

Nom

Vitesse  Mouvement Spécial

Perception  Sens & Notes

CA (classe d'armure)  (+ bouclier) DD de classe DD des sorts

Vigeur  Réflexes  Volonté 

Niveau

PX

FOR	DEX	CON
INT	SAG	CHA

Résistances

Immunités

Points de Vie

mourant  blessé  temp max

Points d'héroïsme

1: Relancer un test
Tous: Éviter la mort

Bouclier

PV	solidité	PV max
		SR

États

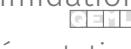
Vous pouvez utiliser une note autocollante pour noter les statistiques pendant le combat

-FOR- Athlétisme 

-DEX- Acrobacies 

Discréption 

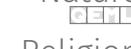
Vol 

Diplomatie 

Duperie 

Intimidation 

Représentation 

Médecine 

Nature 

Religion 

Survie 

Arcanes 

Artisanat 

Occultisme 

Société 

Conn. de 

Conn. de 

Conn. de 

Notes des Compétences

Arme

Corps à corps

à Distance

Modificateur d'attaque. +P.A.M.

Dégâts

Traits et notes

Critiques Spécialisés

Actions et Réactions des Dons



Détails et Progression d'Ascendance

Capacités d'Ascendance et d'Héritage, Don d'Ascendance, Don d'Héritage	
2 [C]	Capacités et dons de classe
	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]
	réf de page

[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 horizontally. The first box is labeled 'Rang'. The second box is labeled 'Att. de Sorts'. The third box is labeled 'DD des Sorts'. Each box has a vertical line extending downwards from its bottom edge, and these three vertical lines are connected by a single horizontal line, indicating a dependency or flow from 'Rang' to 'Att. de Sorts' to 'DD des Sorts'.

Emplacements de Sorts

The diagram illustrates the relationship between the number of days (Rang) and the number of rests (Restants) and days per rest (Par jour). The x-axis represents the 'Rang' (Rank) from 1 to 10. The y-axis represents 'Restants' (Restants) and 'Par jour' (Days per rest). For each rank, there are two parallel lines: an upper line for 'Restants' and a lower line for 'Par jour'. The 'Restants' lines are slightly curved, starting at (1, 1) and ending at (10, 10). The 'Par jour' lines are straight, starting at (1, 1) and ending at (10, 10). Both sets of lines show a positive linear correlation, indicating that as the number of days increases, both the number of rests and the number of days per rest increase proportionally.

Tours de Magie

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

prép Nom de Sort et Actions

éf de
age

Sorts Focalisés

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

focalisation

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

Diagram illustrating the distribution of bonuses and penalties for various attributes across six levels (Ascendance, Background, Classe, Choix Libre, Niveau 5, Niveau 10, Niveau 15, Niveau 20). The attributes are FOR, DEX, CON, SAG, INT, and CHA. A solid circle represents a bonus, and an empty circle with a diagonal line represents a penalty.

Attribut	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)	○	○	○	○	○	○

Legend:

- 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"/>
	Acrobacies	DEX — maît — objet — armure	<input type="checkbox"/>
	Discrétion	DEX — maît — objet — armure	<input type="checkbox"/>
	Vol	DEX — maît — objet — armure	<input type="checkbox"/>
DEX	Diplomatie	CHA — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Duperie	CHA — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Intimidation	CHA — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Représentation	CHA — maît — objet	<input type="checkbox"/>
CHA	Médecine	SAG — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Nature	SAG — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Religion	SAG — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Survie	SAG — maît — objet	<input type="checkbox"/>
SAG	Arcanes	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Artisanat	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Occultisme	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Société	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
INT	Conn. de	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Conn. de	INT — maît — objet	<input type="checkbox"/>
	Conn. de	INT — maît — objet	<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 «maîtr» 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 1^{er} 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
 - Maîtrise de Perception et Jets de Sauvegarde
 - Maîtrise des Compétences
 - Maîtrise des armes
 - Maîtrise des armures
 - Maîtrise du 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 lanceur de sorts dans les cases ci-dessous.

- 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		0
Qualifié		+ 2 = <input type="text"/>
Expert		+ 4 = <input type="text"/>
Maître		+ 6 = <input type="text"/>
Légendaire		+ 8 = <input type="text"/>

PV	Base d'Ascendance	PV de Classe	CON	Total
	$(\dots + \dots)$	PV bonus pour chaque niveau		

– Perception

SAG — maît — objet
+ + 0 =

Jets de Sauvegarde

ligeur	CON — maît — objet	
	+	+
éflexes	DEX — maît — objet	
	+	0
olonté	SAG — maît — objet	
	+	0

– Attaques

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

Corps à corps	FOR* + maît. + autres bonus/pén.
Corps à Distance	DEX pour les armes de finesse
à Distance	DEX + maît. + autres bonus/pén.
Pénalité Multi-	Normalement: -5, -10

Attaques (P.A.M.)	Armes agiles: -4, -8
Corps à Corps	FOR + autres bonus/pénalités
à Distance	X^* + autres bonus/pénalités
X = 0 sauf pour	de jet: $X = \text{FOR}$
les armes à propulsion	$X + 2$

— Armure

Diagram illustrating the calculation of CA (Armure Class) based on armor category:

- Catégorie d'Armure** branches into **Armure** and **Objet**.
- Armure** branches into **Sans armure**, **Légère**, **Interméd.**, and **Lourde**.
- The **DEX*** value is added to the **maîtr** value.
- The **maîtr** value is added to the **Objet** value.
- The final result is the **CA** value.
- A note at the bottom states: *l'armure peut limiter la DEX ici (The armor can limit DEX here).

• Stats de Classe

DD de Classe		DD des Sorts				Att. de Sort		DD des Sorts		Att. de Sort	