Mode d'emploi sur le générateur de personnages ADD

prévu pour AD&D1 et AD&D2



Table des matières

[] Licence.	4
II) Présentation	5
A) Le logiciel.	5
B) L'équipe	5
III) Installation	6
A) Le code source.	6
B) Installation automatique sous Windows	6
IV) Prise en main	7
A) Les cinq boutons	7
1) [Ouvrir]	7
2) [Ouvrir Groupe]	7
3) [Nouveau]	7
4) [Appliquer]	7
5) [Nouveaux Dieux]	7
6) [Fermer]	7
B) Le menu	<u>7</u>
V) Spécification du tirage aléatoire	<u>8</u>
A) Mode de tirage	8
B) Classes	8
<u>C) Races</u>	<u>8</u>
<u>D) Sexe</u>	<u>8</u>
E) Préférences	<u>9</u>
F) Points de vie	<u>9</u>
<u>G) Le niveau</u>	9
VI) Ouvrir un Groupe	10
A) Choix du groupe	10
B) Utilisation de la fenêtre de groupe	<u>10</u>
VII) Le résumé du personnage	11
VIII) La personnalisation de la feuille de personnage	12
A) Partie commune à tous les ongles	<u>12</u>
B) Les onglets	13
1) Premier onglet : PDV-Armes	13
2) Second onglet : Divers	14
3) Troisième onglet : Voleur-Dieu-Divers	15
4) Quatrième onglet : sorts de magicien	16
5) Cinquième onglet : Taille poids	16
6) Sixième onglet : notes	17
IX) Le choix des dieux	18

Index des illustrations

Ilustration 1: fenêtre d'entrée	7
Ilustration 2: menu Choix Tirage	3
Ilustration 3: mode de tirage	3
Ilustration 4: classe	3
llustration 5: races)
llustration 6: préférences)
Ilustration 7: ouverture d'un groupe10)
Ilustration 8: groupe)
Ilustration 9: sauvegarde groupe)
llustration 10: feuille résumé d'un personnage1	1
Ilustration 11: onglet 1 : pdv et classe	2

Illustration 12: Non correspondance classes/race	13
Illustration 13: Enlever des classes	13
Illustration 14: second onglet	13
Illustration 15: choix des compétances	14
Illustration 16: divers	15
Illustration 17: voleur/dieu/divers	15
Illustration 18: Choix des sorts du magicien	16
Illustration 19: onglet Poids et taille	16
Illustration 20: onglet Psionique	17
Illustration 21: Définition d'un dieu	18
Illustration 22: Feuille de personne, page de garde	20
Illustration 23: Sorts de magiciens	21
Illustration 24: Sorts de clerc	22
Illustration 25: Psioniste	22
Illustration 26: Résumé d'un groupe	23

I) Licence

Ce logiciel ainsi que tous les fichiers qui l'accompagnent est sous licence GPL qui garanti la libre distribution du programme et des sources, Si une personne modifie les sources pour diffuser une autre version, elle doit alors conserver une telle licence qui l'obligera à distribuer à nouveau le code source.

Génération de feuille de personnage complète AD&D 1 et 2

Génération aléatoire de personnage

Copyright (C) 2011 Bernard SIAUD

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see http://www.gnu.org/licenses/>.

II) Présentation

A) Le logiciel

Ce logiciel permet de générer les personnages ADD1 et ADD2, jeux diffusés par TSR à la fin du 2^e millénaire. Ils sont générés soit automatiquement en fonction de critères qu'on peut définir, soit manuellement. Lors de modifications manuelles des caractéristiques des personnages, une sortie du cadre des règles est indiquée par un changement de couleur, mais, il n'est pas interdit.

Ce programme est prévu et testé pour Linux et Windows, mais il est sûrement exportable pour d'autres systèmes.

Après la génération des caractéristiques d'un personnage, on peut les sauvegarder. La sauvegarde se fait sous deux formes :

- un petit fichier xml en extension « .pers » facilement ré-exploitable par d'autres programmes et très utile pour gérer la progression du personnage.
- Un autre fichier xml en extension « .grp » pour gérer des groupes de personnage dans une campagne.
- une feuille de personnage ou un résumé d'un groupe de personnage au format ODF (un .odt à ouvrir de préférence avec LibreOffice gratuit, multi-plateforme, téléchargeable à partir de http://fr.libreoffice.org/)

Ce logiciel permet aussi de gérer des groupes de personnages, pour la gestion d'une campagne par exemple. La sauvegarde d'un groupe génère aussi 2 fichiers :

- Un autre fichier xml en extension « .grp » pour gérer des groupes de personnage dans une campagne.
- un résumé d'un groupe de personnage au format ODF (un .odt)

Depuis la version 3, il est possible de rajouter ou modifier des races, des classes, des armes, des sorts, des compétences en modifiants simplement les fichiers calc (classeur de LibreOffice) qui contiennent ses informations. Mais attention, la place des informations dans ces tableaux est primordiale.

La version 4 de ce logiciel utilise la librairie graphique GTK3 dont les dll sont fournis avec l'exécutable pour la version windows, car pour le moment, on ne peut instaler facilement les dll de gtk3.

B) L'équipe

Le programme est écrit par Bernard SIAUD alias Troumad.en gtk+ sous code::blocks.

Il est testé par les membres du forum Le Donjon du Dragon (<u>http://www.donjondudragon.fr</u>).

Beaucoup d'aides de programmation sont arrivées sur le forum developpez.com (http://www.developpez.net/)

III) Installation

A) Le code source

http://troumad.org/Mes_regles/perso4_1.zip

Comme la licence est GPL, vous disposez du code source. Vous pouvez alors le compiler vous-même avec les options de votre choix. Pour ceci, il faut les librairies de développement de gtk3.

Avec le code source, vous disposez aussi des fichiers de configuration de code::blocks, l'environnement de programmation que j'utilise. Mais, il est sûrement lié à la configuration de mon PC et peu portable. J'ai alors rajouté des makefile pour compiler (make pour savoir les utiliser). Pour que la compilation fonctionne jusqu'au bout, il faut avoir les bonnes librairies installées. Le second est à exécuter au même endroit que le makefile, mais par l'administrateur (root).

Voici comment on utilise ces commandes :

Sous <u>Mageia</u>	Sous <u>Ubuntu (</u> fichier spécial :
\$ make\$ makefile	<pre>http://troumad.org/Mes_regles/perso_ubuntu.zip)</pre>
option mrproper et clean pour nettover plus ou	\$ makefile
moins	[]
option windows ou win pour créer un exécutable windows 32 bits	\$ sudo sh ./perso.type-mime.sh
option windows64 ou win64 pour créer un exécutable windows 64 bits	
option linux ou lin pour créer un exécutable linux	
[]	
\$ su	
Mot de passe :	
# sh ./perso.type-mime.sh	

B) Installation automatique sous Windows

http://troumad.org/Mes_regles/perso4_setup.exe

http://troumad.org/Mes_regles/perso4_64_setup.exe

Un installateur automatique est aussi livré. Il suffit de l'exécuter, puis de répondre aux questions et tout est installé.

IV) Prise en main

L'ouverture du programme se fait sur cette fenêtre :

On y voit un menu en haut et 6 boutons.

A) Les six boutons

1) [Ouvrir]

Ce bouton sert à ouvrir un fichier xml déjà fait d'un personnage ou d'un groupe.

2) [Nouveau]

Ce bouton ouvre un nouveau personnage vierge dans le mode création.

3) [Nouveau Groupe]

Ce bouton ouvre un nouveau groupe vierge.

4) [Appliquer]

Par ce bouton, vous générez automatiquement un personnage selon les préférences que vous aurez sélectionnées par le menu.

5) [Gestion Dieux]

Ce bouton ouvre une fenêtre de dialogue qui permet de modifier/compléter la base de données des dieux. Celle-ci est très importante, car elle donne la liste des sorts des prêtres spécialisés dans un dieu dans ADD2. Cette liste de sorts est écrite dans la feuille de personnage au format odt lors de la sauvegarde.

6) [Fermer]

Ce bouton ferme l'application.

B) Le menu

L'entrée **Jeu** ouvre un petit menu qui permet de Tirer (comme le bouton appliquer), d'ouvrir un fichier récemment ouvert, de quitter (comme le bouton fermer).

L'entrée **Choix Tirage** permet de choisir le mode du tirage aléatoire. C'est sur ce point que je vais plus m'étendre.



Illustration 1: fenêtre d'entrée

V) Spécification du tirage aléatoire

Dans cette partie, on va voir comment on donne les caractéristiques du tirage d'un personnage qui doit se faire en respectant les règles de la version choisie.

A) La version

On choisit ADD (Les règles avancées de Donjons & Dragons, arcana inclu) ou ADD² (Les règles avancées de Donjons & Dragons, 2^{em} version)

B) Le mode de tirage

- 3 dés à 6 faces
- 0 4D6, 3 meilleurs
- 🔿 5D6, 3 meilleurs
- 🔿 6x3D6, les 3 meilleurs
- 4D5, 3 meilleurs + 3

Illustration 3: mode de tirage

trois meilleurs.

- Nous avons 5 modes de tirages possibles.
 - Le premier est le plus simple avec les moins bons résultats : pour chaque caractéristique, on tire 3 dès à six faces et on les additionne.
 - Le second, on tire 4 dès à six faces et on fait la somme des
- Le troisième, on tire 5 dès à six faces et on fait la somme des trois meilleurs.
- Le quatrième, on tire 6 fois trois dès à 6 faces et on garde le meilleur des six résultats
- Le cinquième est comme le second, mais, les 1 sont refusés sur les dès à six faces : on retire chaque dès qui a fait 1. Ça revient à tirer des dès à 5 faces et à rajouter 1 par dès, ou 3 en tout.

Si vous utilisez une autre méthode, je peux essayer de la proposer aussi. Pour ma part, j'utilise la troisième.

C) Classes

La classe du personnage est importante à deux niveaux. Tout d'abord elle induit des minima à respecter pour les caractéristiques et ensuite, c'est la base du personnage.

À ce niveau, lors de la sélection d'une nouvelle classe, les classes incompatibles avec la version de ADD choisies sont indiquées en rouge, celles qui le sont uniquement avec la race sont indiquées en saumon. Le but étant bien sûr de proposer un personnage conforme aux règles de la version choisie.

Si on sélectionne une classe alors qu'une autre (ou plus) est déjà sélectionnée, si le multiclassage ainsi généré est permis, alors on conserve toutes les classes sélectionnées. Si ce n'est pas le cas, on garde la nouvelle classe accompagnée du plus grand nombre de classes possibles parmi celles qui étaient sélectionnées.



Illustration 2: menu Choix Tirage



Illustration 4: classe



Illustration 5: races

D) Races

Ici, vous choisissez la race de votre personnage. Comme précédemment, les races incompatibles avec la version sont sur fond rouge.

E) Sexe

Le menu suivant nous fait choisir le sexe du personnage.

F) Préférences

L'ordre de préférence des caractéristiques sert à placer les tirages tout en respectant, autant ce soit possible les que limitations imposées par les choix précédents. Le nombre affiché à gauche est l'ordre de préférence choisi pour le moment. Ici, c'est l'ordre par défaut : dans l'ordre des



Illustration 6: préférences

Le menu comme ceci présenté a été passé en fenêtre suite à un clique sur la ligne de pointillés en dessus.

Le choix se fait de manière intelligente, dans le cas présent, si vous mettez la sagesse en second choix, on va chercher quel était le second choix pour lui attribuer la place actuelle de la sagesse. Donc l'intelligence passera en troisième position automatiquement. La colonne de gauche deviendra alors : 1, 3, 2, 4, 5 puis 6.

G) Points de vie

Les trois façons pour attribuer les points de vie sont :

- On tire un dé et on le prend

caractéristiques de la première version.

- On tire 2 dés et on prend le meilleur
- On prend le maximum de point de vie possible pur le niveau.

Bien sûr, ensuite, on prend en compte la constitution.

H) Le niveau

Il est possible de pré-tirer un personnage d'un niveau élevé. J'ai limité à 20, car il faut bien avoir une limite !

Maintenant que vous avez choisi comment tirer les caractéristiques de votre personnage, appuyer sur [Appliquer] et admirer le résultat.

Nous pouvons donc passer à l'étude de la modification d'un personnage, Celui-ci pouvant être pré-tiré, vierge ou ayant déjà été travaillé et sauvegardé pour suivre son évolution.

Ouvrir un fichier VI)

Nous pouvons le faire de différentes manières :

- Par le menu Fichiers puis Fichiers récents : on a alors le choix entre les 8 derniers personnages modifiés puis les 8 derniers groupes modifiés.

- par un navigateur de fichiers en cliquant sur un fichier .pers (un personnage) ou un .grp (un groupe) si votre environnement est convenablement configuré.

- En cliquant sur [Ouvrir] puis en choisissant dans l'arborescence le fichier pers ou grp souhaité.

- En ligne de commande : « perso lien vers le fichier pers ou grp »

A) Choix du groupe

Si vous cliquez sur ouvrir un groupe, vous aurez alors l'explorateur de fichier qui va s'ouvrir. Vous aurez alors le choix entre [Nouveau] et [Ouvrir]. Le premier choix vous ouvrira un nouveau groupe et le second vous ouvrira le groupe existant choisit. Le groupe est encore un fichier xml, son extension est «.pers».

Utilisation de la fenêtre de groupe 1)

Si on ouvre un groupe, on arrive sur la fenêtre du groupe avec en sur impression tous les personnages du groupe.

La fenêtre de dessous est celle de la gestion du groupe. Voici ci-contre, à gauche cette fenêtre.

Paquic	he.grp	↑_ □ ×
🖶 Ajouter		🛓 Enregistrer
Éditer le personnage	Mageios	Enlever du groupe
Éditer le personnage	Athenos	Enlever du groupe
Éditer le personnage	Alios	Enlever du groupe
Éditer le personnage	Paquiche	Enlever du groupe
Éditer le personnage	Fonctos	Enlever du groupe
🖀 Enregistrer sous		🗶 Fermer

En cliquant sur le premier bouton [Ajouter] on peut ajouter alors au groupe un personnage existant.

. +_ = × COMPÉTENCES DE VOLEUR 🔓 Enregistrer 🖀 Enregistrer sous Pickpocket Gnome de choc niveau 7 97000 XP COMPÉTENCES GÉNÉRALES 0 Crochetage des serrures 0 Dieu : Garl Brilledor Pantheon : Gnome Version : ADD2 Sexe : Masculin Race : Gnome des profondeurs Forge d'Armes 1 Endurance 1 Repérage désamorçage pièges 0 COMPÉTENCES MARTIALES Déplacement Épée, courte 2 arbalète de poing 2 Marteau de guerre 2 Dague 1 silencieux Force : 18 Intelligence : 10 Sagesse : 9 Dextérité : 15 Constitution : 16 Charisme : 8 Beauté : 12 Humour : 17 0 Dissimulation dans l'ombre Écoute aux portes Escalade ΡΟν Modifie des languages 12+10+9+11+8+7+9 × Fermer

On peut [Enregistrer]

le

Illustration 7: ouverture d'un groupe

groupe sous son nom actuel ou changer son nom en cliquant sur [Enregistrer sous].

Illustration 8: groupe

Les noms des 5 personnages du groupe encadrés par deux boutons. Le bouton de droite [Enlever du groupe] enlève le personnage du groupe. La touche de gauche, [Éditer le personnage], fait apparaître la fenêtre de résumé du personnage si elle est absente et elle fait aussi passer cette fenêtre en premier plan même si elle était déjà ouverte.

Finalement, on peut fermer cette fenêtre en activant le bouton [Fermer].

Quand on enregistre, on crée alors deux fichiers. L'information s'affiche dans une fenêtre pour bien indiquer quels fichiers on enregistre, où on les enregistre et surtout dire à quoi ils servent :

<u>Remarque</u> : un groupe peut être transféré d'un ordinteur à l'autre si arborescence est conservée.



Création de feuille de personnages AD&D 1 et 2

B) Le résumé du personnage

Quel que soit le bouton sur lequel vous appuyez en dehors des boutons de fermeture et de groupe, vous ouvriez au moins la fenêtre ci-dessous où on ne peut rien modifier.

No Fonctos		↑ - □ ×
Enregistrer	Caractéristiques de Voleurs Pickpocket	PDV 6=6
Magicien niveau 1 Clerc niveau 1 Version : ADD2 Sexe : Masculin Race : Elfe Force : 10 Intelligence : 16 Sagesse : 18 Dextérité : 16 Constitution : 14 Charisme : 11 Beauté : 13 Humour : 10	0 Crochetage des serrures 0 Repérage désamorçage pièges 0 Déplacement silencieux 0 Dissimulation dans l'ombre 0 Écoute aux portes 0 Escalade 0 Lecture des languages 0	COMPÉTENCES DIVERSES Connaissance des Sorts : 1 Pistage : 1 Sens de l'Orientation : 1 Soins : 1 Connaissance des animaux : 1 COMPÉTENCES MARTIALES Fronde, bille Maitrisée Fronde, pierre Maitrisée Masse d'armes, fantassin Maitrisée taille : 160 poids : 46

Illustration 10: feuille résumé d'un personnage

Si votre personnage a été récupéré sur un fichier ou sauver dans un fichier, cette fenêtre portera le nom du personnage afin de la reconnaître. En effet, comme on peut travailler plusieurs personnages simultanément, il est donc important de pouvoir les différencier.

Cette feuille affiche un résumé des caractéristiques du personnage telles qu'elles étaient lors de l'ouverture du personnage ou lors de la dernière mise à jour validée dans la feuille de personnalisation du personnage (voir chapitre suivant).

Le bouton **[Enregistrer]** enregistre le personnage proposé par ce résumé. Si c'est la première fois qu'on enregistre ce personnage, il sera alors demandé de donner un nom au fichier, le fichier qui résume le personnage facilement exploitable pour le rouvrir à nouveau sera

sauvé avec l'extension pers (imposée). Le programme enregistrera aussi un autre fichier où il changera l'extension en odt : la feuille de personnage modifiable et imprimable pour jouer avec. La création de cette feuille est un point fort de ce programme car toutes les informations y sont calculées : bonus, jet de sauvegarde, TACO...

Le bouton **[Enregistrer sous]** permet de changer le nom de la sauvegarde ou de le sauver à un autre emplacement.

Le bouton **[Modifier]** ouvre la fenêtre présentée dans le chapitre suivant pour permettre de personnaliser le personnage. Si cette fenêtre est déjà ouverte, elle fait passer en premier plan cette fenêtre de personnalisation.

Le bouton [Fermer] ferme cette fenêtre de résumé.

VII) La personnalisation de la feuille de personnage

Cette feuille permet une personnalisation à outrance du personnage. On peut même sortir du cadre imposé par les règles. Mais, de tels manquements sont aussitôt repérés et l'utilisateur en est informé.

•							l	Mod	ificat	tion	i Tar	nel	joué	par	San	nuel								^ _	. - ×
Force		18	_	+	10		-	+	%				Inte	llige	nce		19	-	+	S	agess	e	8	-	+
Dextérité 🖡	3	_	+	Con	stitutio	n	15		-	+	Ch	aris	me	11	•	-	+	Beauté	é 11	_	+				
Version :	ADI	D2 🗸	Ra	ace :	Elfe						-		Sexe	: 1	Maso	ulin	-	Humo	ur 13	-	+	٦,	PDV p	ar niv	/eau
																						- [+ /	Ajoute	er
																							7	-	+
									-														12	-	+
									*	Ajo	ute	r											7	-	+
																						- It	8	_	+
																						Ľ	7	_	+
		-	Classe Niveau point d'expérience niveau max															J,							
	- [Guerri	er		•	_	: []	8	-	-	+	-=-	29	0042	2	-	-	- ma	ax : 15			J.	1	-	+
	-	Magic	ien		•		: []	10	-	-	+	-=-	29	0042	2	-	-	F ma	ax : 19				7	-	+
	-	Voleu	r		-		: []	12	-	-	+	-=-	29	0042	2	_	-	F ma	ax : 12				6	-	+
																							7	-	+
																							5	-	+
																							2	-	+
								- F	nlev	er										Ch	oisir	ור	-	nlev	-r
	-	-				_																			
Classe		Arme	s-Ari	mure	s-Dieu			DIVE	ers		/ole	ur	N	lagi	cier	1	Ta	ille/Po	Ids	Psic	oniqu	e	Note	S	
		< Ap	pliqu	ler								¢	Préc	éde	nt						×	Fen	mer		

A) Partie commune à tous les ongles

Illustration 11: onglet 1 : pdv et classe

Le haut de la page : les 6 caractéristiques primaires (les vraies) plus la beauté restent présentes dans tous les onglets.

La page finit par les trois boutons de contrôle en dessous des onglets qui restent aussi à chaque onglet.

[Appliquer] : enregistre les modifications dans la fenêtre « Résumé du personnage ».

[Précédent] : remet les paramètres de la feuille « Résumé du personnage » dans les cases de cette fenêtre de modification.

[Fermer] : ferme cette fenêtre. Une fermeture demande si on souhaite garder les modifications si la configuration actuelle ne correspond pas aux données de la fenêtre « Résumé du personnage ».

B) Les onglets

1) Premier onglet : Classes

On peut par exemple, modifier à volonté les caractéristiques entre 0 et 25 et le pourcentage de force

entre 0 et 100. Une caractéristique qui ne correspond pas aux maximas/minimas de la classe ou de la race voit son fond passer en rouge si elles sont trop basses (comme la dextérité) ou en vert si elles sont trop hautes (comme inintelligence).

Pour les classes du personnage, une combinaison race/version/classe qui ne convient pas fait passer le fond de la case de sélection des classes en rouge (voir illustration ci-contre ou la race est « nain »). Une classe qui n'est pas compatible est marquée par un fond orange des espaces entourant la classe

sélectionnée. Pour les Humains, toutes les combinaisons de classes successives sont permises alors que pour les non-humain, uniquement les multi-classés des règles sont permis. Après les XP, on affiche le niveau maximum permis d'après les règles en fonction des

	Classe			Ni	veau			point d'ex	périe	nce	niveau max
-	Guerrier	•	:	8	-	+	-=-	290042	-	+	max : 19
-	Magicien	•	:	10	-	+	-=-	290042	-	+	ххх
-	Voleur	•	:	12	-	+	-=-	290042	-	+	max : 12

Illustration 12: Non correspondance classes/race

-

🔄 Guerrier

Magicien

caractéristiques. Le XXX indique que la classe est incompatible avec la race, Un - indique qu'il n'y a pas de limite.

On rajoute une classe en cliquant sur **[Ajouter]** en bas et on enlève une classe avec **[Enlever]** en haut, le choix de la classe à enlever se fait par la boite de dialogue ci-contre. Les couleurs du menu déroulants pour choisir les métiers sont les mêmes que celle de la spécification du tirage aléatoire.

Voleur Valider Annuler Illustration 13: Enlever des classes

perso

Enlever les métiers suivants :

Υ□Υ

On remarque aussi le décompte des points d'expérience. Lorsque la place entre la classe et les XP sont de la même couleur que le fond, les XP *II* correspondent au niveau, comme pour le magicien. Cet espace passe vert pour nous signaler que le niveau peut monter (comme pour le guerrier) et rouge (comme pour le voleur) pour dire qu'il manque des XP pour avoir le niveau choisit.

À droite de l'onglet « Classe » s'affiche les PDV. Il y a une case par niveau, le premier niveau en haut, les suivants en dessous. Dans l'exemple donné, 3 niveaux sortent des critères imposés par les règles. Pour le second niveau le « 12 » entouré de rouge indique que ce nombre est trop grand quelle que soit la classe parmi celles sélectionnées. Le « 8 » pour le niveau 4 est entouré d'orange : c'est trop pour un triclassé avec les 3 classes choisies. Le niveau 4 voit aussi son nombre de pdv entouré de rouge, car il est trop petit.

2) Second onglet : Armes-Armures-Dieu

Nous passons aux compétences martiales, les armes. Il s'affiche aussi le nombre d'armes qui reste à prendre ou qu'on aurait en trop. Le niveau de compétence est aussi pris en compte dans ce calcul : 0 non maîtrisé, 1 maîtrise normale, 2 spécialisation et 3 double spécialisation.

Si une spécialisation est prise alors que la classe ne le permet pas, le - entre la case « Maîtrise » et la case « magie » passe orange (comme pour le gourdin). Un champ supplémentaire est inscrit pour aider à remplir la feuille de personnage : magie. Il prend en compte la présence possible d'une arme magique pour finir correctement la feuille de personnage. Il est alors possible de prendre

•				_			Мо	difi	catio	n Mi	nse	lter jo	ué pa	r Ber	nard							_	^ .	- 🗆 X
Force		16	-	+	57	•	-	+	%			Int	ellige	nce	13	3 –	+		Sage	esse	9	19	-	+
Dextérité	15	-	+	Cons	stitutior	n	14		-	+	Cha	nisme	16	-	• +	Beauté	14	•		+				
				Arme	e / Spéci	ial	ité /	Ma	gie						_		No	om d	u per	sor	nage	2		
Active 🖌	r les (classes	d'ar	mes											Mins	selter								
				🕈 Aj	jouter								Chercl	her										
															• A\	/ec CAP/0	CR 🔘) Ave	ec Fa	cteu	ır de	vites	se/Lo	ngueur
Arme Maîtrise Magie																								
- Bâton	1,8m				-	:	1		-	+	-	1	-	+	+ Armure n°1 / Magie									
- gourdi	n 1m		_	_	-	:	2		-	+	١.	0	-	+	í A	Ar. de pla	tes			•		2	-	+
						ł	-						-				A	rmur	e nº2	2 / N	lagie	_		
- Martea	iu de	guerre			•	ŀ	1		-	+	1.	0	-	+	A	Aucune				•		0	-	+
- contor	dante	es			•		1		-	+	-	0	-	+				Boud	lier/	Ma	gie			
- Lames					-	:	1		-	+	٦.	0	-	+		🖌 prés	ent				1	-	+	
															В	ague de	prote	ctior	٦		1			+
															-		Pa	nthé	on				Alig	nemen
	-	Enlev	er							Sim	plifi	er			Gree	с								NC
<u>`</u>														Dieu					NO	õõ				
Il y a 3 armes en trop.												Gaïa	а						•	Me	99			
Classe Armes-Armures-Dieu Divers Voleur Magic												cien	Ta	aille/Poi	ds	Ps	ioni	que		Note	es			
		؇ Ap	pliqu	Jer								≪ Pre	écéder	nt						×F	erm	er		
						-	-	-			-									-				

Illustration 14: second onglet

deux fois (ou plus) la même compétence martiale pour noter différente magie sur un même type d'arme. Le niveau de spécialisation sera alors bloqué sur la première fois qu'apparaît l'arme et l'arme (avec sa spécialisation) ne sera comptée qu'une fois dans le décompte des armes prises.

En bas, le bouton **[Simplifier]** permet de supprimer les doublons (même arme avec même bous magique). En haut, le bouton **[Chercher]** affiche toutes les armes disponibles comme si contre. Les armes en rouge sont interdites au personnage à cause de son choix de classe.

Le nom de l'arme (ou du groupe d'armes) peut être encadré par 4 couleurs différentes :

- rien : l'arme est permise
- rouge : l'arme est interdite à la classe (Bâton 1,8m)

•							Armes (non	n/nivea	iu/ma	gie)	de Min	seiter							+	=×
	0	1	+	0	1	+	Baton crescrime	-U		+	U		+	Gieve Guisaime	U	-	+	-U	-	+
	0		+	0	-	+	Bec de corbin	0		+	0	-	+	gourdin 1m	2	-	+	0	-	+
	0		+	0	-	+	cabillot	0		+	0	-	+	gourdin 30cm	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Canne d'escrime	0		+	0	-	+	gourdin	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Chauve-Souris	0		+	0	-	+	guisarme	0		+	0	-	+
légère	0		+	0	-	+	Cimeterre	0		+	0	-	+	Guisarme Voulge	0		+	0	-	+
lourde	0		+	0	-	+	Corsèque	0		+	0	-	+	Hache d'armes	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	couteau	0		+	0	-	+	Hachette	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Couteau de Brèche	0		+	0	-	+	Hallebarde	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	coutelas	0		+	0	-	+	Harpon 1 main	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Dague	0		+	0	-	+	Harpon 2 mains	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Dague d'escalade	0		+	0	-	+	Katana 1 main	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	doloire	0		+	0	-	+	Katana 2 mains	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	doloire-guisarme	0		+	0	-	+	khopesh	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	drusus	0		+	0	-	+	knout	0		+	0	-	+
	0		+	0	-	+	Épée, bâtarde	0		+	0	-	+	Lance de fantassin 1m50	0		+	0	-	+
											lahel			Réinitialisation Val	idation			Fern	her	

Illustration 15: choix des compétances

- vert : c'est un grand groupe d'armes (Lames)
- jaune : c'est un petit groupe d'arme (contondantes)

Pour les groupes, il n'y a pas de test de permission. En effet, il faut mettre l'arme pour remplir correctement la feuille de personnage.

En effet, pour chaque arme, il y a la possibilité de rajouter sur la feuille de personnage son facteur de vitesse et sa longueur ou les CAP/CR (<u>http://troumad.org/Mes_regles/Mes_regles.html#CAP_CR</u> : les règles que j'utilise pour l'initiative).

Il y a aussi la possibilité d'activer l'optimisation des armes avec les groupes d'armes (Règles du manuel complet des guerriers de ADD2). Pour cela, il faut cocher la case « Activer les classes d'armes » en haut de la partie sur les armes. Le programme vérifie si on peut optimiser le choix des armes : si 2 armes contondantes sont choisies, il proposera de prendre le petit groupe correspondant qui a le même coût. Si 3 lames sont prises n'étant pas dans le même petit groupe (comme espadon, dague et épée longue), le programme propose pour le même pris de prendre le grand groupe Lame. Après ceci, il ne comptera plus les armes faisant partie de ces groupes dans le décompte du nombre d'armes manié.

C'est aussi sur cet onglet qu'on met le nom du personnage (par celui du joueur qui aura sa place plus loin).

Après, on choisit l'armure. J'ai volontairement mis le choix entre deux armures. Je préconise de prendre l'armure régulièrement prise et l'état que le joueur a quand il dort. Pour faire les calculs, on rajoute aussi le bonus de chaque armure. On signale aussi si le personnage a un boulier et son bonus magique et s'il a une protection. Tout ceci pour donner la classe d'armure. Le calcul se fait en fonction des règles : le bonus de l'anneau est annulé par toute armure magique. Mais, il restera toujours actif pour les jets de sauvegarde.

En dessous, on choisit le dieu puis l'alignement. Pour ce dernier, les cases marquées d'un « - » sont interdites soient par la classe, soit par le dieu. Dans le cas de l'illustration précédente, on n'avait que le choix NN disponible. Le choix des classes et du dieu peut bien sûr mener à un choix d'alignement impossible. Toute incompatibilité est signalée dès qu'elle arrive. Dans ce cas, l'alignement précédent reste si on refuse de changer ou si on ne peut pas changer (couple paladin/druide par exemple).

Le choix du dieu est très important pour un prêtre spécialisé de ADD2, car il renseigne la liste de sort que le prêtre pourra utiliser. Cette liste sera imprimée sur la feuille odt finale. Si votre dieu n'est pas dans la liste, revenez à la première interface et rentrez votre dieu. Si vous rentrez un nouveau Dieu dans un panthéon existant, il suffit alors de modifier le panthéon et de revenir à votre panthéon qui sera alors rafraîchi, Si vous rentrez aussi un nouveau panthéon, il faudra alors fermer la fenêtre de modifications (n'oublier pas de sauver avant !) et ouvrez à nouveau la fenêtre de modification.

3) Troisième onglet : Divers

Nous allons passer au troisième onglet Divers. Pour les. Compétences diverses. en bas, il s'affiche le nombre de compétences au'il manque ou qu'il y a en trop. Le nombre dans la case après représente le niveau de perfection dans la compétence. Le calcul exact en fonction de la caractéristique et du modificateur se fera sur la feuille au format odt. La compétence pistage du rôdeur sera

•								Mo	odifi	catio	n M	ins	elter jo	bué	par I	Berna	ard									^ _	- 🗆	×
	Force		16		-	+	57	-	+	%			Int	telli	igence	e	13	-	-	+		Sa	gess	e	19	-		F
De	xtérité	15	-	•	+	Con	stitution	14		-	+	Ch	arisme	1	.6	-	+	Beaut	té	14	-	-	+					
					La	com	pétence	/ Sor	n niv	/eau		J						J		N	lom	du	joue	ur				
					-	Enle	ever					1	Q Red	che	rcher	Be	rnar	d										٦
-	Beuve	rie, C	ON, 1	L	_	_		_	_		•	:	1	-	+	1				Âge	e du	per	rsonr	nage				
-	Acroba	tie (DEX	1							•		1	_	+	18												
													-			-				Cou	leur	des	s che	veux				-
-	Premie	ers se	ecour	s, S	AG-	2, 2					•	:	1	-	+	Ļ				<u> </u>								
-	Instrument de Musique, DEX-1, 1										•	:	1	-	+					Co	ouleu	ır a	les y	eux				
-	- Sens de l'Orientation, SAG+1, 1											:	1	-	+					Col	uleu	r de	e la p	eau				_
-	Équita	tion à	à Terr	e, 5	5AG-	+3, 1	1				•	:	1	-	+	Ì_												
-	Lectur	e/Écri	iture,	IN'	T+1	, 1		_	_	_	•	:	1	-	+	ŀ				C	Class	se s	socia	le				
-	Chant,	СНА	, 1	_	_	_		_		_	•	:	1	-	+	1_												_
🖶 Ajouter												1	Q Red	che	rcher													
2 slots de compétences en trop ont été attribués											ur ur	n m	aximu	m c	de 10													
	Classe		Arm	es-	Arn	nure	s-Dieu	1	Dive	rs	V	ole	ur	Ma	agicie	en	Та	ille/P	oid	s	Ps	ior	niquo	9	Note	s		
	🖋 Appliquer												≪ Pr	écé	dent								×	Ferm	er			

Illustration 16: divers

prise en compte sur cette feuille.

Lorsqu'on regarde, on en voit sur fond rouge : inaccessible normalement au personnage, sur fond orange : accessible, mais avec surtout car ne correspond pas à la classe (donc coûtent plus chères) et sur fond gris : accessible normalement à la classe. Si on en choisit une inaccessible au personnage, le tour de la case niveau devient rouge comme Beuverie pour le personnage choisi, si elle ne correspond à la classe, le tour passe orange, comme pour acrobatie.

À gauche on a une colonne d'informations diverses sur le personnage et le nom du joueur.

4) Quatrième onglet : Voleur

Cet onglet prend en compte Les compétences de voleurs. En bas, il affiche la différence entre les compétences indiquées et ce qu'on devrait atteindre à ADD2 (même si on n'a pas choisi ADD2). N'oubliez pas que le ranger à ADD2 en a aussi 2 en extérieur qui se retrouvent divisées par deux en intérieur. Les calculs en tiennent compte et essaient d'afficher un message cohérent et compréhensible pour situer l'écart entre les compétences qu'on devrait avoir pour ADD2 et celles qui sont affichées pour un joueur qui serait ranger et voleur par exemple. Si on clique sur le

•						Ņ	1odif	icati	on Uhux j	ouée p	ar				_					^ _	
Force	7	-	+	10	-	+	%		Inte	elligeno	ce	18	-	-	+	Sa	gess	e	13	-	+
Dextérité 1	8 —	+	Cons	stitution	13		-	+	Charisme	13	-	+	Beau	té	14	-	+				
								Cor	mpétence	s de Vo	leur										
					14	Rep	érag	e/			Diss	imul	ation					5-1	-		
P	скроске	t		(desar	mor	çage	pieg	jes		dan	s I'0i	mbre	_			_	ESG	calade	:	
16		+			30)	-	+			40	-	+				7	75	-	+	
Cro	chetage (des			D	épla	acem	nent			Éco	oute	aux					Lecti	ures d	es	
	serrures				si	len	cieux	<				porte	S					lan	igages	5	
60		+			40)	-	+			25	-	+				5	5	-	+	
										minim	um de		omné	óton		knocl	kot o	ct 25			
	F	DD1 lôdeu	ır						III	reste 5	9 point	ts de	com	péte	ence à	distr	ibuer				
Classe	Arme	s-Arı	nure	s-Dieu	D	ive	rs	Vo	oleur	Magici	ien	Та	ille/P	oid	S	Psio	niquo	Ð	Note	S	
	🎻 Aj	pilqu	Jer						≪ Pré	cédent							×	Ferm	er		
					-			-										-	-	_	

Illustration 17: voleur/dieu/divers

bouton **[Ajuster ADD1/Ranger]** on ajuste les compétences avec les barèmes de ADD1 (quelque soit la version de jeu choisie) et si on a un ranger à ADD2 (uniquement), ses compétences s'affichent.

Si une compétence n'atteint pas le minimum : base+bonus de dextérité+bonus de race alors l'information s'affiche (comme le Pickpocket ici).

5) Cinquième onglet : sorts de magicien.

Ce menu permet de mémoriser les sorts du magicien en plusieurs catégories :

Connus / Dans le livre, mais pas appris / Échec lors de l'apprentissage / Inconnu.

La première fois qu'on arrive dessus, la feuille est inactive et un pop-up s'ouvre pour nous demander si on souhaite l'activer. En effet, le nombre important de sorts gérer ralentit un peu le programme, alors, ce menu n'est activé que si on le souhaite, et niveau par niveau.

•				-				1od	ifica	tion	Та	mel joué	par S	amue]							↑ .	- - ×
Force	18		-	+	10		-	+	%			Inte	lligen	ce	19	ə –	+	S	ages	se	8	-	• +
Dextérité 19	Э	-	+	Con	stituti	on	16		-	+	Cł	narisme	11	-	+	Beauté	11	-	+				
 niveau 1 niveau 2 						•	Effa	cer						Comp	ris	Pas compr	ris	Pas regar	dé	Pas le li	dans vre	Dans de ve	i livre byage
O niveau 3			Adou	ucir l Aç	a chal grandi:	leur ssei	' / Au men	igm t / R	ente édu	r la o ction	cha I	aleur		8		8							
O niveau 5				,	Altéra Altérat	atio tion	n d'i d'u	nstr n vê	ume tem	nt ent				8		8		8					
niveau 7				Al Alt	tératio ératio	on d on d	les F es v	eux ents	Nat	urels	5			Ŏ		Ö		ğ			5	ĺ	
O niveau 8				7.01	Ana	lvs	Amit e de	ié	sson	, an en				ğ		ğ		ğ			5		
				Ar	Ar nimati Ani	nim on o	al ill d'an tion	ima du l	ire ux m bois	norts				8		- ×		- ×					
			Apais	seme	Anima ent de	atio l'ea	n du au / " Apné	i bro Turb ée	uilla ulen	rd ce d	es	eaux		00		8		00					
				Å	Approx Arc é	cima lect A	atior triqu vrmu	n d'H Ie d' Ire	lorn alph	ung Ia				0		8		8					
					Asso	Ass ciat At	socia ion tent	atior d'ine ion	ı divic	lu				8		8		8					
					Aura I	Aur Mag Ar	ra de jique utop te d	e feu e de sie e so	ı Nys rciei	tul				0									
Classe	Ar	mes	s-Arn	nure	s-Die	u	D	Dive	rs	V	ole	eur I	Magic	ien	Та	aille/Poi	ds	Psic	oniqu	ie	Not	es	
	4	Ap	pliqu	ier								≪ Pré	édent	:					×	Fern	ner		

Illustration 18: Choix des sorts du magicien

Après activation, sur la feuille de perso apparaîtra alors tous les sorts de niveau 1 qui sont dans le livre avec une légende pour savoir dans quelle catégorie on les range (voir le haut de l'illustration ce-dessus). Les sorts de l'école comme les sorts interdits seront aussi indiqués sur la feuille de perso pour les spécialistes. Une autre information arrivera : le nombre de page à compter une page par niveau de sort.

Les sorts sont triés par niveau : une entrée par niveau avec le menu à gauche. Lorsqu'un change le niveau sélectionné, le niveau actuel s'efface : il faut donc mémoriser les changements si on y tient. Un pop-up arrive lors du changement pour proposer la mémorisation de l'état actuel du niveau affiché avant d'afficher le suivant.

6) Sixième onglet : Taille poids

C'est une interface d'aide pour calculer la taille et le poids d'un personnage. Pour ~ ↑_ □ × Force 18 + 10 + % Intelligence 19 Sagesse 8 Dextérité 19 - + Constitution 16 — + Beauté 11 _ + Charisme 11 +Variation de la taille Variation de la masse 000-005 0 000-005 0 - + 📲 Tirage Aléatoire + 006-025 006-025 026-150 026-150 Taille pour **+_/**Calcul Poids et Taille 0 151-350 la race : 0 151-350 351-650 56 + • 351-650 label Masse 651-850 651-850 label 850-975 0 850-975 78 +Taille = 177 cm Taille 976-995 Masse = 78 kg 976-995 996-000 177 - + 996-000 Plus d'informations sur http://troumad.org/Mes_regles/Poids_Taille.html Psionique Classe Armes-Armures-Dieu Divers Voleur Magicien Notes Taille/Poids Appliquer &• Précédent 🗙 Fermer

Illustration 19: onglet Poids et taille

plus d'explications sur les calculs, regarder la page : <u>http://troumad.org/Mes_regles/Poids_Taille.html</u> .

Vous pouvez vous-même faire les tirages et demander le calcul, faire faire automatiquement les tirages et les calculs ou imposer vos mensurations.

Septième onglet : les psioniques 7)

C'est comme pour les sorts. Il faut activer les psi. Mais, cette fois, on active tout d'un coup.

On choisit à gauche la discipline et à droite, on a un bilan qui s'affiche pour aider à rester dans les règles. Les problèmes de dépendance sont signalés dans ce message à droite ainsi que le nombre de disciplines/sciences/défenses prises en fonction du niveau.

Il est aussi possible de gérer les pouvoirs natifs en cochant la case juste avant la sélection du niveau.

Huitième onglet : 8) notes

Cet onglet offre un espace où on peut rentrer un texte qui apparaîtra sur la feuille de personnage.

On peut y mémoriser le matériel, les compagnons, les

familiers, les objets magiques ou autres notes que le joueur ne souhaite pas voir disparaître d'une



Illustration 20: onglet Psionique

impression à l'autre.

v				Panthéons	/Die	ux			↑_□×
Panth	éon			Dieu				Mort Vivant	Alignement
Celte			•	Manannan mac Lii	r	•			BINC
·		Ma	j min		-	Maj	 min	Attire	
Générale	\bigcirc	۲	\bigcirc	Terre élémentaire	\bigcirc	۲	\bigcirc	0 •	
Animale	\bigcirc		\bigcirc	Garde	\bigcirc		\bigcirc	Enhàrac	Appliquer
Astrale	\bigcirc	۲	\bigcirc	Guerre		\bigcirc	\bigcirc	spheres	
Chaos		0	\bigcirc	Loi		\bigcirc	\bigcirc		💥 Annuler
Charme		0	\bigcirc	Nécromantique		\bigcirc	\bigcirc	Aucune	
Climat	0		\bigcirc	Nombres		\bigcirc	0	- macane	⊗ Supprimer
Combat	0	۲	\bigcirc	Pensée		\bigcirc	0		
Conjuration	0	۲	0	Protection		\bigcirc	0	Majeure	🗙 Fermer
Création	0		\bigcirc	Soins	0	۲	0	A4 .	
Divination	۲	0	0	Soleil	۲	\bigcirc	0	mineure	🔓 Enregistrer
Élémentaire	0	۲	0	Temps	۲	0	0		
Air élémentaire	0	۲	0	Végétale	0	۲	\bigcirc	Ajouter une comp	étence spéciale
Eau élémentaire	0		0	Vigilance		0	0	1 création d'	eau salée (comm
Feu élémentaire	O	•	0	Voyageurs	•	0	0	5 respirer so	us l'eau une heur
dieu de la n	ner	CS .		un poisson	- 5d(Je		Enlever une comp	étence spéciale

Illustration 21: Définition d'un dieu

VIII) Le choix des dieux

Si on clique sur le bouton [Gestion Dieux] dans le menu d'entrée, nous arrivons sur le menu ci-dessus.

Lors du choix d'un panthéon, la liste des dieux proposée se modifie pour proposer les dieux de ce panthéon. Après, on peut choisir un dieu de ce panthéon et la liste des sphères de ce dieu s'affiche avec ses autres caractéristiques.

Il est aussi possible de rentrer un nouveau dieu de ce panthéon en complétant le champ dieu avec un nom non proposé. Il aura les mêmes caractéristiques que le dieu précédemment affiché. Après, on sélectionne les sphères auxquelles accèdent ces prêtres, le symbole sacré, des commentaires, les compétences spéciales offertes par le dieu à ses prêtres ainsi que leur niveau

d'acquisition, le(s) alignement(s) permis aux prêtres et l'action des prêtres sur les morts vivants. Pour cette dernière, il y a parfois des prêtres dont le niveau pour repousser les morts vivants subit une pénalité : c'est le menu juste en dessous. Pour la sélection des sphères on peut décider d'en sélectionner [Aucune], de toutes les mettre en [Majeur] ou en [mineur] par l'intermédiaire des trois boutons indiqués.

Ensuite, on sauve cette configuration avec le bouton **[Appliquer]**. Pour sauvegarder nos modifications dans notre répertoire personnel, il faut **[Enregistrer]** sinon les modifications seront oubliées lorsqu'on fermera le programme.

On peut créer un nouveau panthéon en rentrant un nom qui n'est pas dans la base dans le champ panthéon.

Si vous rentrez ainsi des panthéons officiels, je vous demanderais alors de me les faire parvenir !

IX) Rajouter ses propres classes ou races dans le programme.

Ceci est entièrement faisable, il faut juste avoir accès en écriture aux répertoires races, classes et fichiers du répertoire d'installation du programme. Mais, il faut faire attention car c'est un ensemble de fichiers imbriqués avec les informations bien précises toujours dans les mêmes cases. Comme les cases sont commentées, il est donc facile de comprendre comment modifier ces fichiers.

Ces fichiers sont des ods : fichiers calc (tableur) de LibreOffice. Ce choix a été fait pour pouvoir facilement intervenir dessus et je me rends ainsi compte qu'il est assez simple de rajouter une classe, une race, une arme... Attention, l'emplacement ou le nom des fichiers sont très importants.

Ordre d'imbrication des fichiers :

On trouve en premier lieu les fichiers de race qui indiquent les classes auxquelles accèdent les races (dans le répertoire race). Après, on trouve les fichiers des classes (dans le répertoire classe) qui renvoient eux sur différents fichiers du répertoire fichiers :

- les saves dans les fichiers qui commencent par save_
- les tableaux du nombre de sorts : clerc_ ou druide_ ou mago_ ou illu_

Le fichier de classe fait aussi références à des armes ou armures qui se trouvent aussi dans ce répertoire. Ce sont les fichiers armes.ods et armures.ods qui listent toutes les armes et armures disponible avec les informations nécessaires pour mettre sur la feuille de perso. Il y a les groupes d'armes donc les fichiers commencent par p_g ou g_g pour les petits groupes et les grands groupes.

Le fichier competences.ods liste toutes les compétences avec leurs informations nécessaires pour pouvoir générer la feuille de personnage à ADD2.

Finalement, on utilise aussi les fichiers sort-clerc.ods pour générer la liste des sorts des prêtres, clerc ou druide de ADD2 et sort-mag pour proposer les sorts à mettre dans les livres de sort. Cette liste fait aussi référence aux écoles des sorts afin de mettre l'information sur la feuille de personnage et d'informer sur les droits en fonction du spécialiste à ADD2.

La plupart des fichiers comptent 2 onglets : le premier pour ADD1 et le second pour ADD2. Même si la version n'existe pas pour le sujet traité, on laisse l'onglet vide, mais on ne le supprime pas. ADD2 ira toujours chercher ces informations dans le second onglet quelque soit les noms qu'on donne aux onglets.

Les fichiers ont toujours des noms écrits sans accent pour assurer une compatibilité d'un système à l'autre. Donc, pour les races ou les classes, on trouvera en case A1 le nom exact avec accent de la race et de la classe. Cette case est très importante, car la vacuité de cette case indique que la classe ou la race n'est pas prise en compte dans cette version de ADD.

La méthode la plus simple pour créer une race ou une classe est de copier un ancien fichier qu'une race ou classe pratiquement identique et de modifier case après case. Regardez l'existant pour créer du nouveau.

X) Les documents de jeux créés

Comme ils sont au format odt, on peut les travailler si on souhaite un autre rendu.

A) Extraits de feuilles de personnages

G	ar	n	ix		Classe : Entra Race : Huma Sexe : Mascu Couleur - pea Classe social Panthéon : - Vision: -	opiste in lin ul : - el : -		Rés	Taille : - yeux : Nom & Dieu : -	180 cm - 1 joueur : C	Gamiz	Nive Age Poid - che	au : 9 : 22 s : 69 kg weux : -	5
г]	Détection : -			Éco	ute:-					
Force	Toucher Do	mmage	poids	défançage	Torsion	Tale	nts de	Voleu	ſ					
9 Destroited	Reserve		30/90 Britefie		1%			Pickpocks	ot	0	Dissim	ula tion dans l	ombre	0
16	+	-1	riojocuto -	+1	-2		Cro	: hetage des	semures	<u> </u>	É	coute aux port	95	Ť
Constitution	PDV System	ime choc	Chance survis	Strg poison	Regeneration					0				0
10 Intallizance	+2 Nh lawmas Niva	90%0 unde cort	90% Commercial cont	Nh sortshir:	Tronsversnike /c. conte		reperaj	e – 0e21100	dalle breller	0		950 did 09		0
18	7	9	85%	18			D¢p	la comont si l	encience		Lec	ture des langs:	ges	
Sagesse C	ontremagie Snl	S n2	S n3 S n4+	Échec aux sorts	Immunité sorts					0				0
1.5 Charisme	Hax Suivants		Lovanté	0%0 Aiusten	nent de reaction	Jets	de Pro	otection	1					
12		5	2090000			Para	lysie	– Mort	magiqu	e – Poison	10		Bonus	
Beauts 1.1					Humour 17	Bag	uettes	& bâto	ons magi	ques	6		Magiqu	e
					1/	Pétr	ficati	on / Po	lymorph	ose	8		+1	
Classe d'armu	ire			,		Sou	illes				10		Dextérit	te
Armure : B	racelets CA 4				+4 +10	Sort	neges				/		-2	
Autres prot	ections : bagu	ie +3			-3 -3	Poi	nts de	vie : 5	+6+5+5+	6+6+6+5+	-5=49)		
						-9-8-	/ -6 -) 1 22 2) -4 -3 - 2 24 25 1	-2 -1 0 1	234567	8910) 11 12 13	5 14 15 1 7 39 30 4	6 17 18
Dantérité					2 2	43 44 4	5 46 4	7 48 49	50 51 52	53 54 55 56	57 58	s 59 60 61	1 62 63 6	4 65 66
TOTAL					-2 -2	67 68 6	9 70 7	1 72 73	74 75 76	77 78 79 80	81 82	2 83 84 83	5 86 87 8	8 89 90
IUIAL					-1 -5									
Armes	1												_	
TACO	Nom de l'a	arme	Bonus	Foucher	Bonus Do	mmages	_	Dég	gât	Bon	us	TACC) Initi	ative
18			Force/SP	Magie	Force/SP	Magie	ł	?/М	G	Domma	ages	reel	Prés	Loin
n.m : -5	Dague		+0	+1	+0	+1		1-4	1-3	+1		17	+4	+0
	Fronde, b	ılle	+1	+0	+0	+0		2-5	2-7	+0		17	+1	_
Attaque	Fronde, pier	re n-m	+1-5	+0	+0	+0	-	1-4	1-4	+0			+1	_
$+4 \times 1$														-
.,							┼─							
												J		
Lecture/Écritu Langues Viva	ire antes	19 18	Héraldique Équitation	e à Terre	18 18	Nage Naviga	tion			9 16				
Entropista	niv 1 · 5	nin 7 ·	A min 1	2 . 1 .	nin 1 · 3	niv 5 · '	,	niv 6 ·	0 4	m 7 · 0	niz	8 · 0	niz 0	· 0
sort n°1	•		• <u> </u>				·	invo.	<u> </u>			0.0		. •
sort n°2	Ŀ		ŀ	·	•		·							
sort n°3	·	Bouciler du Corde ench	u chaos hantée											
sort n°4	Force Fantasmati	Détection o Invisibilité	tu mai / Détection	du bien										
sort n°5	•	Rayon débil Ténèbres, r	litant rayon de 5 m		-	44.1-								
7h50min	50 min	ione d'Ara	- Jinec			1h40m	111	0 min) min	0 n	nin	0 min	1
1:-5; 2:-4	3:-4; 4:-3	5:-3; 6	5:-2 7:-2	2; 8:-1	9:-1; 10:0	11:0; 1	2:1	13:1;	14:2	15:2; 16:3	17	:3; 18:4	19:4;	20:5
Symbole : - - Points d'evnés	rianca 🗌				1									
i onnis u exper	Rut .	250000	D	· 10.04										

Né le 21/11/3579 (21 Janvier)

Illustration .	22:	Feuille	de	personne,	page de	garde
----------------	-----	---------	----	-----------	---------	-------

La première page pour un magicien entropiste. Le haut de la page est commun à toutes les classes. La partie CAP/CR des armes peut être remplacée par la longueur et le facteur de vitesse.

Pour les lanceurs de sorts, il y a la place pour marquer les sorts de la journée : une case par sort trié par niveau, les cases jaunes représentent des cases sans sort. En plus, pour l'impression, on peut choisir les sorts parmi les sorts compris de ce niveau. La flèche disparaît lors d l'impression. L'avant-dernière ligne des sorts (dernière ligne pour les magiciens non entropiste, ou clerc), je laisse une idée du temps d'apprentissage des sorts en comptant 10 minutes par sort et par niveau. La dernière ligne représente les variations de niveau pour les entropistes. Cette page se finit par le début de la zone de note où est écrit ici la date de naissance du personnage. Sur la page suivante, arrive la liste de sorts.

Cette liste, identique pour les clercs et les magiciens, avec en plus l'information sur les sphères d'influences, et la récupération et la compréhension des sorts pour les magiciens. Les clercs/prêtres/druides n'ont que les sorts auxquels ils accèdent sur leur feuille. Voici un extrait de page de feuille de magicien entropiste sur laquelle on voit la légende pour les différents sort.

Sorts mago niv 1	Portée	vsm	Durée	T lancé	Z effet		Save	Comp	osant	École	Voy
Agrandissement / Réduction	5 m/niveau	V,S,M	5 rounds/niveau	1	1 créature objet	ou 1	Annule	une pino	ée de limaille de fer	Altération Dimensionnelle	0
Alarme	10 m	V,S,M	4 heures + 1/2 heure/niveau	I round	cube de î d'arête at	7m 1 max	Aucun	une peti très bear	te clochette et un morceau de 1 fil d'argent.	Abjuration Invocation/Évo ation Géométrie	0
Amitié	0	V,S,M	1d4 rounds +1 round/niveau	1	Rayon de mètres	30	Spécia1	de la crai fumée(ou éléments visage av	e(ou de la farine), du noir de 1 de la suie) et du vermillon Le doivent être appliqués sur le ant l'enchantement.	Enchantement/C harme Eurythmique (Chant) Mentalisme	0
Charme Personnes	120 m	V,S	Spéciale	1	1 person	ne	Annule	-		Enchantement/C harme Eurythmique (Chant) Mentalisme Magie noire	0
Compréhension des Langues / Charabia	Toucher m/niveau	V,S	5 rounds/niveau	1 round	1 créature parlante o objet carrés/ni	u 1 veau	Aucun	une pino sel.	ie de suie et quelques grains de	Altération Magie Universelle Géométrie	0
Identification	0	V,S,M	1 round/niveau	Spécia1	1 objet/ni	veau	Aucun	une perle plume de L'infusio le début	e (d'au moins 100 po.), et une e hibou trempée dans du vin. n de ces derniers étant bue ava de Fincantation.	Divination majeure Magie Universelle Divination mineure	0
Mains Brûlantes	0	V,S	Instantanée	1	Lanceur		1/2	-		Altération Feu Alchimie	0
Poigne Électrique	Toucher	V.S	Spéciale	1	Créature	touchée	Aucun	-		Altération Forces Alchimi	0
Projectile Magique	60 m + 10 m niveau	v,s	Instantanée	1	1 créatur plus dans cube de 1 mètres d	e ou s un 3 'arête	Aucun	-		Invocation/Évo ation Forces Alchimie	0
Protection Contre le Mal / Protection contre le bien	Toucher	V,S,M	2 rounds/niveau	1	Créature	touchée	Aucun	un cercle sol, à l'ai cercle tra de fer.	de I mètre de diamètre sur le de d'une poudre d'argent/un cé sur le sol à l'aide de limaille	Abjuration Magie Universelle Alchimie	0
Rupture hasardeuse de Nahal	spéciale	V,S	spéciale	5	spéciale		Spécia1	-		Invocation/Évo ation Magie Entropique	0
Saut	Toucher	V,S,M	1d3 rounds + 1 round/niveau	1	Créature	touchée	Aucun	une patte brisée pa l'incanta	arrière de sauterelle devant ët: r le magicien pendant ion	e Altération Dimensionnelle	0
Sommeil	30 m	V,S,M	5 rounds/niveau	1	Spéciale		Aucun	une pin rose ou	cée de sable fin, des pétales de un grillon	Enchantement/(harme Ombres Eurythmique (Chant) Mentalisme	0
e livre contient 18 pag Légende : couleur de	ges de sorts de n	iveau ompri	1.16 pages son	it compri	ses. ⊨	Pas re	egardé		Mauvaise École	cole Spécial	iste

Le livre de sort contient 120 pages mais le personnage ne comprend que 100 pages de sort. Son livre de voyage contient 18 pages.

Illustration 23: Sorts de magiciens

Et après, un extrait d'une feuille de prêtre, druide ou clerc.

			-					<u> </u>
Soins mineurs	Toucher	V,S	Permanente	5	Créature touchée	Aucun	-	Soins
Union	Toucher	V,S	Spéciale	1 r	cercle de pretres	Aucun	-	Générale
Sorts Prêtre niv 2	Portée	vsm	Durée	T lancé	Z effet	Save	Composant	Sphère
Allégement	30 m	V,S,M	1h / niv	2	un cube de 3 m d'arête	Aucun	une plume et un morceau de papier humidifié par une bulle de savon.	Voyageurs
Augure	0	V,S,M	Spéciale	2 rounds	Spéciale	Aucun	un jeu de petites baguettes, d'os de dragons ou objets similaires, incrustés de genmes, valant au moins 1.000 po (mais n'étant pas détruit par le lancement du sort).	Divination
Aura de bien-être	Toucher	V,S	1 h / niv	2	Créature touchée	Aucun	-	Voyageurs
Baie Délicieuse	Toucher	V,S,M	1 jour + 1 jour / niv	1 round	2d4 baies fraîches	Aucun	le symbole saint du prêtre, que l'on passe au-dessus des baies fraîchement cueillies à altérer (myrtilles, mûres, framboises, cassis, groseilles, etc.).	Végétale
Charme Personnes ou Mammifères	80 pas	V,S	Spéciale	5	l personne oul mammifère	Annule	-	Animale
	20		G / 1	-	cube de 30 pieds			

Illustration 24: Sorts de clerc

Puis la partie psionique d'un psioniste :

Nom	Discipline	Science	Score	Coût+maintient	Portée	Tps prép	Zone effet
Amollissement	Psychokinésie	Dévotion	INT+0+0(niv)=16	(i:4,m:3/round)	30m	0	1 obj, 5kg
Attaque Balistique	Psychokinésie	Dévotion	CON-2+0(niv)=14	(i:5,m:na)	30m	0	1 obj, 0,50kg
Contrôle des Flammes	Psychokinésie	Dévotion	SAG-1+0(niv)=18	(i:,m:3/round)	40m	0	90cm2
Lévitation	Psychokinésie	Dévotion	SAG-3+0(niv)=16	(i:12,m:2/round)	0	0	un individu
Manipulation Moléculaire	Psychokinésie	Dévotion	INT-3+0(niv)=13	(i:6,m:5/round)	15m	1	18cm2
Animation d'objet	Psychokinésie	Dévotion	INT-3+0(niv)=13	(i:8,m:3/round)	50m	0	1 objet,50kg
Désintégration (Psionique)	Psychokinésie	Science	SAG-4+0(niv)=15	(i:40,m:na)	50m	0	1 obj, 0,216m3
Réarrangement Moléculaire	Psychokinésie	Science	INT-5+0(niv)=11	(i:20,m:10/heure)	2m	2h	1 objet
Télékinésie	Psychokinésie	Science	SAG-3+0(niv)=16	(i:3+,m:1+/round)	30m	0	1 unique objet
Ajustement Cellulaire	Psychométabolisme	Dévotion	CON-3+0(niv)=13	(i:,m:4 à 20/round)	Touché	0	un individu
Contrôle Spirituel du Corps	Psychométabolisme	Dévotion	SAG-3+0(niv)=16	(i:na,m:10/jour)	Touché	0	? un individu
Forme Ectoplasmique (Psionique)	Psychométabolisme	Dévotion	CON-4+0(niv)=12	(i:9,m:9/round)	0	1	personnel
Sens Accrus	Psychométabolisme	Dévotion	CON+0+0(niv)=16	(i:5,m:1/round)	0	0	personnel
Guérison Complète	Psychométabolisme	Science	CON+0+0(niv)=16	(i:30,m:na)	0	24h	personnel
Marche Dimensionnelle	Psychotranslation	Dévotion	CON-2+0(niv)=14	(i:8,m:4/tour)	na	2	personnel
Bouclier de la Pensée	Télépathie	Dévotion	SAG-3+0(niv)=16	(i:1,m:na)	0	0	personnel
Néant Spirituel	Télépathie	Dévotion	SAG-7+2(niv)=14	(i:0,m:0)	0	0	personnel
PFP: 216							
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	12 13 14 15 16 17 18 19	9 20 21 22 23	24 25 26 27 28 29 30 31	1 32 33 34 35 36 37 38 3	9 40 41 42 43	44 45 46 47	48 49 50 51 5
55 54 55 50 57 58 59 00 101 102 103 104 105 10	6 107 108 109 110 111 1	12 113 114 1	15 116 117 118 119 120) 121 122 123 124 125 12	8 89 90 91 92 96 127 128 129	95 94 95 96 9 130 131 13	2 133 134 13
136 137 138 139 140 14	1 142 143 144 145 146 1	47 148 149 1	50 151 152 153 154 155	5 156 157 158 159 160 10	51 162 163 164	4 165 166 16	7 168 169 17
171 172 173 174 175 17	6 177 178 179 180 181 1	82 183 184 1	85 186 187 188 189 190	191 192 193 194 195 19	06 197 198 199	9 200 201 20	2 203 204 20
206 207 208 209 210 21	1 212 213 214 215 216 2	217 218 219 2	220 221 222 223 224 225	226 227 228 229 230 23	31 232 233 234	4 235 236 23	7 238 239 24
41 242 243 244 245 24	6						

Illustration 25: Psioniste

B) La feuille de groupe

Le programme génère aussi une feuille de groupe lors de la sauvegarde d'un groupe. Celle-ci est un résumé pour le maître de jeu. La feuille est au format paysage sur deux colonnes. Voici une partie de la

Azura : Pal	adin:7 - H	umain - Fé	minin - 7	73kg - 17	7cm - B	BL							
Force : 18 52	Intelligenc	e: 16 Sage	esse : 15	Dextérité :	18 Cola	stitution : 17	7 Charist	me : 17	Beau	uté : 13	Hur	nous : 10	
Para, Mort, Poise	on Pétri / Poly	morph E	la mag	Souffles	Souffles Sortilèges 8 10)extérité ⊥2	
	0	/	0		0	1	0		+1 +3				
Points de vi	ie :			N	om de l'arm	1e	Domm	TACO		Classe	d'arm	ure	
11+10+10+	8+11+7+1	1=68		Ě	pée, longue	e	4	11	Cott	te de m	ailles	+2 : -6	
				Masse 1a	d'armes, fai ince de jout	ntassin re	4	11		Aucu	ne : +	-3	
				I	pée, courte	•	5	10					
					arc		0	0					
D		1 15											
1DV 7	repousser	V 3.4DV	vivants	Ghast	6DV	7DV	8DV	0DV	10	DV	11 DV	Spácial	
R	R 4	7	10	13	16	19	20	-		-	-	-	
Natas		I		1			1	-					
Notes:													
Balwin : M	agicien:8	- Humain ·	Masculi	n - 95kg	- 180cm	1 - BN							
											_		
Force : 11	Intelligenc	e: 19 Sage	essel: 14	Dextérité :	15 Con	stitution : 16	5 Charist	me : 13	Beau	uté : 10	Hur	nous: 10	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1	Intelligenc on Pétri / Poly	e : 19 Sage /morph E	esse : 14 ^{ka mag} 9	Dextérité : . Souffles	15 Con	stitution : 16 Sortilèges 11	5 Charist	me : 13	Beau Ma	uté : 10 agique	Hun D	nour : 10 Dextérité	
Force : 11 Para, Mort, Poiso 1	Intelligenc on Pétri / Poly .3	e : 19 Sage 7morph E 11	essel: 14 ^{ka mag} 9	Dextérité : Souffles	15 Con 13	stitution : 16 Sortilèges 19	6 Chariss	me : 13	Beau Ma	uté : 10 agique (Hun D	nous: 10 Dextérité	
Force 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi	Intelligenc on Pétri / Poly 3	e : 19 Sage /morph E 11 +6+5+5+6	esse: 14 ^{Ja mag} 9 +4=42	Dextérité: Souffles	15 Con 13 om de l'ann Bêton 18m	stitution: 16 Sortilèges 19 19	6 Charist 0 Domm	me: 13	Beau Ma	agique (Classe	Hur D d'arm	nout : 10 Dextérité ure	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi	Intelligenc on Pétri / Poly 3	el: 19 Sage morph E 11 +6+5+5+6	esse: 14 Ja mag 9 +4=42	Dextérité: Souffles	15 Con 13 om de l'ann Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 10 ne	6 Charise 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau Ma	nté : 10 agique (Classe racelets	Hun D d'arm	noud: 10 Dextérité ure 2 : +1	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi	Intelligenc on Pétri / Poly 3	el: 19 Sage ymorph F 11 +6+5+5+6	essel: 14 Ba mag 9 +4=42	Dextérité: Souffles	15 Con 13 om de l'arm Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 1	5 Charist 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau Ma	nté : 10 agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	nous: 10 Jextérité ure 2 : +1 -9	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi	Intelligenc on Pétri / Poly .3	e : 19 Sage /morph E 11 +6+5+5+6	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 Dom de l'arm Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 1	5 Charist 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau Ma	nté : 10 agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	ure 2 : +1 -9	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1	Intelligenc on Pétri / Poly 3	e : 19 Sag. ymorph E 11 +6+5+5+6	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 om de l'arrr Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 1 ne	5 Charist 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau Ma	nté: 10 agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	noud: 10 Dextérité Urre 2 : +1 9	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2	Intelligenc on Pétri / Poly .3	e : 19 Sage /morph E 11 +6+5+5+6	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 m de l'am Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 1	5 Charist 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau Ma	nté : 10 agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	noud: 10 Dextérité	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3	Intelligenc on Pétri / Poly 3	e : 19 Sage /morph E 11 +6+5+5+6	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 Dom de l'arm Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 1	5 Chariss 0 Domm 0 2	TACO 18 16	Beau	nté : 10 agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	nous:: 10 Dextérité ure 2 : +1 -9	
Force 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3 sort n°4	Intelligenc on Pétri / Poly 3	e : 19 Sage ymorph E 11 +6+5+5+6	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 om de l'am Bâton 1,8m Dague	stitution : 16 Sortilèges 10 ne	5 Charist 0 Domm 0 2	TACO 18 16 16	Beau	agique (Classe racelets Aucu	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	noud: 10 Dextérité Urre 2 : +1 9	
Force 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3 sort n°4 Magicien	niv 1 : 4	e : 19 Sage /morph E 11 +6+5+5+6 niv 2 : 3	essel: 14 la mag 9 +4=42	Dextérité : Souffles	15 Con 13 Dague 2 niv	stitution : 16 Sortilèges 11 1e 3 7 5 : 0 1	5 Charise 0 Domm 0 2 2	ne: 13	Beau Ma	niv 8 : :	Hun D d'arm 5 CA 2 ne : +	noue : 10 Dextérité ure 2 : +1 -9	
Force 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3 sort n°4 Magicien 4h30min	<u>Intelligenc</u> on Pétri / Poly 3 ie : 5+5+6	e : 19 Sage rmorph E 11 +6+5+5+6 niv 2 : 3 1h	niv 3 : 3 1h30mir	Dextérité Souffles	15 Con 13 Dom de l'arm Bâton 1,8m Dague 2 niv nin 0	stitution : 16 Sortilèges 11 ne 7 5 : 0 1 0 min	5 Charist 0 0 0 2 1 0 2 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ne: 13		niv 8 : 0 mir	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	iv 9 : 0 0 min	
Force: 11 Para, Mort, Poise 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3 sort n°4 Magicien 4h30min Notes:	niv 1 : 4 40 min	e : 19 Sage rmorph E 11 +6+5+5+6 niv 2 : 3 1h	niv 3 : 3 1h30min	Dextérité : Souffles	15 Con 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13	stitution : 16 Sortilèges 10 ne 2 7 5 : 0 1 0 min	5 Charist 0 Domm 0 2 2 niv 6 : 0 0 min	ne 13		niv 8 : 0 min	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	noud: 10 Dextérité 2 : +1 9 iv 9 : 0 0 min	
Force: 11 Para, Mort, Poiss 1 Points de vi sort n°1 sort n°2 sort n°3 sort n°4 Magicien 4h30min Notes:	niv 1 : 4 40 min	e : 19 Sage ymorph E 11 +6+5+5+6 niv 2 : 3 1h	essell: 14 la mag 9 +4=42 niv 3 : 3 1h30min	Dextérité : Souffles	15 Con 13 13 13 13 13 13 13 13 13 13	stitution : 16 Sortilèges 11 ne 75:0 1 0 min	5 Charist 0 Domm 0 2 1 niv 6 : 0 0 min	ne: 13		niv 8 : 0 min	Hun D d'arm s CA 2 ne : +	iv 9 : 0 0 min	

Illustration 26: Résumé d'un groupe