`~	CREE UN PERSONNAGE	Nom de per	sonnage						7	
1	Concepte									
	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.	Lieu d'origine, nationalité, culture								
	Ce plan peut changer après que l'aventure ait commencé.	Point de départ								
2	Caractéristiques de base  Demandez à votre MJ comment créer vos scores de base. Il pourrait vous	t yous de Fingression envisagée								
	une liste fixe, faire lancer deux fois, ou utiliser un système d'achat de poin	de points.								
	2 Allouez ces scores à vos 6 caractéristiques : Force, Dextérité, Constitution,	) <b>%</b>		C	ISTIQUE	S		#		
	Intelligence, Sagesse et Charisme  3 Ajoutez les bonus ou pénalités de race :	1		3	4	5	6		8	
	For Dex Con Int Sag Cha	<u> </u>								
	Nain - +2 - +2 -2  Elfe - +2 -2 +2  Gnôme -2 - +2 - +2	Force	Dextérité	Constitution	Intelligence	Sagesse	Charisme			
	Demi-elfe +2 à une caractéristique  Demi-orc +2 à une caractéristique	+	+	+	+	+	+	Bonus		
	Hobbit -2 +2 +2							racial		
	Humain +2 à une caractéristique  4 Calculez vos six modificateurs de caractéristiques	11	П	11	11	П	11	Valeur de caractéristique		
	Mod. de $_{\text{Carac.}}^{\text{Mod. de}} = \left( \begin{smallmatrix} \text{Valeur} \\ \text{de Carac.} - 10 \end{smallmatrix} \right) \div 2$							Mod. de		
	Arrondissez toujours vers le bas. Si vous avez des scores impairs, il sera possible de les ajuster aux niveaux supérieurs.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	caractéristique		
3	Traits de personnage	TRAITS							# (	
	Les traits sont des aspects de votre histoire qui peuvent ajouter de la profondeu Demandez au MJ l'autorisation de choisir des traits, et combien.	r à 1n personnage.								
	Une valeur courante est:  1 Un trait d'histoire, lié à l'origine de votre personnage	2								
	2 Un trait d'histoire, les liant à la campagne.	COMPETENCES DE RACE								
	Souvenez-vous de jouer les traits de votre personnage.	Taille		Mod. de taille	Vitesse de base	m	cases $\square$	Natation ☐ Esc Vol ☐ S'e		
4	Capacités raciales Consultez le livre pour trouver :	Langues		tanie	de pase	- 111	Cases _	voi □ 2 e	nterrer	
	1 Votre taille et modificateur de taille	Maniement des	armes et arm	ures						
	Your base speed (measured in feet per six seconds)     Vos langues de départ									
	4 Vos maniements d'armes et d'armures	Capacités racia	iles							
	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	J								
1	PRENEZ UN NIVEAU DE CLASSE	×			CLAS	SSE			#	
1	Choisissez une classe	CLASSE ADCHETY					Degré d	le Maîtri <b>s</b> es de vie	Niveau	
	Si c'est le premier niveau de votre personnage, ou le premier niveau pris de une nouvelle classe, réfléchissez si vous voulez prendre un archétype	laris d d + INT + CON								
	ou d'autres choix irrévocables tels qu'une voie, un style, etc  2 Remplissez le dé de vie, les points de compétence par niveau, et les comp						par	niveau par niveau		
	3 En fonction de votre race, vous pouvez généralement choisir une classe de									
	qui vous donne un léger bonus à chaque niveau. Votre classe favorite ne doit pas spécialement être la première que vous p	IGHGZ.	AT'	raque de	E BASE & J	ETS DE S			Volent-	
2	Augmentations de caractéristiques  Aux niveaux 4, 8, 12 et 16, yous recevrez un point à ajouter à un des scores de c Si ce score était impair, yous recevrez donc une augmentation au modificateur c					JETS SAU		ueur Réflexes 	Volonté	
3	Bonus de base à l'attaque et jets de saux		POI	NTS DE V	IE & RANG	GS DE CO	MPETEN	CES	<b>#</b>	
	consultez le livre pour voir quelle augmentation vous recevez au bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde à ce niveau	POINTS DE VIE	Touc Mei	_	+ CON	+ 1? =	pv	Points de vie totaux	pv	
4	En cas de multiclassage, souvenez-vous de prendre les sommes des valeurs por Lancez les points de vie et allouez les po	RANGS	com O <b>mp</b> le clas	p. se	+ INT	+ 1? =	rgs	Total de rangs de comp.	rgs	
_	Lancez un dé vie (sauf au premier niveau, au quel cas vous recevez le maximum qui aurait pu être lancé) et ajoutez votre modificateur de cons		_	Un point U	In point ou	<b>A</b>	ou	ou		
	2 Vous gagnez des points de compétence par votre classe, auxquels vous aj votre modificateur d'intelligence. Allouez ces points aux compétences. Souvenez-vous que les compétences de classe reçoivent +3seulement si	COMPETENCES DE CLASSE								
	3 Si vous prenez un niveau dans une classe de prédilection, choisissez un p Certaines classes peuvent avoir d'autres options disponibles.	oint de vie ou point	de compétence	supplémentaire.						
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 c	le pseudo-dons,								
6	augmenter la puissance des capacités précédentes, etc.	X			DO	N				
6	Dons Aux niveaux impairs, vous devez choisir un don.									
_	Assurez vous que votre personnage rempli les préconditions du don.									