

Création de personnage Dark Sun

28 points de créations.

Nous commencerons niveau 3.

Races possibles

Dark Sun pur :

Aarakocra : homme oiseau	+ 1 NPE
Nain, désormais imberbe et obnubilé	/
Elfe : nomades coureurs	/
Halfling, le plus souvent des cannibales	/
Mul, être esclave né de l'union d'un nain et d'une humaine	+ 1 NPE
Pterran, homme lézard, tête de peyrodactile	/
Humain	
In Manuel des psioniques	
Demi-géant	+ 1 NPE
Dromite, homme insecte, type fourmi	+ 1 NPE
Thri-Kreen, homme insecte, mante religieuse 4 bras	+ 2 NPE
In sandstorm	
Bhukas, petit être, type aborigène	/

Classes possibles :

- Barde, totalement modifié, c'est un expert dans le milieu de la contrebande.
- Brute : remplace le barbare, fonctionne comme la classe de base avec de petites modifications en terme de compétence.
- Prêtre : il n'y a pas de divinité à Dark sun (exception : les rois sorciers), ainsi chaque prêtre prie un élément, avec 4 éléments intermédiaire : magma (terre et feu), pluie (air et eau), boue (terre et eau), soleil (air et feu).
- Druide : très boosté dans ce monde, résistant à la chaleur et capable de se transformer en vermine.
- Guerrier : aucun changement notable.
- Gladiateur : classe d'esclave, combattant bis.
- Ranger : dispose de la capacité d'environnement favori.
- Voleur : quelques changements pour le rendre plus urbain, mais que du bonus.
- Archonte (Templar) : classe de fonctionnaire pour le compte d'un roi sorcier, fonctionne comme un prêtre.
- Magicien : en deux catégories
- Préserveur : qui essaye de ne pas détruire la nature lors d'un lancement de sort, dispose d'un niveau supplémentaire.
- Profonateur : qui se moque de détruire la nature lors d'un lancement de se sort et ce sert au contraire de cette puissance pour améliorer ses sorts.

In Manuel des psionique :

Ame acéré, le personnage par la force de son esprit crée une arme.

Guerrier psychique : personnage qui associe force de combat et pouvoirs psys.

Prodige : forme de psion avec peu de pouvoirs, mais qu'il est capable d'améliorer en prenant des risques.

Psion : forme de magicien de l'esprit.

Codex martial :

Scout : fonctionne très bien à Dark sun.

PHB II :

Beguiler : oui, mais doit choisir entre une forme de préservateur ou de profanateur.

Autre note de création :

Vous pouvez vous multiclassé sans malus votre personnage avec une des trois classes suivantes : ame acérée, prodige, psion, guerrier psychique.

Vous disposez deux deux points d'énergie psi et d'un pouvoir de niveau 1 choisit aléatoirement.

Quelques conseils de bon sens :

Dark sun oriente le jeu sur la débrouille dans un environnement hostile, que ce soit la nature ou les villes où règne la tyrannie des rois sorcier. En conséquence, avoir quelques bases en survie, discrétion et autres compétence jouera vraiment. Contrairement à mes habitudes, et pour favoriser un peu certaines classes, les compétences d'estimation (pour le marchandage) et le bluff (pour embrouiller les soldats des rois sorciers) seront bien employées.

Concernant le matériel :

La monnaie est la tessell (le nom change, mais sa valeur universelle reste une tessell égal une po), le métal est très rare dans ce monde. Tout arme en métal à sa valeur multiplié par 15, pour le reste il faudra se rabattre sur des armes en os ou en obsidienne.

Dans un monde désertique, il est évident que le port d'une armure lourde est plus qu'une bêtise, ça serait une erreur fatale et votre consommation en eau ne vous fera pas que des amis.

Pour l'alignement, je veux des orienter bon pour faire simple. Mais le vrai défi de dark sun se situe ailleurs : comment voulez-vous vivre ou survivre ? Quel prix à votre liberté ? Acceptez-vous l'esclavage et le racisme ?