







<b>Ascendance</b>  Héritage et traits	<b>Taille</b>	<b>Background (Historique)</b>  Notes	<b>Classe</b>  Notes
<b>Origine et Apparence</b>	<b>Personnalité</b>		<b>Langues</b>
<b>Déité / Philosophie</b>  Édits  Anathèmes	<b>Notes de Campagne</b>		
<b>Inventaire - Emballé</b> <span style="float: right;">enc.</span>	<b>Inventaire - Portéé</b> <span style="float: right;">enc.</span>	<b>Inventaire - Entreposé</b> <span style="float: right;">enc.</span>	
<b>Invent. - Gemmes, Art</b> <span style="float: right;">valeur - enc.</span>	<b>Inventaire - Consommable</b> <span style="float: right;">enc.</span>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <b>Encombrement</b>  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> <div>           10 objs légères (L) = 1 Encombrement            Point de surcharge = 5 + STR            Maximum Encombrement = 10 + STR            Maximum 10 objets investis         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div> <b>Platine</b>  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> <div> <b>Or</b>  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> <div> <b>Argent</b>  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> <div> <b>Cuivre</b>  <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div> </div> </div>	

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

Rang \_\_\_\_\_

Att. de Sorts

DD des Sorts

## # Préparé

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

réf de  
page[illegible]

points de focalisation ○ ○ ○

réf de  
page[illegible]

## Attaque

DD

réf de  
page

---

---

---

---

---

---

The chart displays two data series across 10 ranks. The 'Restants' series is represented by dark blue bars, and the 'Par jour' series is represented by light blue bars. The y-axis represents the number of people per day, ranging from 0 to 100. The x-axis represents the rank from 1 to 10.

Rang	Restants	Par jour
1	~85	~15
2	~75	~25
3	~65	~35
4	~55	~45
5	~45	~55
6	~35	~65
7	~25	~75
8	~15	~85
9	~10	~90
10	~5	~95

réf de  
pageréf de  
page

Progression d'Ascendance (suite)		Progression de la Classe (suite)	
11 [G]	réf de page	[D]	réf 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 Compétence    [G] Don Général    [A] Don Ancestral    [D] Don de Classe    [C] Capacité de Classe

Gagnez 4 prime d'attributs

Plus de Actions, Réactions et Activités

Nom	Traits	réf de page	Nom	Traits	réf 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="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Background (2)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe (1)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Choix Libre (4)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Niveau 5 (4)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Niveau 10 (4)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Niveau 15 (4)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Niveau 20 (4)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

● Bonus    ● Bonus partiel. (Après 4, les bonus ne donnent que 1/2)    ○ Pénalité, qui vaut -1 point

## Compétences

	FOR	DEX	CHA	SAG	INT
Athlétisme	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Acrobaties	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Discrétion	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vol	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Diplomatisme	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Duperie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Intimidation	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Représentation	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Médecine	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nature	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Religion	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Survie	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Arcanes	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Artisanat	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Occultisme	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Société	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conn. de	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conn. de	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conn. de	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- ☐ Décrivez 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) Ascendance, (B) Background (hist.) et (C) Classe (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	Qualifié	Expert	Maître	Légendaire	Niveau	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ 2 =	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ 4 =	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ 6 =	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ 8 =	<input type="text"/>

Base d'Ascendance	PV de Classe	CON	Total
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PV bonus pour chaque niveau

## Perception

SAG	maît	objet	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## Jets de Sauvegarde

Vigueur	CON	maît	objet	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Réflexes	DEX	maît	objet	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Volonté	SAG	maît	objet	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## Attaques

Maîtrise des Armes	Mains nues	Simple de Guerre	Évolué	Autres
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Le Maîtrise pour jets d'attaque dépend de la maîtrise de l'arme correspondante

Corps à Corps:  $FOR + \text{maît.} + \text{autres bonus/pén.}$   
 \*OU DEX pour les armes de finesse

à Distance:  $DEX + \text{maît.} + \text{autres bonus/pén.}$

Pénalité Multi-Attaques (P.A.M.): Normalement: -5, -10  
Armes agiles: -4, -8

Corps à Corps:  $FOR + \text{autres bonus/pénalités}$

à Distance:  $X + \text{autres bonus/pénalités}$   
 $X = 0$  sauf pour les armes:  $X = FOR \div 2$

## Armure

Maîtrise	Catégorie d'Armure
Sans armure	<input type="text"/>
Légère	<input type="text"/>
Intermédiaire	<input type="text"/>
Lourde	<input type="text"/>

DEX\* — maît — objet = CA

\*l'armure peut limiter la DEX ici (CA d'armure)

## Stats de Classe

	attribut essentiel de Classe
DD de Classe	$10 + \text{maît} + \text{objet} =$ <input type="text"/>
DD des Sorts	$10 + \text{maît} + \text{objet} =$ <input type="text"/>
Att. de Sort	$\text{maît} + \text{objet} =$ <input type="text"/>
DD des Sorts Innés	$10 + \text{maît} + \text{objet} =$ <input type="text"/>
Att. de Sort Inné	$\text{maît} + \text{objet} =$ <input type="text"/>

CHA sauf indication contraire