

Ascendance Héritage et traits	Taille	Background (Historique) Notes	Classe Notes
Origine et Apparence	Personnalité		Langues
Déité / Philosophie Édits Anathèmes	Notes de Campagne		
Inventaire - Emballé enc.	Inventaire - Portéé enc.	Inventaire - Entreposé enc.	
Invent. - Gemmes, Art valeur - enc.	Inventaire - Consommable enc.		

Encombrement
10 objs légères (L) = 1 Encombrement
Point de surcharge = 5 + STR
Maximum Encombrement = 10 + STR
Maximum 10 objets investis

Platine

Or

Argent

Cuivre

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

Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Restants	High	Medium-High	Medium	Medium-Low	Low-Medium	Low	Lower	Lowest	Very Low	Lowest
Par jour	Low	Low-Medium	Medium	Medium-High	High	Higher	High	Higher	High	High

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)						
Background (2)						
Classe (1)						
Choix Libre (4)						
Niveau 5 (4)						
Niveau 10 (4)						
Niveau 15 (4)						
Niveau 20 (4)						

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

Compétences

	FOR	DEX	CHA	SAG	INT
Athlétisme					
Acrobaties					
Discrétion					
Vol					
Diplomatie					
Duperie					
Intimidation					
Représentation					
Médecine					
Nature					
Religion					
Survie					
Arcanes					
Artisanat					
Occultisme					
Société					
Conn. de					
Conn. de					
Conn. de					

- ☐ 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
					+ 2 =	
					+ 4 =	
					+ 6 =	
					+ 8 =	

Base d'Ascendance	PV de Classe	CON	Total

PV bonus pour chaque niveau

Perception

SAG	maît	objet	

Jets de Sauvegarde

Vigueur	CON	maît	objet	
Réflexes	DEX	maît	objet	
Volonté	SAG	maît	objet	

Attaques

Maîtrise des Armes	Mains nues	Simple	de Guerre	Évolué	Autres	
						Le Maîtrise pour jets d'attaque dépend de la maîtrise de l'arme correspondante
Corps à Corps	FOR* + maît. + autres bonus/pén. *OU DEX pour les armes de finesse					
à Distance	DEX + maît. + autres bonus/pén.					
Pénalité Multi-Attaques (P.A.M.)	Normalement: -5, -10 Armes agiles: -4, -8					
Corps à Corps	FOR + autres bonus/pénalités					
à Distance	X* + autres bonus/pénalités X = 0 sauf pour de jet: X = FOR les armes: propulsives: X = FOR ÷ 2					

Armure

Maîtrise	Catégorie d'Armure
Sans armure	
Légère	
Interméd.	
Lourde	
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 + maît + objet =
DD des Sorts	10 + maît + objet =
Att. de Sort	maît + objet =
DD des Sorts Innés	10 + maît + objet =
Att. de Sort Inné	maît + objet =

CHA sauf indication contraire