

Pandémia



Création de personnage

version 0.2



Les Groupes de Joueurs

Lances, Mercenaires ou Chevalier errant

Les joueurs au GN Pandemia 1415 peuvent choisir d'appartenir à l'un des trois groupes suivants: membres d'une lance, chevaliers errants ou mercenaires. Les groupes doivent être créés et annoncés aux organisateurs avant le GN.

Lance

Une lance est un groupe mené par un noble et sa suite, c'est le groupe le plus grand possible dans Pandemia 1415. Sa taille varie entre **quatre et huit personnes** au total et doit être menée par **un ou deux nobles**. Le reste de sa suite peut être constituée de personnages de toutes autres origines sociales, sans restriction. Une lance possède un blason et un cri de guerre.

Elles sont constituées par des joueurs voulant créer un grand groupe fermé et uni pour porter haut leurs couleurs.

Chevaliers errants

Les chevaliers errants sont des groupes un peu plus petits. Sa taille varie entre **une et trois personnes** au total et doit être menée par **un seul noble** en quête de gloire et d'aventure ou simplement incarnant leurs idéaux. Le reste de la suite peut être constituée de personnages de toutes autres origines sociales, sans restriction.

Les chevaliers errants arborent un blason et un cri de guerre. Ils sont constitués par des joueurs voulant créer un petit groupe fermé et uni pour porter haut leurs couleurs et leurs valeurs.

Mercenaires

Les mercenaires n'ont **ni chef ni patrie**, ils servent dans un contingent unique dont les membres sont issus de n'importe quelle origine sociale ou horizon. Attention toutefois à l'origine noble. Si vous opter pour cette possibilité, votre personnage aura été déchu de son titre et ne pourra **pas jouir de l'autorité et des privilèges qu'auront les nobles** des autres groupes.

Le groupe des mercenaires est parfait pour accueillir les joueurs esseulés ou ne désirant pas créer ou rejoindre une lance ou un chevalier errant.

Création de personnages

Une fois votre groupe créé ou rejoint, vous devez créer votre personnage et constituer un costume qui le représentera au mieux. Le système de création des personnages se déroule en plusieurs étapes et choix qui alimentent votre background, vos compétences et votre équipement.

Chaque joueur possède de base une liste de compétences commune qui représente ce que tout le monde peut faire sans formation particulière.

Compétences communes

- ✦ Maniement de la dague
- ✦ Maniement de la targe
- ✦ Premiers soins
- ✦ Port d'armure légère
- ✦ Connaissance d'une langue étrangère (Mercenaires uniquement)

(Voir « Détail des compétences » plus loin pour plus de détails)

Aspects

En plus des compétences communes, vous allez pouvoir choisir trois aspects constituant les éléments-clés et compétences de votre personnage. Une compétence ne peut toutefois pas être prise plusieurs fois.

Ces trois aspects sont :

- ✦ Votre **rang social**
- ✦ Votre **domaine de compétence** principal
- ✦ Votre **apprentissage** personnel

Chaque choix permet d'obtenir une compétence supplémentaire et de personnaliser votre rôle.

I. Rang Social

Noblesse, Clergé ou Tiers-État

Le rang social représente l'environnement dans lequel vous avez grandi et les enseignements reçus durant votre enfance. Choisissez l'un des trois rangs sociaux suivants, puis une compétence dans la liste associée.



Noblesse

Les nobles sont éduqués dans l'**art de la guerre, du commandement et du pouvoir**. Les nobles sont limités à deux par lances ou un chevalier errant. Les mercenaires peuvent avoir des personnes d'origine noble dans leur rang mais ces dernières ont été déchues de leur statut. Les nobles sont plus rares que les gens du tiers-état et du clergé. Les compétences accessibles pour les nobles sont tournées vers le combat, que cela soit offensif ou pour encaisser les coups.

Compétences disponibles

- ✦ Maniement d'une arme à une main
- ✦ Maniement d'une arme à deux mains
- ✦ Port d'armure intermédiaire
- ✦ Port d'armure lourde
- ✦ Maniement d'un bouclier
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature
- ✦ Discours galvanisant



Clergé

Les membres du clergé sont instruits dans une foule de connaissances singulières ainsi que des soins avancés. Ils sont tournés vers les sciences et le savoir mais peuvent aussi se montrer plus résistant car ils sont comme protégés par leur foi. Ces religieux, guidés par les saintes paroles et leur code de conduite stricte, sont plus rares que les gens du tiers-état, mais plus nombreux que les nobles.

Compétences disponibles

- ✦ Connaissance d'une langue étrangère
- ✦ Chirurgie
- ✦ Alchimie
- ✦ Artisanat
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature



Tiers-État

Le tiers état regroupe les artisans, paysans, chasseurs et soldats issus du peuple. Ils ont accès à des compétences variées mais moins spécifiques que les nobles ou le clergé. Les membres du tiers état forment en général une masse polyvalente et éclectique constituant une grande partie de la population.

Compétences disponibles

- ✦ Maniement d'une arme à une main
- ✦ Maniement d'une arme d'hast
- ✦ Maniement d'une arme à distance
- ✦ Artisanat
- ✦ Construction de barricades
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature

2. Domaine de compétence

Érudit, Combattant ou Gens du peuple

Le domaine représente votre spécialisation principale et votre rôle dans le groupe.

Choisissez un des domaines suivants, puis sélectionnez une compétence dans la liste associée. Vous pouvez choisir n'importe quel domaine de compétence, peu importe votre Rang Social.

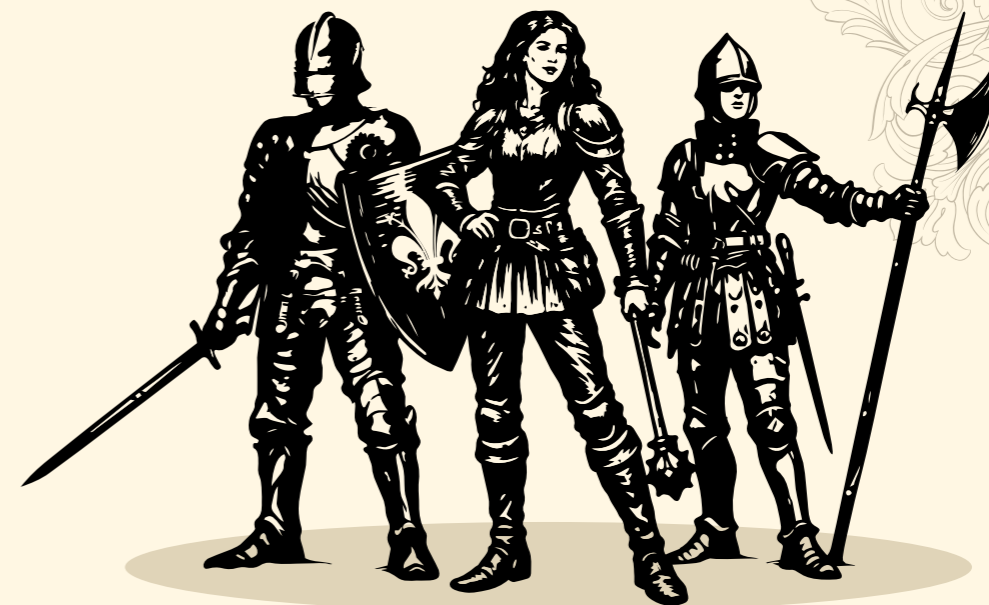


Érudit

Les érudits consacrent leur vie au savoir, aux sciences et à la stratégie. Ils se distinguent par un savoir très spécifique et rare.

Compétences disponibles

- ✦ Connaissance d'une langue étrangère
- ✦ Chirurgie
- ✦ Alchimie
- ✦ Construction de barricades
- ✦ Discours galvanisant



Combattant

Les combattants sont entraînés pour survivre aux affrontements et mener les batailles. Ils ajoutent une maîtrise d'une arme, d'une armure ou d'une résistance singulière les rendant bien plus redoutables au combat.

Compétences disponibles

- ✦ Maniement d'une arme à une main
- ✦ Maniement d'une arme à deux mains
- ✦ Maniement d'une arme d'hast
- ✦ Maniement d'une arme à distance
- ✦ Port d'armure intermédiaire
- ✦ Port d'armure lourde
- ✦ Maniement d'un bouclier
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature



Gens du peuple

Les gens du peuple développent des compétences pratiques acquises par le travail et la survie quotidienne. Que cela soit par le maniement d'une arme, une résistance ou un savoir particulier, les gens du peuple se distinguent souvent par leur singularité de compétences, leur donnant une grande résilience et adaptabilité.

Compétences disponibles

- ✦ Maniement d'une arme d'hast
- ✦ Maniement d'une arme à distance
- ✦ Chirurgie
- ✦ Artisanat
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature

3. Apprentissage personnel

Chacun possède également un talent acquis au cours de sa vie personnelle. Ce choix de compétence reflète une adoption particulière d'apprentissage ou de direction pour votre personnage. Il peut venir renforcer ses précédentes options ou, au contraire, lui offrir une versatilité surprenante.

Choisissez une compétence parmi les suivantes

- ✦ Maniement d'une arme à une main
- ✦ Maniement d'une arme à distance
- ✦ Port d'armure intermédiaire
- ✦ Connaissance d'une langue étrangère
- ✦ Artisanat
- ✦ Résistance à la contamination
- ✦ Force de la nature

Conclusion

Une fois vos choix fait, votre personnage possédera **trois compétences en plus des compétences communes**. Chacun de vos choix constitue des éléments de votre background. Par exemple, un membre du clergé avec Alchimie, combattant avec une épée longue et ayant pris une armure intermédiaire, représentera un croisé érudit pouvant s'apparenter à un templier.

Attention

Veillez bien à ce que votre costume et équipement (armes, armures etc.) correspondent à vos compétences. Par exemple, prenez bien la compétence Arme à deux mains si vous voulez pouvoir utiliser votre magnifique épée à deux mains de 1m40 ou veillez bien à venir avec une armure complète si vous sélectionnez la compétence Armure lourde.

A l'inscription un outil en ligne vous permet de créer votre personnage, n'oubliez pas de l'imprimer pour le jour de l'événement.

Récapitulatif des compétences

	Noble	Clergé	Tiers-État	Combattant	Erudit	Gens du peuple	Apprentissage Personnel
Arme à une main	✦		✦	✦			✦
Arme à deux mains	✦			✦			
Arme d'haste			✦	✦		✦	
Arme à distance			✦	✦		✦	✦
Bouclier	✦			✦			
Armure intermédiaire	✦			✦			✦
Armure lourde	✦			✦			
Chirurgie		✦			✦	✦	
Résistance à la contamin.	✦	✦	✦	✦		✦	✦
Artisanat		✦	✦			✦	✦
Langue étrangère		✦			✦		✦
Force de la nature	✦	✦	✦	✦		✦	✦
Discours Galvanisant	✦				✦		
Alchimie		✦			✦		
Barricades			✦		✦		

Détails des compétences



Alchimie

Permet de commencer le jeu avec trois recettes d'alchimie et de pouvoir utiliser d'autres recettes s'il en trouve.

Les recettes d'alchimie permettent de réaliser la fabrication décrite sur la recette. La recette est consommée si l'alchimiste opère seul. S'il s'assure de l'aide d'un autre joueur, la recette peut être utilisée une seconde fois avant d'être consommée. Les recettes permettront, par exemple, de créer des baumes utilisables par les chirurgien.ne.s.



Artisanat

Permet de commencer le jeu avec trois recettes d'artisanat et de pouvoir utiliser d'autres recettes s'il en trouve.

Les recettes d'artisanats permettent de réaliser la fabrication décrite sur la recette. La recette est consommée si l'artisan opère seul. S'il s'assure de l'aide d'un autre joueur, la recette peut être utilisée une seconde fois avant d'être consommée. Les recettes permettront par exemple de réparer des armures et boucliers, ou de créer des munitions.



Chirurgie

Une fois après chaque repas, le joueur peut utiliser sa compétence de chirurgie pour remonter tous les points de vie d'un blessé. Cette scène de roleplay doit durer au moins une minute par point de vie restauré. Selon l'origine des blessures reçues et le peu de matériel à disposition, le chirurgien peut distribuer un point de contamination au blessé.



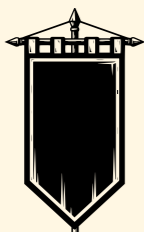
Langue étrangère

Permet de connaître une langue étrangère au choix parmi: allemand, anglais, italien ou grec. D'autres peuvent être choisies (espagnole, néerlandais, etc) mais ne serviront qu'à communiquer sans que d'autres personnes comprennent. **Vous avez cette compétence de base si vous êtes mercenaires. }**



Construction de barricades

Permet de construire, réparer ou renforcer des barricades et structures défensives en jeu ainsi que de commencer le jeu avec trois plans de fortifications.



Discours galvanisants

Permet de prononcer un discours roleplay afin de motiver ses alliés, **après chaque repas**.

Confère force de la nature ou résistance à la contamination à cinq personnages maximum qui écoutent et participent au discours pour la prochaine scène.



Force de la nature

Permet de posséder deux points de vie supplémentaires, soit cinq au lieu de trois.



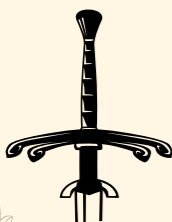
Maniement de la dague

Permet d'utiliser et de posséder une dague. Vous avez cette compétence de base.



Maniement d'une arme à une main

Permet d'utiliser et de posséder une arme à une main de **110cm** au maximum



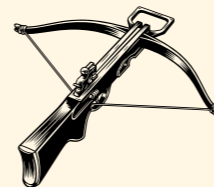
Maniement d'une arme à deux mains

Permet d'utiliser et de posséder une arme à deux mains de **140cm** au maximum



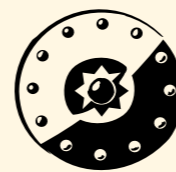
Maniement d'une arme d'hast

Permet d'utiliser et de posséder une arme d'hast de **180cm** au maximum



Maniement d'une arme à distance

Permet d'utiliser et de posséder un arc ou une arbalète



Maniement d'une targe

Permet d'utiliser et de posséder un petit bouclier de type targe ou bocle de 40cm de diamètre maximum. **Vous avez cette compétence de base.**



Maniement d'un bouclier

Permet d'utiliser et de posséder un bouclier, rondache ou écu d'une taille maximum de 60cm de diagonale.



Port d'armure légère

Permet de porter et de posséder une armure légère. Si vous en portez trois éléments, l'armure légère confère un point d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère deux. **Vous avez cette compétence de base.**



Port d'armure intermédiaire

Permet de porter et de posséder une armure intermédiaire. Si vous en portez trois éléments, l'armure intermédiaire confère trois points d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère quatre.



Port d'armure lourde

Permet de porter et de posséder une armure lourde en métal ou en maille. Si vous en portez trois éléments, l'armure lourde confère cinq points d'armure. Si elle couvre plus de 50% du corps, elle en confère six



Premiers soins

Permet, une fois par demi-journée, de rendre un Point de Vie à un personnage blessé après un soin roleplay. **Vous avez cette compétence de base.**



Résistance à la contamination

Permet de posséder deux points de résistance à la contamination supplémentaires. Soit sept au lieu de cinq.



