

# DELUXE TUNNELS & TROLLS

Aide-mémoire : création de personnage – J. Darmont 2018

## 1. Attributs

Lancer 8 × 3D6 (relancer les brelans) et répartir les scores obtenus dans les attributs :

- FORce
- CONStitution
- DEXtérité
- VITesse
- INTelligence
- FLUide
- CHance
- CHaRisme

Ou répartir des points<sup>1</sup> :

Puissance du personnage	Points à répartir
Faible	50
<b>Moyen·ne</b>	<b>75</b>
Bon·ne	100
Fort·e	200
Surhumain·e	1000

## 2. Espèce

Espèce	FOR	CONS	DEX	INT	FLU	CH	CHR	Taille	Poids
Elfe	1	0,67	1	1,5	2	1,5	2	1	0,67
Fée	0,25	0,25	2	1	2	2	2	0,1	0,1
Hobbit·e	0,5	2	1,5	1	1	1,5	1	0,5	1
Humain·e	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lutin·e <sup>2</sup>	0,5	1	1,5	1,5	1	1,5	1	0,25	0,33
Nain·e	2	2	0,67	1	1	0,67	1	0,67	2

Coefficients d'attributs des espèces rares : pages 66-67

## 3. Bonus de combat

Basé sur les attributs : FOR, DEX, VIT, CH

- Chaque point > 12 ⇒ bonus
- Chaque point < 9 ⇒ malus

<sup>1</sup> Option incompatible avec les modificateurs d'attributs liés aux espèces

<sup>2</sup> Les lutin-es sont tou-t'es sorcier-es et ont la capacité de se téléporter sur de courtes distances pour 5 FLU.

## 4. Type de personnage

Type	Prérequis	Inconvénients	Avantages
Citoyen	Pas de brellan obtenu sur les attributs	Bonus combat ÷ 2 MEP d'INT et de DEX pour jeter un sort	–
Filou	–	Dépense de FLU maximum en lançant des sorts Aucune aide à la concentration	Talent Filouterie basé sur INT, CH ou CHR 1 sort de niveau 1 si DEX et INT ≥ 10
Guerrier	–	–	Bonus de combat augmenté du niveau Protection armure × 2
Sorcier	DEX et INT ≥ 10	Armes : 2D maximum	Tous les sorts de niveau 1
Mage spécialiste <sup>3</sup>	FLUX ≥ 15	–	Tous les sorts de leur spécialité accessibles Dépense de FLU ÷ 2
Tireur d'élite <sup>3</sup>	DEX ≥ 15	–	MEP de DEX niveau 1 pour toucher une cible
Meneur <sup>3</sup>	CHR ≥ 15	–	MEP de CHR niveau 1 pour convaincre les autres
Parfait	Tous les attributs ≥ 12	–	Protection armure × 2 Tous les sorts de niveau 1

## 5. Niveau

Type de personnage	Attributs de niveau	Plus fort attribut de niveau	Niveau
Citoyen	FOR, CONS, CH, CHR	1-9	0
Filou	DEX, INT, FLU, CH	10-19	1
Spécialiste	CONS, INT, FLU, CHR	20-29	2
Guerrier	FOR, DEX, VIT, CH	30-39	3
Sorcier	DEX, INT, FLU, CHR	40-49	4
Parfait	FOR, INT, FLU, CH	Etc.	Etc.

## 6. Talents

1 talent par niveau du personnage ; le niveau du talent est déterminé par 1D6.

Les filous commencent obligatoirement avec Filouterie.

**Talents spécialisés** : jouer aux cartes, désarmer un adversaire, chant, poésie, équitation, vol à la tire, tomber sans se faire mal, herboristerie, boxe, mendier...

**Talents généraux** : joueur, escrimeur, musique, lettres, s'occuper des animaux, vol, acrobatie, médecine, combat à mains nues, persuasion...

<sup>3</sup> Spécialiste

## 7. Autres informations

**Langues :** Khaz'ni<sup>4</sup> + 1 langue supplémentaire par point d'INT > 12<sup>5</sup>

3D6	Taille (cm) <sup>6</sup>	Poids (kg) <sup>6</sup>	3D6	Taille (cm) <sup>6</sup>	Poids (kg) <sup>6</sup>
3	122	34	11	173	82
4	129	41	12	180	86
5	135	48	13	185	91
6	142	55	14		
7	147	61			
8	155	68			
9	160	73			
10	168	77			

Espèce	Âge de départ
Humain·e	3D6 + 10
Hobbit·e, Lutin·e	3D6 + 30
Elfe, Fée, Nain·e	3D6 + 50

## 8. Équipement

**Richesse :** 3D6 (relancer les brelans) × 10 PO

**Poids autorisé :** FOR × 100 u.p.<sup>7</sup>

Type d'équipement	Pages des règles
Armes courantes	26-29
Armes de choc et armes d'hast	30-33
Armes à feu	36
Armures	34-35
Fournitures diverses	22-23
Poisons	37-38

## 9. Sorts

Pages 112-132

<sup>4</sup> Langue commune

<sup>5</sup> Il n'est pas nécessaire de toutes les spécifier à la création du personnage.

<sup>6</sup> Modifié par l'espèce.

<sup>7</sup> Si vraiment vous y tenez...