

Nom		Niveau	PX	Croquis	Points de Vie	
Vitesse	Mouvement Spécial			mourant blessé	temp	max
Perception	Sens & Notes	FOR	DEX	CON	Points d'héroïsme	
CA (classe d'armure)	DD de classe	INT	SAG	CHA	1: Relancer un test Tous: Éviter la mort	
(+ bouclier)	DD des sorts	Résistances			Bouclier	
Vigeur	Réflexes	Immunités			PV	PV max $\geq 2$ SR
Volonté						
Notes des Compétences					États	
Athlétisme		Arme	Corps à corps	à Distance	Modificateur d'attaque. +P.A.M.	
Acrobacies		[C D]			/ /	Dégâts
Arcanes					/ /	
Artisanat		[C D]			/ /	
Duperie					/ /	
Diplomatie		[C D]			/ /	
Intimidation					/ /	
Médecine		[C D]			/ /	
Nature					/ /	
Occultisme		[C D]				Critiques Spécialisés
Représentation						
Religion						
Discretion						
Survie						
Société						
Vol						
Conn. de						
Conn. de						
Conn. de						

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



## 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
<b>2</b> [C]	[C]	[C]
	réf de page	réf de page
<b>3</b> [G]	[D]	
<b>4</b> [C]	[C]	
<b>5</b> [A]	[D]	
<b>6</b> [C]	[C]	
<b>7</b> [G]	[D]	
<b>8</b> [C]	[C]	
<b>9</b> [A]	[D]	
<b>10</b> [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

## Actions, Réactions et Activités

Nom	Traits	réf de page	Nom	Traits	réf de page

Tradition des Sorts

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

## Emplacements de Sorts

Rang	Restants
1	1.5
2	1.7
3	1.9
4	2.1
5	2.3
6	2.5
7	2.7
8	2.9
9	3.1
10	3.3

# Tours de Magie

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

## prép Nom de Sort et Actions

éf de  
page

## 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  
page

Progression d'Ascendance (suite)		Progression de la Classe (suite)	
11 [G]		[D]	réf de page
12 [C]		[C]	réf de page
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="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"/>					
	<input type="checkbox"/>					
	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="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 - = <input type="checkbox"/>
	Acrobacies	DEX — maît—objet—armure	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 - = <input type="checkbox"/>
DEX	Discréction	DEX — maît—objet—armure	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 - = <input type="checkbox"/>
	Vol	DEX — maît—objet—armure	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 - = <input type="checkbox"/>
CHA	Diplomatie	CHA — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Duperie	CHA — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
SAG	Intimidation	CHA — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Représentation	CHA — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
INT	Médecine	SAG — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Nature	SAG — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
Conn. de	Religion	SAG — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Survie	SAG — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
Conn. de	Arcanes	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Artisanat	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
Conn. de	Occultisme	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Société	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
Conn. de	Conn. de	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
	Conn. de	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <input type="checkbox"/>
Conn. de	Conn. de	INT — maît—objet	<input type="checkbox"/> + <input type="checkbox"/> 0 = <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)sendance, (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 1<sup>er</sup> 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.

