

# LIVRET 2 : CRÉATION & ÉVOLUTION

(Ce document contient tout ce qui concerne la création et l'évolution d'un personnage.)

## 1. Talents et Statistiques de combat.

### Les Talents

1. **Athlétisme** : Force et endurance.
2. **Acrobatie** : Équilibre et discréton.
3. **Mécanique** : Outils et ingénierie.
4. **Subtilité** : Vol et manipulation fine.
5. **Perception** : Sens et détection.
6. **Survie** : Nature et pistage.
7. **Savoir Académique** : Théorie et histoire.

Chaque Talent à **+1** permet de réussir automatiquement les épreuves faciles (Difficulté 0) et de tenter les épreuves ardues (Difficulté 1).

### Les Valeurs des Statistiques de combat

Au nombre de 12 (6 attaques : **3 Types** (Direct, Circulaire, Saisie) et **3 Cibles** (Tête, Tronc, Membres) et 6 protections : **3 Défenses** (vs Direct, vs Circulaire, vs Saisie) et **3 Résistances** (Tête, Tronc, Membres) leur valeur représente vos aptitudes au combat, mettant en avant vos faiblesses et vos point fort :

- **0 (Non-initié)** : Valeur par défaut.
- **+1 (Initié)** : Entraînement de base.
- **+2 (Expert)** : Aventurier expérimenté.
- **+3 (Maître)** : Élite.

## 2. Crédit de personnage

### 1) Choisissez une espèce :

Vous débutez en ayant hérité des facultés innées de vos ancêtres, attribuez les bonus (talents et statistiques) que cela vous accorde comme indiqué dans le tableau suivant :

Race	Talents	Statistiques	Rôle Narratif
------	---------	--------------	---------------

<b>Elfe</b>	Acrobatie +1, Perception +1, Survie +1	2 au choix à +1	Furtif et fin limier de la nature.
<b>Nain</b>	Athlétisme +1, Mécanique +1, Savoir Académique +1	2 au choix à +1	Pilier physique et ingénieur.
<b>Orque</b>	Athlétisme +1, Survie +1	Type saisie +1 et 2 autres au choix à +1	Fort au corps-à-corps et résilient.
<b>Humain</b>	2 au choix à +1	2 au choix à +1	Adaptable et polyvalent.

**2) Déterminez son genre** (féminin, masculin).

**3) Donnez lui un Nom.**

**4) Décrivez son apparence :** Âge apparent, Couleur des cheveux et des yeux, Éventuels signes distinctifs.

**5) Équipement de Départ**

Chaque personnage débutant commence l'aventure avec :

1. Une arme au choix (Distance, Longue, Moyenne ou Courte).
2. Sans armure.
3. **Autre** : suivant accord du MJ.

### **3. Progression du Personnage**

#### **Gain de Points d'Amélioration (PA)**

À la fin de chaque séance significative, le joueur gagne **1 PA**.

#### **Dépense des PA**

- **Statistiques de Combat** : Coût = Niveau cible (ex: passer de +1 à +2 coûte **2 PA**).
- **Talents d'Exploration** : Acquérir un nouveau Talent (0 vers +1) coûte **1 PA**.

- **Note** : Un talent ne peut pas dépasser +1.

## Règle de l'Usage

L'amélioration doit être justifiée soit par une pratique marquante lors de la séance précédente, soit par un mentorat durant un temps mort.