

ADD2 - DD3.5

Tous les Xps sont divisés par 1000 par rapport à ADD2 (les récompenses aussi ;)).

Les pjs obtiennent un **pack** à 0 / 100 (G7, V8) / (500 optionnel) / 1000 (G12, V14) / 2000 / 3000 xps. Gratuitement, ils ont le pack Surhomme. Le pack optionnel peut aussi être une récompense d'un MJ suite à une quête particulière. On peut considérer 1 à 3 packs exceptionnels dans une carrière d'aventurier. Les guerriers en possèdent 1 pack d'arme gratuit.

Les packs d'Historique (notés *) ne peuvent pas être pris après 100 Xps, sauf aval express du MJ

Lorsque des caractéristiques sont indiquées, toujours considérer qu'il s'agit du bonus de caractéristique sauf pour séducteur. 14 en Intelligence implique bien 1, pas 14.

PVs des Pjs = Maximum du dé -1. Points d'expérience de départ = 150.

Attributs épiques... : Bonus de 5 = 20 (19 ou 18/00, à voir), Bonus de 4 = 19 (18/76 en Fo pour races pour lesquelles c'est possible), Bonus de 3 = 18, Bonus de 2 = 16, Bonus de 1 = 14, Bonus de 0 = 11, Bonus de -1 = 7

12 points de bonus à répartir, au choix. Il est possible de prendre seulement un -1 et on ne peut pas avoir plus de 2 points dépassant 3 de bonus.

On peut ensuite rajouter 2 points au choix (surhomme) où l'on veut à condition de ne pas dépasser 5 (ou 6 en Force).

Les 4 lignes principales d'attributs à mettre pourraient être : 20 / 18 / 16 / 16 / 14 / 14 ou 20 / 19 / 18 / 14 / 14 / 11 ou 18 / 18 / 18 / 18 / 14 / 14 ou 19 / 19 / 16 / 16 / 14 / 14.

Mais il est possible de préférer optimiser un 20 (ou 19 en Fo) / 20 / 18 / 16 / 11 / 7 au risque de souffrir sur certains jets dans la partie.

Un deuxième surhomme pris en historique permet d'améliorer les choses de 2 points, mais sans dépasser un bonus de 5 (ou 6 Force).

Équivalence des attributs DD3.5 / ADD2 Force 1 - 18 --> = ; 18/50 --> 19 ; 18/75 --> 20 ; 18/90 --> 21 ; 18/99 --> 22 ; 18/00 --> 23 ; 24 - 25 --> 19 ; 26 - 27 --> 20 ; 28 - 29 --> 21 ; 30 - 31 --> 22 ; 32 - 35 --> 23 ; 36 - 39 --> 24 ; 40+ --> 25

Autres attributs 1 - 17 --> = ; 18-19 --> 18 ; 20 - 21 --> 19 ; 22 - 23 --> 20 ; 24 - 27 --> 21 ; 28 - 31 --> 22 ; 32 - 35 --> 23 ; 36 - 39 --> 24 ; 40+ --> 25

Magie Feu... un niveau de sort peut être transformé en D6 de soins ou de dégâts.

1 sort par niveau possédé par le personnage à concurrence de son niveau. Jet d'absorption des sorts = DD Sag, Cha, Vig ou Int (au choix) vs carac du magicien.

Classe jumelée possible pour toutes les races... (condition bonus de +2 dans les attributs de la nouvelle classe et +2 de moyenne dans ceux de l'ancienne classe)

Multiclassage possible 2 ou 3 classes. On peut abandonner une classe au niveau 7 et une autre au 12 si on veut.

Jumelage de multiclassage possible, du genre guerrier-voleur devenant prêtre-mage à condition d'avoir bien réparti ses points (moyenne de 2 dans les bonus de la nouvelle classe).

DD, c'est simple, c'est 1/2 niveau + Bonus approprié de carac contre 12 + carac adversaire + 1/2 niveau.

On peut envisager de remplacer les JPs par des DDs... Charisme et Sagesse pour Volonté, Intelligence et Dex pour réflexes et Force et Constit pour Vigueur.

Les DD sont indiqués comme suit DD Carac (cible) vs Carac (capacité du personnage)

Les compétences, c'est clair... On considère deux attributs majeurs, trois pour les humains, le reste mineur. Le personnage à Niveau -2 dans attributs majeurs et -4 ou -6 selon logique et profession dans attributs mineurs. On peut améliorer les chiffres de 1 tous les 4 niveaux. Des talents permettent de rajouter +2.

Les Packs...* Historique, °° Aval du maître de jeu, ▣ Pack gratuit possible de guerrier au niveau 1

Archer / Tireur ▣ (mouvement, rapide, bout portant, précis)

Maître Archer ▣ (pas de camouflage, de loin, critique, viser)

Arme consacrée (N10) (critique+, sur-spécialisation, lien acier, coup magique)

Artiste Martial ▣ °° (CA+2, 2 att. -2, dégâts D6, Uppercut, Acrobatics)

Assassin Int, Dex 12 (attaque sournoise +2 niv, mortelle Vig vs Int si 3 rds d'observation, Discrétion +15%, esquive instinctive)

Barbare ▣ Con12, Fo 12 (Force intimidante, Rage 4rds, Endurant, Dur à cuire fonctionne en négatif et 1 pt d'encaisse, Rage sans peur)

Barde* Int12, Cha14. (double les cibles, bonus de +3 social, une carac majeure de plus)

Bastonneur / Roi de l'Impro ▣ Fo, Dex et Con 12. (+1 att, dégâts, Ca, et 2 att. avec improvisé).

Bons Tuyaux * Cha 12, Int 12. bonnes adresses, linguiste, informé, relations, contacts.

Bourrin ▣ Fo 13. (En puissance, enchaînement, bousculer, renverser, détruire)

Cavalier ▣ *Dex12. (esquive 1X rd, attaque au galop, critique X+1, piétinement +2)

Changeur de Peau * Con 12, Sage 12 (griffes, sens, physique et CA+2 mais int et cha -2, régénération, vulnérable argent).

Chevalier Blanc ▣ * (social +3, noble, OM, aura de lumière, +4 pour résister coercion)

Costaud * Cons14. (CA+2, RécupX2, +2 résister assommer, Récup de Con + niveau PVs ou Ca = +Con+1 1 fois par scène)

Deux armes ▣ Dex 16 2 att à -2 à plein du bonus Fo, Ca +1 ou +2, éventration.

Infaillible Sag 14, Sans peur, reproche, fatigue, immunité maladies, code d'honneur.

Investigateur * Int, Sag 12. Jps+1, décrire une scène, mémoire, profiler, percevoir +3

Je sais tout * Int 14. +3 Attr majeurs pour les compétences.

Leader Cha 14 Cri de guerre (+2 alliés ou -2 ennemis), Chef (résist peur), Ame de chef (entraide), Inspiration (+Cha + niv pvs temporaire)

Maître du Bouclier ▣ °° (CA+1 ou 2, attaque possible -2 ou -4, pas de perte CA)

Maître d'Arme ▣ (+1 att, +2 dégâts, +1 CA, Jps physiques, 25% de passer immunité)

Grand Maître d'Arme °° niv 10 (double le précédent)

Médium * Sag14, Con12, JPs+1 (+2 illusions), vision des auras, du futur, psychométrie

Maîtrise de l'Aventure °°° (init -2 et trois dons DD3.5 au choix)

Maître de l'Esquive ▣ Int13 et Dex 13 CA+1, attaque éclair, Aisance, Expert du combat

Maître du réflexe et de la feinte °° Int 13, dex 15, Taco 15, Maître de l'Esquive. Attaque en rotation, arrêter adversaire, AO = bonus de Dex, désarmer +2

Maître de la Course °° Int 13, dex 15, Taco 15, Maître de l'Esquive. Ignore terrain difficile, 50% de camouflage, empêche un pas de placement.

Maître de la Perception / Combattant des profondeurs ▣ Sag 12, Dex 12. Combat aveugle, esquive instinctive, perception sur 9m

Maître de la Sauvegarde ▣ : +2 aux jps, +1PV niv, 2Jps par jour relançables.

Magie d'Extension °° Effet (+50%) + 2 niv, Durée (X2) +1 niv, Portée (+100%) +1 niv Extension de zone d'effet (+100%) +3 niv, Quintessence +3 niv (variables maximisées)

Magie d'incantation °° Silencieuse +1 niv Statique +1 niv Rapide +4 niv Augmentation d'Intensité. Dispense de composantes supérieur +3 niv.

Magie de Guerre °° (pas d'AO, Sort d'attaque 1+ bonus de carac + Niveau/2 XJ = D6, Ciblage critique sur 19-20, Init -2)

MétaMage °° Parchemins (1) Potions (3) Objets Merveilleux (3) Armes et Armures (5)

MétamétaMage °° Anneaux (12) Baguettes (5) Bâtons (12) Sceptre (9)

Magie Feu, feu d'argent °°° : spécial. à voir avec le mj.

Magie d'Invocation °° Familier supérieur, Monstres améliorés (Bonus Fo, Con, CA +1, durée X 1,5, JS +2), Métamagie +1 / 3 / 5 Niv. -> durée en min / h / j. / Niv. Ecole +

Magie Renforcée °° École renforcée (JS malus de 2, RM-20), Une École supérieure (JS malus de 1, RM-10), RM -5 en générale

Magie de Canalisation °° Canalisation alignée (2 type), supérieure (3D6), Sélective, Restauration (peut rendre 3 fois par jour 1D4 points de carac perdu ou un niveau).

Mille-visages °°° Cent visages, identité secrète, invisibilité niv +Int Rds, sur ses gardes (réveillé la nuit)

Pirate ▣ * Bonus de 2 à tout sur un bateau, jamais malade, +1 att et dégâts, réseau.

Tueur de Mage ▣ -2 au jets des mages, 5% de RM niveau et de perception illusions, immunité à 4 + bonus de constit sorts.

Preux / Pieux / Religieux ▣ * Repousser les MV comme paladin ou bonus de +2 niveau. Pouvoirs conférés dans arme, Domaine supplémentaire. Rêves prémonitoires.

Ranger ▣ * empathie animale, compagnon amélioré (+1 de bonus), boussole, parle au vent, course améliorée.

Riche comme Crésus ou Noble plus bleu qu'un schtroumpf. Ah ben oui, de la très haute société marchande ou noble est le pj. Le fric achète quasiment tout sauf les OM.

Séducteur °° Charisme +1, +2 à tous les jets associés, Peut mentir 3 + bonus Cha par jour, DD Cha vs Sag pour éviter d'être frappé 3 + bonus Cha par jour.

Sombre °°° +2 aux JS versus Magie, combat aveugle, adversaires -2 à l'attaque, panique les cibles 3 + Cha X j, DD Cha vs Sag.

Spécialiste du savoir-faire ▣ °° le personnage est un roi dans 5 talents ou Armes Surhomme* : Fort, Robuste, Agile, Charisme, Volonté, Intellect au choix. +2 de bonus dans une carac.

Sang du guerrier *+1 de bonus Fo et Constitution, **Sang du leader** *+1 de bonus Charisme et Sagesse, **Sang de l'alchimiste** *+1 de bonus Intelligence et Dextérité, **Sang de l'Immortel** °° *+1 bonus à une carac tirée au hasard lors de la première mort, +1 à l'attaque et aux dégâts avec les épées, immortel (revient de la mort grâce à une régénération de 1PV round ou minute),

Voleur ▣ *+10% à tous les talents de voleur, guild, "objet rapide". +20 % dans un talent au choix. Sournoise améliorée de 2 niv. Ou Talents de Voleur = à 1/3 niv.

Y-a-t'il un Dieu dans la Salle ? °° Le personnage est particulièrement apprécié par une divinité ou un ordre... Il a reçu des bonus ou en recevra au cours de ses aventures.

Ardan, packs : Surhomme Sagesse, Maître de l'aventure (combat aveugle, volonté de fer, Objets merveilleux), Mage Feu, Y-a-t'il un Dieu dans la salle ?, Changeur de Peau*
Attributs : Fo 14, Dex 16, Con 14, Cha 18, Int 16, Sag 20, PVs = 57, Moine-Paladin de Tyr 5, Prêtre-Sorcier de Mystra 7, Taco 15 (0/+1)