

# CRÉE UN 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'histoire 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.

<b>FORCE</b>	Attaques au corps à corps et dégâts
<b>DEXTÉRITÉ</b>	Att. à distance, classe d'armure, initiative
<b>CONSTITUTION</b>	Endurance et jets de vigueur
<b>INTELLIGENCE</b>	Compétences et langages
<b>SAGESSE</b>	Jets de Volonté et comp. de perception.
<b>CHARISME</b>	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 PJ's parlent 'commun'; chaque modificateur d'INT positif ou rang en Culture ajoute un autre langage.

10 L items = 1 bulk.

## CONCEPT DE PERSONNAGE



## 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 de Base à l'Attaque  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 +	+	+	+	⇒ FOR	FOR	○
DEX	10 +	+	+	+	⇒ DEX	DEX	○
CON	10 +	+	+	+	⇒ CON	CON	○
INT	10 +	+	+	+	⇒ INT	INT	○
SAG	10 +	+	+	+	⇒ SAG	SAG	○
CHA	10 +	+	+	+	⇒ CHA	CHA	○

## SANTÉ

POINTS DE VIE  $\text{pv} = \text{Racial} + \left[ \frac{\text{Classe} \times 1}{2} \right]$

POINTS D'ENDURANCE  $\text{pe} = \left[ \frac{\text{Classe} + \text{CON}}{2} \right] \times 1$

PERSÉVÉRANCE  $\text{pp} = \left[ \frac{1}{2} \right] + \text{Carac. ess.}$

## JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR  $\text{VIG} = \text{CON} + \text{Divers}$

JET DE RÉFLEXES  $\text{REF} = \text{DEX} + \text{Divers}$

JET DE VOLONTÉ  $\text{VOL} = \text{SAG} + \text{Divers}$

## COMPÉTENCES

RANGS DE COMP.  $\text{Rangs} = \left[ \frac{\text{Classe} + \text{INT}}{2} \right] \times 1$

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 \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

AUTRE \_\_\_\_\_

AUTRE \_\_\_\_\_

## CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE  $\text{CAE} = 10 + \text{DEX} + \text{Bonus d'armure}$

CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE  $\text{CAC} = 10 + \text{DEX} + \text{Bonus d'armure}$

## CAPACITÉ DE PORTAGE

ENCOMBRÉ  $\text{volume} = \frac{\text{Valeur de Force}}{2}$

SURCHARGÉ  $\text{volume} = \text{Valeur de Force}$