

## CREER UN PERSONNAGE

### 1 Concepte

- 1 Trouver une idée sympathique pour votre personnage. Choisissez d'où il vient, comment son histoire le définit et pourquoi il a choisi de devenir un aventurier.  
Utiliser des pages supplémentaires si nécessaire.
- 2 Soulignez comment vous souhaitez que le personnage évolue.  
Ce plan peut changer après que l'aventure ait commencé.

### 2 Caractéristiques de base

- 1 Demandez à votre MJ comment créer vos scores de base. Il pourrait vous donner une liste fixe, faire lancer deux fois, ou utiliser un système d'achat de points.
- 2 Allouez ces scores à vos 6 caractéristiques :  
Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme
- 3 Ajoutez les bonus ou pénalités de race :

	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Nain	-	-	+2	-	+2	-2
Elfe	-	+2	-2	+2	-	-
Gnôme	-2	-	+2	-	-	+2
Demi-elfe	+2 à une caractéristique					
Demi-orc	+2 à une caractéristique					
Hobbit	-2	+2	-	-	-	+2
Humain	+2 à une caractéristique					

- 4 Calculez vos six modificateurs de caractéristiques

$$\text{Mod. de Carac.} = \left( \frac{\text{Valeur de Carac.} - 10}{2} \right)$$

Arrondissez toujours vers le bas. Si vous avez des scores impairs, il sera possible de les ajuster aux niveaux supérieurs.

### 3 Traits de personnage

Les traits sont des aspects de votre histoire qui peuvent ajouter de la profondeur à un personnage. Demandez au MJ l'autorisation de choisir des traits, et combien. Une valeur courante est :

- 1 Un trait d'histoire, lié à l'origine de votre personnage
- 2 Un trait d'histoire, les liant à la campagne.

Souvenez-vous de jouer les traits de votre personnage.

### 4 Capacités raciales

Consultez le livre pour trouver :

- 1 Votre taille et modificateur de taille
- 2 Your base speed (measured in feet per six seconds)
- 3 Vos langues de départ
- 4 Vos manègements d'armes et d'armures
- 5 Toute autre habilité raciale

### 5 Prend ton premier niveau

Voir ci-dessous.

### 6 Achetez votre équipement de départ

Utiliser la richesse de départ pour votre classe, ou la valeur donnée par votre MJ

## PRENEZ UN NIVEAU DE CLASSE

### 1 Choisissez une classe

- 1 Si c'est le premier niveau de votre personnage, ou le premier niveau pris dans une nouvelle classe, réfléchissez si vous voulez prendre un archétype ou d'autres choix irrévocables tels qu'une voie, un style, etc...

Est-ce une classe de prédilection ?

- 2 Remplissez le dé de vie, les points de compétence par niveau, et les compétences de classe

- 3 En fonction de votre race, vous pouvez généralement choisir une classe de prédilection, qui vous donne un léger bonus à chaque niveau.  
Votre classe favorite ne doit pas spécialement être la première que vous prenez.

### 2 Augmentations de caractéristiques

Aux niveaux 4, 8, 12 et 16, vous recevrez un point à ajouter à un des scores de caractéristiques. Si ce score était impair, vous recevrez donc une augmentation au modificateur de caractéristique

### 3 Bonus de base à l'attaque et jets de sauvegarde

consultez le livre pour voir quelle augmentation vous recevez au bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde à ce niveau

En cas de multiclassage, souvenez-vous de prendre les sommes des valeurs pour toutes les classes.

### 4 Lancez les points de vie et allouez les points de compétence

- 1 Lancez un dé de vie (sauf au premier niveau, au quel cas vous recevez le maximum qui aurait pu être lancé) et ajoutez votre modificateur de constitution.
- 2 Vous gagnez des points de compétence par votre classe, auxquels vous ajoutez votre modificateur d'intelligence. Allouez ces points aux compétences. Souvenez-vous que les compétences de classe reçoivent +3 seulement si vous avez au moins un point.

- 3 Si vous prenez un niveau dans une classe de prédilection, choisissez un point de vie ou point de compétence supplémentaire. Certaines classes peuvent avoir d'autres options disponibles.

### 5 Capacités de classe

Prenez note de toute autre capacité que votre personnage gagne à ce niveau. Cela peut inclure des sorts supplémentaires, des dons de combat ou des choix de pseudo-dons, augmenter la puissance des capacités précédentes, etc.

### 6 Dons

Aux niveaux impairs, vous devez choisir un don. Assurez-vous que votre personnage rempli les préconditions du don.

Nom de personnage

Race (incluant sous-types et personnalisation)

☒ HOMME ☐ FEMME

Lieu d'origine, nationalité, culture

Point de départ

Progression envisagée



## CARACTERISTIQUES

1	2	3	4	5	6	7	8
Force	Dextérité	Constitution	Intelligence	Sagesse	Charisme		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA		

Bonus racial

Valeur de caractéristique

Mod. de caractéristique

## TRAITS

2

COMPETENCES DE RACE

Taille Mod. de taille Vitesse de base m cases ☐ Natation ☐ Escalade ☐ Vol ☐ S'enterrer

Langues

Maniement des armes et armures

Capacités raciales

## CLASSE

CLASSE > ARCHETYPE > CHOIX

Rangs de compétence de vie Niveau

d

+ INT par niveau + CON par niveau

Compétences de classe

## ATTAQUE DE BASE & JETS DE SAUVEGARDE

BONUS DE BASE	JETS DE SAUVEGARDE	Vigueur	Réflexes	Volonté

## POINTS DE VIE & RANGS DE COMPETENCES

POINTS DE VIE	Touche Meurt	Comp. classe	RANGS	Points de vie totaux	Total de rangs de comp.
	d				

BONUS DE CLASSE DE PRÉDILECTION	Un point de vie	Un point de comp.	ou	ou	ou	ou

## COMPETENCES DE CLASSE

DON