

Insectopia - Aide de jeu - Création de personnage joueur

1/ Choix d'une espèce

Choisir son espèce entre les 18 d'intres et les 2 d'araks. Les particularités de chaque espèce (variété, langue, etc.) sont disponibles dans le livre de règle (LR)

- Inscrire les caractéristiques de base selon l'espèce choisie.
- Inscrire les capacités de race correspondantes.

2/ Blattes d'évolution - étape A

Pour chacune des 7 caractéristiques, tirer une blatte (sans remise dans la pioche entre les tirages).

- Si blatte rouge, ajout immédiat d'un point à la caractéristique pour laquelle a été réalisé le tirage.
- Si autre couleur de blatte, noter celle-ci à côté de la caractéristique au crayon.

3/ Choix de la caste et du métier

Choisir sa caste et son métier (possibilité de s'inspirer des castes de prédilection indiquées pour chaque espèce).

- Modifier les scores de caractéristique selon le bonus de caste indiqué.
- Choix de capacités supplémentaires selon la caste choisie (les restrictions d'espèce s'appliquent toujours, sinon gain de points de souillure, valeur indiquée pour chaque espèce).
- Inscrire les deux compétences de caste indiquées selon le métier (choix possible pour certains métiers).
- Si la valeur de Caste dépasse 2, choisir ([Valeur Caste]-2) compétences de caste supplémentaires selon les restrictions raciales (cf. p.233 LR).

Restriction : Le choix d'une sphère de magie n'est possible que pour la caste Divin, et selon les 4 sphères disponibles pour le métier choisi.

- Inscrire l'équipement selon la caste et le métier choisis (arme, armure, quartz, autres possessions, etc.).
- Si la caste choisie est Divin, inscrire les mots de pouvoir disponibles pour chaque sphère maîtrisée (emplacement p.2 fiche personnage).

4/Distribution des points de compétence

A chaque caractéristique correspond un duo de compétences (sauf Caste, qui peut en avoir plus). Pour chaque caractéristique, répartir [Valeur Caractéristique] points entre les compétences correspondantes.

Restriction : la valeur d'une compétence peut égaler mais ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique correspondante. Des restrictions supplémentaires peuvent s'appliquer aux compétences de caste (notamment les compétences offensives).

A noter : Les blattes d'évolution donneront à l'étape suivante des points supplémentaires à distribuer.

5/ Blattes d'évolution - étape B

Pour les caractéristiques où la blatte piochée à l'étape A n'était pas rouge, les bonus suivants sont à appliquer :

- Blatte verte : +1 point de compétence, et +1 point de compétence utilisable pour n'importe quelle compétence (y compris celles inféodées à une autre caractéristique que celle pour laquelle la blatte a été piochée).
- Blatte bleue : +2 points de compétence.
- Blatte blanche : +1 point de compétence.
- Blatte noire : +1 capacité liée à la caractéristique pour laquelle la blatte a été piochée.
Exception : Si une blatte noire est piochée pour Caste, le personnage acquiert une compétence de caste au lieu d'une capacité, et peut la choisir sans restriction raciale (cf. p.229 LR).

Rappel : La valeur d'une compétence ne peut dépasser celle de la caractéristique correspondante.

6/ Attributs secondaires

- Compléter les emplacements correspondant aux armes et à l'armure en notant les bonus/malus qu'ils accordent.
- Noter le nombre de points d'impact, égal à [Résistance].
- Noter le nombre de points de blessures internes, égal à [Métabolisme].
- Noter l'initiative, égale à [Activité]+bonus/malus d'arme et/ou armure.
- Noter le nombre de points de fluide, égal à [Chrysalide]+[Métabolisme]+[niveau souillure].
- Si ce n'est pas fait, noter le coût en fluide de chaque capacité.
- Noter le nombre de blatte de chance à tirer, égal à [Instinct].
- Noter les vitesses de déplacement (de base : [Aile] au sol et [Aile]+2 en vol, modifiable par les capacités)
- Noter les poids que peut lever et porter du personnage (cf. p.206 LR)

A noter : Certaines capacités modifient les valeurs de caractéristique, de compétence, les attributs secondaires ou octroient des armes naturelles supplémentaires. Elles sont à prendre en compte au cas par cas.

7/ Détails du personnage

Compléter les détails concernant le personnage (variété, religion, langue parlée, sexe, âge, contacts, historique, etc.)