

Lycéenne RAG



Magical Girl



Création de personnage

PHYSIQUE (PHY) : elle reflète autant l'agilité et la souplesse du corps que la force physique.

L'INTELLIGENCE (INT) : correspond aux capacités intellectuelles du personnage.

LE CHARISME (CHA) : il s'agit non seulement de la beauté physique, mais du charme général qui émane du personnage

LA PERCEPTION (PER) : représente les 5 sens du personnage.

LA DEXTERITE (DEX) : l'agilité des mains. Très utile pour les travaux manuels.

LA SENSIBILITE (SEN) : faculté à éprouver des sentiments.

Personnalité

Adorable : le personnage est d'une gentillesse extrême, prête à tout pour aider les autres.

Neutre : le personnage est gentil mais peut se montrer impitoyable avec certaines personnes

Chipie : le personnage est une vraie peau de vache

Caractère

Juste : le personnage est en accord avec les règles et aime faire respecter la justice.

Impartiale : le personnage ne cherche pas forcément à suivre ou à transgresser les règles

Rebelle : le personnage cherche toujours à aller à l'encontre des règles

Profils psychologiques

Si le personnage est Bon (Juste-Adorable ; Impartial- Adorable ; Rebelle-Adorable) alors il devra choisir entre 2 à 4 Profils psychologiques positifs et 0 à 2 PP mauvais.

Si le personnage est Neutre (Juste-Neutre ; Impartial-Neutre ; Rebelle-Neutre) alors il devra choisir entre 1 à 3 PP bons et 1 à 3 PP mauvais.

Si le personnage est Mauvais (Juste-Chipie ; Impartial- Chipie ; Réfractaire-Chipie) alors il devra choisir entre 0 à 2 PP bons et 2 à 4 PP mauvais.

Quel que soit l'alignement du personnage, il a la possibilité de prendre entre 0 et 4 profils différents dans la liste "profils neutres", qu'ils soient avantageux ou désavantageux.

Talents

Le personnage possède autant de talents qu'il a de points d'intelligence

Points de génération

A répartir des les talents, les matières ou les sports

15 ans et moins : 8 points (collège)

16 -17 ans : 10 points (seconde / première)

18 ans et plus : 12 points (terminale)

Matières scolaires

Le joueur doit répartir un nombre de points égaux à **(INT x 4) + (SEN x 2)**

Il faut rajouter l'intelligence aux points répartis, soit : **INT + nombre de point répartis au choix du joueur**

Matières principales :

Français, Langues étrangères (2 en principe), et Histoire – Géographie

Mathématiques, Sciences Physiques (physique et chimie), Sciences Naturelles

Option : 0 à 3

Si le personnage prends une option qu'il possède dans ses talents, on prend le score de ce talent pour la matière.

Sport : 1 à 3

Il est possible de pratiquer du sport au lycée et en dehors.

Le nombre de sports pratiqués à l'extérieur n'est pas limité. Il est même possible de prendre les mêmes.

Liste des talents			
Acrobaties (Phy + Dex) (-5)		Lancer (Phy + Dex) (-1)	
Chant/Karaoké (Sen x 2) (-2)		Littérature (Int x 2) (-5)	
Conversation (Int + Sen) (-0)		Manipulation (Dex x 2) (-4)	
Combat (Phy + Dex) (-5)		Maquillage (Dex + Per) (-2)	
Couture (Dex + Per) (-3)		Mode (Sen x 2) (-1)	
Cuisine (Per + Int) (-2)		Musique/Instrument (Sen + Int) (-8)	
Danse (Sen + Phy) (-4)		Nager (Phy x 2) (-5)	
Déguisement (Int + Per) (-2)		Parade (Phy + Dex) (-5)	
Dessin (Dex + Per) (-4)		Peinture (Dex + Per) (-4)	
Discrétion (Int + Dex) (-1)		Photographie (Int + Per) (-2)	
Engueulade (Int x 2) (-1)		Premiers soins (Int + Dex) (-5)	
Equitation (Phy + Dex) (-6)		Saut (Phy + Dex) (-2)	
Escalade (Phy + Dex) (-4)		Savoir vivre (Int + Sen) (-2)	
Esquive (Phy + Dex) (-0)		Séduction (Cha + Int) (-1)	
Faire la fête (Sen x 2) (-0)		Talent sportif (voir sports)	
Falsification (Dex + Int) (-4)		Tricher aux examens (Int+Dex) (-3)	
Informatique (Int x 2) (-6)		Véhic mot/2 roues (Per+Dex) (-3)	
Jeux (Int x 2) (-0)		Vélo (Per + Dex) (-0)	
Jouer la comédie (Sen + Int) (-3)		Vidéo (Per + Dex) (-3)	
Le score d'Initiative est : <ul style="list-style-type: none">DEX (PHY en cas d'égalité)		Sports	
Le score d'Attaque est : <ul style="list-style-type: none">(PHY + DEX) - 5, si on ne possède pas le talent Combat.PHY + DEX, si on possède le talent Combat.(PHY + DEX) -6, si on pratique un sport de combat.		<ul style="list-style-type: none">Sport de combat (Phy + Dex) (-6)Courses à pied (Phy x 2) (-2)Sports de lancer (Phy + Per) (-2)Sports par équipes (Phy + Dex) (-3)Sports de tirs (Dex + Per) (-4)Sports de glisse (Dex + Phy) (-6)Sports artistiques (Gym, patinage) (Dex + Phy) (-6)	
Le score en Esquive est toujours de : <ul style="list-style-type: none">PHY + DEX			
Le score en Parade est de : <ul style="list-style-type: none">(PHY + DEX) - 5 si on ne possède pas le talent combat.PHY + DEX si on possède le talent Combat.(PHY + DEX) -6 si on pratique un sport de combat.			
Type d'attaque	Dégâts	Table des difficultés	
		0 : NORMAL	
Poing	1d20/5	-12 : GLUP !	+2: AISE
Pied	1d20/4	-10 : PRESQUE IMPOSSIBLE	+4: ASSEZ FACILE
Gifle	0 point	-8 : TRES DIFFICILE	+6: FACILE
Coup d'ongles	0 point	-6 : DIFFICILE	+8: TRES FACILE
Coup de dents	1 point	-4 : ASSEZ DIFFICILE	+10: PRESQUE IMMANQUABLE
Tirer les cheveux	1 point	-2 : MALAISE	+12 : IMMANQUABLE
Sac à main lesté	1D20/4		
Batte/bâton/nunchaku	1D20/3	Note aux examens	
Cutter/Ciseaux	1D20/3		
Couteau	(1D20/2)+1	Réussite : Marge +10	Révision : +1 à +3
Compas	(1D20/3)-2 (1 minimum)	Echec : Marge -10	Absence de révision : - 2
Talent Combat : dégâts +1	Sport de combat : dégâts+2		
SEN -1 en combat	SEN -2 en combat		