

CRÉE UN PERSONNAGE

CONCEPT DE PERSONNAGE



ÉTAPE UN

Quel genre de personnage voulez-vous jouer ?

ÉTAPE DEUX

Race, représente votre espèce.

Certaines races ont plus d'un type.

Les races de taille M et P se déplacent à 9m par round sauf indication contraire.

ÉTAPE TROIS

Thème, représente un aspect important de l'historique et des motivations de votre personnage.

ÉTAPE QUATRE

Classe, représente l'entraînement de votre personnage et détermine ses capacités.

ÉTAPE CINQ

Vous avez **10 points** à répartir dans vos caractéristiques.

FORCE	Attaques au corps à corps et dégâts
DEXTÉRITÉ	Att. à distance, classe d'armure, initiative
CONSTITUTION	Endurance et jets de vigueur
INTELLIGENCE	Compétences et langages
SAGESSE	Jets de Volonté et comp. de perception.
CHARISME	Compétences sociales

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

Arrondissez presque toujours à l'inférieur les divisions.

ÉTAPE SIX

Remplissez la feuille avec vos capacités de classe.

Calculez vos PVs, d'endurance et de persévérance ainsi que vos jets de sauvegarde indiqués par votre classe.

Pour calculer vos points de persévérance, divisez votre niveau par deux (arrondi à l'inférieur, minimum 1) et ajoutez le modificateur de votre caractéristique essentielle.

ÉTAPE SEPT

Votre classe détermine le nombre de **rangs de compétences** que vous avez à chaque niveau (au moins 1).

Classe, thème et race peuvent ajouter des bonus aux comps.

ÉTAPE HUIT

Achetez votre équipement.

Sauf avis contraire du MJ, les personnages de niveau 1 ont **1000 crédits** à dépenser en équipement.

CRÉDITS DÉPENSÉS cr

CRÉDITS NON DÉPENSÉS cr

ÉTAPE NEUF

Remplissez vos classe d'armure, alignement, langages, capacité de portage et autre détails.

Tous les PJs parlent 'commun'; chaque modificateur d'INT positif ou rang en Culture ajoute un autre langage.

10 L items = 1 bulk.

CHOISISSEZ UNE RACE

Race Caste

Taille Rapidité m c. Sexe

Points de vie Ajustements de Caractéristiques +2 +2 -2

CHOISISSEZ UN THÈME

Thème

Bonus de Caractéristique +1

CHOISISSEZ UNE CLASSE

Classe Spécialisation

Bonus d'attaque de base Points de vie Points d'Endur. Rangs de comp. Carac. Essen.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

	Racial	Thème	10 Points	Divers	Valeur de Carac.	Mod. de Carac.	Carac. Essen.
FOR	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ FOR	FOR	<input type="radio"/>
DEX	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ DEX	DEX	<input type="radio"/>
CON	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ CON	CON	<input type="radio"/>
INT	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ INT	INT	<input type="radio"/>
SAG	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ SAG	SAG	<input type="radio"/>
CHA	10 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	⇒ CHA	CHA	<input type="radio"/>

SANTÉ

POINTS DE VIE = + [× 1]

ENDURANCE = [+ CON] × 1

PERSÉVÉRANCE = [1 ÷ 2] +

JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR = CON + +

JET DE RÉFLEXES = DEX + +

JET DE VOLONTÉ = SAG + +

COMPÉTENCES

RANGS DE COMP. = [+ INT] × 1

Comp. de classe : +3 dès que vous avez un rang.

DONS

Niveau 1

Vous gagnez un nouveau don à chaque niveau impair.

EQUIPEMENT

ARMURE CAE CAC

ARME d

MUNITIONS × =

AUTRE

AUTRE

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE = 10 + DEX +

CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE = 10 + DEX +

CAPACITÉ DE PORTAGE

ENCOMBRÉ = ÷ 2

SURCHARGÉ =