

Nom	Niveau	Croquis	Points de Vie	Points d'héroïsme
Vitesse	PX		mourant blessé	temp max
Mouvement Spécial				Bouclier PV
				solidité PV max SR
Perception	Sens & Notes	FOR DEX CON INT SAG CHA	États	
CA (classe d'armure)	Traits d'armure	Résistances		
(+ shield)		Immunités		
Vigueur	Réflexes	Arme	Modificateur d'attaque. +P.A.M.	Dégâts
		Corps à corps à Distance	/ /	
DD de classe	Att. de sorts	Traits et notes		
	DD des sorts			
Notes des Compétences				
Athlétisme				
Acrobaties				
Arcanes				
Artisanat				
Duperie				
Diplomatie				
Intimidation				
Médecine				
Nature				
Occultisme				
Représentation				
Religion				
Discretion				
Survie				
Société				
Vol				
Conn. de				
Conn. de				
Conn. de				

1: Relancer un test
Tous: Éviter la mort

Vous pouvez utiliser une note autocollante pour noter les statistiques pendant le combat

Détails et Progression d'Ascendance

Capacités d'Ascendance et d'Héritage, Don d'Ascendance, Don d'Héritage		Détails et Progression de la Classe	
2 [C]	[D]		
		réf de page	
3 [G]	[C]		
		réf de page	
4 [C]	[D]		
		réf de page	
5 [A]	[C]		
		réf de page	
6 [C]	[D]		
		réf de page	
7 [G]	[C]		
		réf de page	
8 [C]	[D]		
		réf de page	
9 [A]	[C]		
		réf de page	
10 [C]	[D]		

[C] Don de Compétence [G] Don Général [A] Don Ancestral

[D] Don de Classe [C] Capacité de Classe

Gagnez 4 prime d'attributs

Actions, Réactions et Activités

Nom	Traits	réf de page	Nom	Traits	réf de page

Tradition des Sorts

The diagram consists of three separate rectangular boxes arranged horizontally. The first box is labeled "Rang". The second box is labeled "Att. de Sorts". The third box is labeled "DD des Sorts".

Tours de Magie # Préparé (s'intensifient toujours pour correspondre à votre rang de sort)

prép Nom de Sort et Actions

réf de
nage

The diagram illustrates the distribution of remaining items over 10 days. The y-axis is labeled "Emplacements de Sorts" and "Restants Par jour". The x-axis is labeled "Rang" and ranges from 1 to 10. Each day, a diagonal line starts at the top of the current day's bar and extends to the top of the next day's bar, indicating the cumulative count of remaining items.

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Restants Par jour	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Sorts Focalisés

points de focalisation

(s'intensifient toujours pour correspondre à votre rang de sort)

Nom de Sort et Actions

réf de
page

Sorts Innés

Attaque DD

Nom de Sort, Actions, Fréquence

réf de
12275

Progression d'Ascendance (suite)		Progression de la Classe (suite)	
11 [G]	[D]	r��f de page	r��f de page
12 [C]	[C]		
13 [A]	[D]		
14 [C]	[C]		
15 [G]	[D]		
16 [C]	[C]		
17 [A]	[D]		
18 [C]	[C]		
19 [G]	[D]		
20 [C]	[C]		

[C] Don de Comp  tence [G] Don G  n  ral [A] Don Ancestral

[D] Don de Classe [C] Capacit   de Classe

Gagnez 4 prime d'attributs

Plus de Actions, R  actions et Activit  s

Nom	Traits	r��f de page	Nom	Traits	r��f de page

Aide à la Création Manuelle de Personnage

Attributs de Base

FOR DEX CON SAG INT CHA

Ascendance (2 ou 3/-1)	<input type="radio"/>				
Background (2)	<input type="radio"/>				
Classe (1)	<input type="radio"/>				
Choix Libre (4)	<input type="radio"/>				
Niveau 5 (4)	<input type="radio"/>				
Niveau 10 (4)	<input type="radio"/>				
Niveau 15 (4)	<input type="radio"/>				
Niveau 20 (4)	<input type="radio"/>				

FOR DEX CON SAG INT CHA

● Bonus

● Bonus partiel.
(Après 4, les bonus ne
donnent que 1/2)

∅ Pénalité, qui
vaut -1 point

Compétences

-FOR	Athlétisme	FOR — maît — objet — armure	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-DEX	Acrobacies	DEX — maît — objet — armure	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-CHA	Discréction	DEX — maît — objet — armure	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Vol	Vol	DEX — maît — objet — armure	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-INT	Diplomatie	CHA — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-SAG	Duperie	CHA — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-INT	Intimidation	CHA — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Représentation	CHA — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-FOR	Médecine	SAG — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-DEX	Nature	SAG — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-CHA	Religion	SAG — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Vol	Survie	SAG — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-INT	Arcanes	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Artisanat	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-INT	Occultisme	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Société	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Conn. de	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Conn. de	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>
-Conn.	Conn. de	INT — maît — objet	<input type="radio"/> + <input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> - = <input type="checkbox"/>

Décidez du concept du personnage (notez les détails maintenant ou plus tard sur la page 2).

Remplissez la section Maîtrise. Il s'agit d'un guide rapide pour vos modificateurs de maîtrise. Partout où vous voyez les cases «QEML», remplissez-les pour indiquer le niveau de maîtrise atteint par votre personnage dans cette compétence (le cas échéant), puis consultez le tableau pour voir quelle valeur «maît» utiliser.

Choisissez (A)scendance, (B)ackground (hist.) et (C)lasse (notez-les en haut de la page 2). Notez ici l'attribut essentiel de votre classe: Essayez d'augmenter cet attribut à 4 pour un personnage de 1er niveau.

D'après votre ascendance, enregistrez:

- Points de Vie de Base d'Ascendance
- Taille (page 2) et Vitesse (page 1)
- Vos bonus/pénalités aux attrib. de base
- mouvement et/ou perception spéciale
- Dons d'ascendance (page 3)
- tout bonus supplémentaire tel que les dons d'héritage, les résistances ou les bonus de compétence

D'après votre Background, enregistrez:

- Bonus aux attributs de base
- Maîtrise des Compétences
- Dons de Background (page 3)

D'après votre Classe, enregistrez:

- Le bonus à l'attribut de base essentiel
- PV de Classe
- Maît. de Perception et Jets de Sauvegarde
- Maîtrise des Compétences
- Maîtrise des armes
- Maîtrise des armures
- Maîtrise de DD de Classe
- Maîtrises d'Attaque de Sort et DD de Sort, et des Sorts Innés, le cas échéant
- Dons et capacités de classe (page 3)

Choisissez vos 4 bonus d'attributs gratuits en plus de ceux de votre ABC. (N'oubliez pas votre attribut essentiel!) À ce stade, vous pouvez calculer vos attributs de base en additionnant les bonus et en soustrayant les pénalités.

Si vous appliquez des bonus supérieurs à 4 (rare), chaque bonus supplémentaire ne vaut qu'un demi-point (qui ne compte pas dans votre modificateur). Au niveau 1, et jusqu'au niveau 10, vous n'aurez pas de score d'attribut de base supérieur à 4 (arrondi inférieur).

Remplissez les valeurs de vos attributs de base partout où elles sont mentionnées sur cette page. À ce stade, vous devriez avoir assez d'infos pour calculer presque tout, sauf votre classe d'armure (CA) et vos attaques d'arme. Copiez les chiffres que vous obtenez sur le reste de la feuille, surtout sur la page 1.

Choisissez les langues (le nombre dépend de votre attribut INT)

Achetez une armure en tenant compte de votre Maîtrise en armure. Utilisez la section Armure pour calculer votre CA. Si vous avez des pénalités d'armure au test, ajoutez-les à la section Compétences. Si vous achetez également un bouclier, remplissez les informations le concernant à la page 1, y compris le bonus de CA du bouclier dans la case CA.

Achetez des armes en tenant compte de votre maîtrise des armes. Utilisez les formules fournies pour calculer vos attaques à l'arme et inscrivez-les à la page 1.

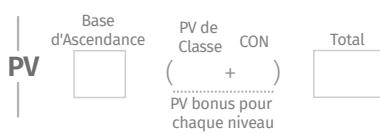
Achetez d'autres articles (l'inventaire se trouve à la page 2). Notez le peu de thune qui vous reste.

Si vous êtes un lanceur de sorts, choisissez et notez les infos de sorts à la page 4, ainsi que vos stats de lancement de sorts d'après votre classe.

Si vous bénéficiez d'actions ou de réactions des dons, vous pouvez en faire mention brièvement à la page 1 et fournir des descriptions plus détaillées à la page 3.

Maîtrise

Inexpérimenté	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	0
Qualifié	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ 2 =
Expert	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ 4 =
Maître	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ 6 =
Légendaire	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+ 8 =



Perception



Jets de Sauvegarde

Vigeur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	CON — maît — objet <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> =
Réflexes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DEX — maît — objet <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> =
Volonté	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	SAG — maît — objet <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> =

Attaques

Mains nues	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Le Maîtrise pour jets d'attaque dépend de la maîtrise de l'arme correspondante
Maîtrise des Armes	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Simples de Guerre	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Évoluées	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Autres	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Corps à Corps	<input type="checkbox"/> FOR + autres bonus/pén.	à Distance DEX + maît. + autres bonus/pén.
à Distance	X*	Normallement: -5, -10
Pénéralité Multi-Attaques (P.A.M.)		Armes agiles: -4, -8
Jets d'Attaque (d20 + ...)		
Corps à Corps à Distance	FOR + autres bonus/pénalités	
Jets des dégâts (d6 + ...)	X = 0 sauf pour les armes propulsives: X = FOR ÷ 2	

Armure

Maîtrise	<input type="checkbox"/>	Catégorie d'Armure
Sans armure	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Légère	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Armure
Intermédiaire	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Lourde	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
DEX* — maît — objet	<input type="checkbox"/> + + + =	CA
10 + + + =		(CA d'armure)
*l'armure peut limiter la DEX ici		

Stats de Classe

DD de Classe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	attribut essentiel de Classe
DD des Sorts	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Att. de Sort	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
DD des Sorts Innés	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	... CHA sauf indication contraire
Att. de Sort Inné	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	