois). Bien que très peu d'humains soient de race pure, la plupart ont une lignée dominante visible. Les elfes doivent être des hauts-elfes, des elfes des bois ou des elfes gris. Les nains peuvent être des nains des montagnes ou des nains des collines. Les gnomes doivent être des gnomes des roches. Les halfelins peuvent être des pieds-légers, des Grands ou des halfelins des profondeurs (costauds). Tous les demi-orques sont considérés comme étant un croisement d'humain et d'orque. Si vous choisissez une sous-race qui ne figure pas dans le MJJ, reportez-vous à la table suivante pour une information sur celles-ci

Sous-Race	Ajustement aux valeurs de caractéristiques	Classe de prédilection	Modification des caractéristiques raciales
Elfes gris	-2 For, +2 Dex, -2 Con, +2 Int	Magicien	Non-comme un elfe normal
Elfes sylvains	+2 For, +2 Dex, -2 Con, -2 Int	Rôdeur	Non-comme un elfe normal
Nains des montagnes	comme un nain normal	Guerrier	Non-comme un nain normal
Grands Halfelins	comme un halfelin normal	Roublard	Oui- Cf MM p.114
Halfelins des profondeurs	comme un halfelin normal	Roublard	Oui- Cf MM p.114

En ce qui concerne les langues supplémentaires, les humains sont libres de choisir entre les langues et les dialectes listés page 11-12 de l'Atlas de Greyhawk à l'exception du Druidique, du Ferral et de l'Elfique Lendorien. Les plus employées de ces langues sont les langues ethniques humaines : Baklunite Ancien, Flanna, Vieil Cëridien et Ancien Sulois. Les autres races peuvent également prendre ces langues et dialectes grâce à la compétence Langue. Se reporter au site internet de la campagne pour la liste complète des langues.

Vous devez choisir un alignement non mauvais qui remplisse également les conditions de votre classe.

Un prêtre doit servir une divinité non mauvaise du Manuel des Joueurs, de l'Atlas de Greyhawk ou du numéro 3 du Living Greyhawk Journal. Pour plus de commodité, nous avons inclus la [liste complète des divinités autorisées](#). Cette liste ne contient que le nom de la divinité, son alignement, ses domaines et son arme principale. Si deux armes sont indiquées, l'une ou l'autre peut être utilisée comme arme principale. Si deux alignements sont indiqués, le premier est celui du dieu. Le second est la variante la plus commune de ses adorateurs. L'alignement d'un prêtre peut être éloigné d'une catégorie de celui de son dieu. Un paladin peut servir une divinité particulière (mais n'y est pas obligé).

Un personnage peut commencer à n'importe quel âge depuis l'âge adulte jusqu'au grand âge, selon les règles du paragraphe sur l'âge au chapitre 6 du Manuel des Joueurs. Les modificateurs d'âge sur les caractéristiques ne sont pas utilisés dans la campagne Living Greyhawk. Le personnage peut être de n'importe quelle taille et poids autorisés dans les tables correspondantes pour la race du personnage.

Etape 3: Points de Vie

Votre personnage dispose à la création du maximum de points de vie possible pour sa classe. À chaque niveau supplémentaire dans une classe, il gagne un nombre de points de vie égal à la moitié du maximum possible pour la classe plus 1 plus les bonus de constitution (ou les pénalités). Par exemple, un personnage avec une constitution de 10 gagne 3 points de vie en gagnant un nouveau niveau en tant qu'ensorceleur.

Etape 4: Compétences et Dons

Lors de la création de votre personnage, vous n'avez accès qu'aux compétences et dons décrits dans le manuel des joueurs. Le module de création de personnage du site ne gère pas le suivi des dons, à l'exception de Toughness/Robustesse qui augmente des points de vie de +3.

Il est recommandé de communiquer à l'administrateur de la base la liste de vos dons, car cette information est utilisée ultérieurement lors de l'accès aux metaorganisations.

Etape 5: Equipement

Un personnage débutant reçoit le montant maximum de pièces d'or pour sa classe selon la table 7-1 du Manuel des Joueurs.

Au moment de la création du personnage, vous pouvez acheter son équipement dans la liste proposée aux paragraphes Armes, Armures et Marchandises et Services du chapitre 7 : Équipement, du Manuel des Joueurs.

Etape 6: Région de Base

Tous les personnages de Living Greyhawk sont basés dans l'une des nations de la Flanese, tel que détaillé dans l'Atlas de Greyhawk. Il n'existe pas de personnages apatrides. La région par défaut de votre personnage débutant est déterminée par votre lieu de résidence. Vous pouvez choisir une autre région de base mais votre personnage souffrira des pénalités de jeu hors région lorsque vous jouerez dans la région correspondant à votre lieu de résidence. Notez bien que votre région de base représente la région où votre personnage vit. Il peut être né ailleurs et avoir voyagé jusqu'à son domicile actuel.