

# Race custom

---

Notez que toute race custom se doit d'être vérifiée et approuvée par un organisateur. Vous devrez donc fournir la source mythique de la race désirée afin de justifier les statistiques que vous lui avez octroyées par le présent système.

## Première étape : la base de toute race

Toute race commence avec :

- 5 points de vie
- 5 points d'énergie

Rappelez-vous qu'aucun modificateur ne permet de descendre en bas de 3 points de vie ou de 3 points d'énergie.

**Points de vie (pv)** : représente la capacité à encaisser et l'endurance physique de votre personnage. Si votre personnage a 5 points de vie, considérez qu'un seul de ces points de vie représente le cinquième de sa santé physique alors que s'il en a 3, la perte d'un point de vie représente le tiers de sa santé, ce qui est nettement plus considérable. À zéro points de vie, le personnage est inconscient et vulnérable à la mort.

**Points d'énergie (pe)** : représentent la puissance magique, mais aussi la puissance spirituelle et la capacité de concentration d'une créature. Les points d'énergie (encore appelés points de magie parfois dans le système orionique), sont utilisés pour limiter certaines habiletés et certains sortilèges. À zéro points d'énergie, un personnage tombe inconscient ou dans un profond sommeil durant une dizaine de minutes, le temps de récupérer.

## Modifier la base

Pour modifier la base de 5 pv et 5 pe, vous devrez vous conformer à une de ces trois règles :

- -1pv / +2pe
- -2pv / +4pe
- -2pe / +1pv

Vous pouvez aussi troquer des points de vie ou d'énergie pour des points d'expérience (pex) que vous pourrez investir dans une habileté ou un sort au choix (mais non dans le système de niveau de vie). Vous pouvez cumuler un troc de points de vie avec un troc de points d'énergie listé ici.

- -1pe / 5 pex
- -1pv / 10 pex
- -2pe / 10 pex
- -2pv / 20 pex

## Caractéristiques élémentaires

Vous pouvez vous référer à ces règles si votre race possède une faiblesse ou une endurance envers un élément précis. Voici, pour commencer, les éléments permis à Orion : Feu, Terre, Air, Eau, Glace (germanique), Fer (asiatique), Bois (asiatique), Nature (créatures de forêt), Béni (inclus le Lumière), Ténèbres (inclus le Maudit), Argent (contre les loups-garous).

Dans le cas d'une endurance, notons que l'immunité complète à un élément est de 50 pex (se référer à la liste des habiletés pour les détails). Vous pouvez donc simplement vous payer l'immunité avec vos pex de départ ou alors, vous pouvez troquer des points de vie et/ou d'énergie pour en payer une part. Sinon, vous devrez avoir un malus élémentaire équivalent à votre force. Vous pouvez donc choisir un élément contre lequel vous serez plus fort et un second élément (peut être contraire, tel que eau et feu) contre lequel vous serez plus faible.

Il est à noter que toute faiblesse envers un élément entraînera aussi une certaine répulsion (physique ou mentale) envers cet élément. Par exemple, si votre fée a une faiblesse au fer, vous devrez jouer une certaine répugnance ou douleur à toucher du fer, qu'il soit magique ou non. Il en ira de même pour les garous envers l'argent.

Voici donc les équivalence en point d'expérience :

- +1dmg à un élément / +15 pex
- +2dmg à un élément / +30 pex
- +3dmg à un élément / +50 pex
  
- -1dmg à un élément / -15 pex
- -2dmg à un élément / -30 pex
- Immunité complète à un élément / -50 pex

Il est à noter que les points d'expériences que vous pourriez cumuler par une faiblesse à un élément ne peuvent être réinvestit que dans une endurance envers un autre élément.

\*Les dommage (dmg) représentent des points de vie perdus lors d'une attaque. Si un assaillant vous frappe de 3dmg de l'élément dont vous avez une faiblesse (ex : +2dmg), vous devrez additionner les dommages engendrés par votre faiblesse à ceux énoncé par l'autre joueur.

## Caractéristiques nuit/jour

Ces règles s'appliquent aux créatures qui sont influencées par le cycle du jour et de la nuit. Cela peut être aussi par la course du soleil ou de la lune ou par la présence des étoiles. Vous pouvez cumuler un effet de points de vie listé ici avec un effet de points d'énergie si vous le désirez. À noter que pour une question logistique, le jour est toujours considéré être de 8h à 20h et la nuit est de 20h à 8h. Notez aussi qu'il existe des sortilèges (nuit et lumière) qui peuvent changer vos statistiques de façon temporaire (vous faire passer à vos points de vie de jour même s'il est minuit par exemple).

- 6pv le jour / 4pv la nuit
- 7pv le jour / 3pv la nuit

- 6pv la nuit / 4pv le jour
  - 7pv la nuit / 3pv le jour
- 
- 6pe le jour / 4pe la nuit
  - 7pe le jour / 3pe la nuit
  - 6pe la nuit / 4pe le jour
  - 7pe la nuit / 3pe le jour

## **Créature à double face**

Exemple : Changeformes (garou) , créatures capables de traverser dans le plan astral et le plan physique à volonté, créatures complètement différentes le jour et la nuit...

La règle en est simple. Si vous désirez que votre personnage ait des statistiques différentes selon la facette qu'il emprunte, vous devrez vous faire deux fiches de personnages. Vous pourrez customiser la base de sa race de façon différente pour chacune des deux fiches. Par exemple, il peut avoir 5pv et 5pe dans une forme, mais avoir 6pv et 3pe dans l'autre. Vous devrez ensuite diviser votre lot de points d'expérience entre les deux, cela à votre entière discrétion. Par exemple, si vous avez 75 pex de départ, vous pourriez choisir de mettre 50 points sur une fiche et 25 sur l'autre.

Il n'y a que l'habileté éducation qui transcende avec le personnage ainsi que la connaissance de ses autres statistiques, mais non la capacité de les réaliser. Par exemple, si dans une forme vous savez comment fabriquer une potion de soin, vous savez toujours comment la fabriquer dans votre seconde forme... Mais n'y parviendrez pas.

Le déclencheur de ce changement de facette est à votre entière discrétion et pourra être manipulé ou entraîné par votre personnage pour devenir inné si vous le désirez. Avec le temps, vous pourriez même fusionner vos deux fiches. Par exemple, dans le cas d'un garou, celui-ci peut d'abord changer d'aspect contre sa volonté, mais à force de travail, il saura contrôler sa rage et passer d'une forme à l'autre à sa guise ou même, apprendre à adopter une forme hybride lui permettant d'utiliser la totalité de ses capacités.

## **La touche finale : le rôle des points d'expérience**

Si vous ne trouvez pas la possibilité de modifier les statistiques de base pour donner à votre race toutes les caractéristiques dont elle a besoin, vous devrez vous payer celles-ci avec vos propres points d'expérience. Par exemple, si dans le descriptif trouvé, les Seelies ont la capacité de générer de la lumière à volonté, mais que les statistiques de base de votre race ne vous permet pas l'achat de cette capacité, vous devrez utiliser vos points d'expérience de départ pour vous payer le sort de Lumière. Notez aussi qu'il est très rare que des points d'expérience bonus sont donnés pour un malus qui ne soit pas listé dans le document de création de race. Cela rend cependant le malus "rachetable" en tout temps!