

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.

CHOISISSEZ UNE RACE

Race

Caste

Taille



Rapidité

m

c.

Genre



Points de vie

Ajustements de Caractéristiques

+2

+2

-2

ÉTAPE TROIS

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

CHOISISSEZ UN THÈME

Thème

Bonus de Caractéristique

+1

ÉTAPE QUATRE

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

CHOISISSEZ UNE CLASSE

Classe

Spécialisation

Bonus de Base à l'Attaque

Points de vie

Points d'Endur.

Rangs de comp.

Carac. Essen.

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

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

Arrondissez presque toujours à l'inférieur les divisions.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

	Racial	Thème	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	○

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.

SANTÉ

POINTS DE VIE	Racial	Classe	Niveau
<div>pv</div> = <div></div> + [<div></div> × 1]			
ENDURANCE	Classe	Niveau	
<div>pa</div> = [<div></div> + CON] × 1			
PERSÉVÉRANCE	Niveau	Carac. ess.	
<div>pp</div> = [1 ÷ 2] +			

JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR	Classe	Divers
VIG =	CON +	+
JET DE RÉFLEXES		
REF =	DEX +	+
JET DE VOLONTÉ		
VOL =	SAG +	+

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 comp.

COMPÉTENCES

RANGS DE COMP.	Classe	Niveau
[] =	[] + INT	× 1

Comp. de classe : dès que vous avez un rang. Vous gagnez un nouveau don à chaque niveau important.

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

EQUIPEMENT

ARMURE

CAE

CAC

ARME

d

MUNITIONS

x

AUTRE

AUTRE

ÉTAPE NEUF

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

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

10 objets F = 1 volume.

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE ÉNERGÉTIQUE	Bonus d'armure
CAE =	10 + DEX +
CLASSE D'ARMURE CINÉTIQUE	
CAC =	10 + DEX +

CAPACITÉ DE PORTAGE

ENCOMBRÉ	Valeur de Force
volume =	÷ 2
SURCHARGÉ	
volume =	