



<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 - Porté</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>		

**Encombrement**
10 objets 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]	[C]
3 [G]	[D]
4 [C]	[C]
5 [A]	[D]
6 [C]	[C]
7 [G]	[D]
8 [C]	[C]
9 [A]	[D]
10 [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	Nom	Traits

## Tradition des Sorts

Rang

Att. de Sorts

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 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

## Emplacements de Sorts

Restants

Par jour

Rang

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

prép Nom de Sort et Actions

réf de page

prép Nom de Sort et Actions

réf 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)	○	○	○	○	○	○

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

☐ 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)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 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.

## Maîtrise

Inexpérimenté	Qualifié	Expert	Maître	Légendaire	Niveau	
1	2	3	4	5	+	2 =
					+	4 =
					+	6 =
					+	8 =

PV	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

Mains nues	Simple	de Guerre	Évolué	Autres

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

Jets d'Attaque (d20 + ...)	Corps à Corps	à Distance
	FOR* + maît. + autres bonus/pén. *ou DEX pour les armes de finesse	DEX + maît. + autres bonus/pén.
	Pénalité Multi-Attaques (P.A.M.)	Normalement: -5, -10 Armes agiles: -4, -8
Jets des dégâts (d6 d'arme + ...)	Corps à Corps	à Distance
	FOR + autres bonus/pénalités	X* + autres bonus/pénalités X = 0 sauf pour les armes: X = FOR

## 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