

# 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.

<b>FORCE</b>	Attaques au corps à corps et dégâts
<b>DEXTÉRITÉ</b>	Attaques 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 points de vie, 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.

À moins que le MJ ne dise le contraire, 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 <input type="text"/> m <input type="text"/> c.	Sexe	
Points de vie <input type="text"/>	Ajustements de Caractéristiques <input type="text"/> +2 <input type="text"/> +2 <input type="text"/> -2		

### CHOISISSEZ UN THÈME

Thème	Bonus de Caractéristique <input type="text"/> +1
-------	--

### CHOISISSEZ UNE CLASSE

Classe	Spécialisation		
[ ]			
Bonus d'attaque de base <input type="text"/>	Points de vie <input type="text"/>	Points d'Endur. <input type="text"/>	Rangs de comp. <input type="text"/>
Carac. Essen. <input type="text"/>			

### 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	Racial	Classe	Niveau
<input type="text"/> pv =	<input type="text"/>	<input type="text"/> + [ <input type="text"/> × 1 ]	
POINTS D'ENDURANCE	Classe	Niveau	
<input type="text"/> pa =	[ <input type="text"/> + CON ] × 1		
POINTS DE PERSÉVÉRANCE	Niveau	Caractéristique essentielle	
<input type="text"/> pp =	[ 1 ÷ 2 ] +		

### JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR	Classe	Divers
<input type="text"/> VIG =	CON +	<input type="text"/>
JET DE RÉFLEXES		
<input type="text"/> REF =	DEX +	<input type="text"/>
JET DE VOLONTÉ		
<input type="text"/> VOL =	SAG +	<input type="text"/>

### COMPÉTENCES

RANGS DE COMP.	Classe	Niveau
<input type="text"/> =	[ <input type="text"/> + INT ] × 1	

Les compétences de classe gagnent un bonus de +3 dès que vous avez un rang don à chaque niveau impair.

### EQUIPEMENT

ARMURE	CAE	CAC	<input type="text"/> cr
ARME	d		<input type="text"/> cr
MUNITIONS	×	<input type="text"/>	= <input type="text"/> cr
AUTRE			<input type="text"/> cr
AUTRE			<input type="text"/> cr

### CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE	Bonus d'armure
<input type="text"/> CAE =	10 + DEX +
CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE	
<input type="text"/> CAC =	10 + DEX +

### CAPACITÉ DE PORTAGE

ENCOMBRÉ	Valeur de Force
<input type="text"/> volume =	÷ 2
SURCHARGÉ	
<input type="text"/> volume =	