

CRÉATION PERSONNAGE

1. Caractéristiques

Lancer 3d6 pour : FOR – DEX – CON – INT – SAG – CHA Note les modificateurs associés.

Si aucune caractéristique ne dépasse 14, on recommence, échange possible entre 2 Carac.

1-3 → -4

10-11 → 0

4-5 → -3

12-13 → +1

6-7 → -2

14-15 → +2

8-9 → -1

18+ → +4

2. Ascendance (langue commune pour tous)

Humain : + une langue commune suppl (page 29) et un jet de talent suppl.

Elfe : + langues elfique et sylvestre, +1 aux jets armes à distance ou +1 aux jets d'incantation.

Nain : + langue naine, +2 PV et Avantage pour jet de dés de PV à chaque niveau.

Halfelin : une fois par jour devient invisible pour 3 rounds.

Demi-orque : +langue orque, +1 aux jets d'attaques avec des armes au corps à corps.

3. Choisir une classe

Guerrier page 18: Recommandé si gros score dans FOR et DEX

Prêtre page 20 : Recommandé si gros score dans SAG

Voleur page 22 : Recommandé si gros score dans DEX

Magicien page 24 : Recommandé si gros score dans INT

4. Talents

Jet de 2D6 table Talents de la classe (les humains ont droit à deux jets) pages 18 à 25.

5. Calcul des points de vie

Au niveau 1, maximum de dé de PV de la classe + mod. CON

A chaque montée de niveau, dé de PV de la classe + mod. CON

(Guerrier d8, Voleur d4, Prêtre d6, Magicien d4)

6 Calcule de l'AC

Sans armure : 10 + mod DEX

Armure de cuir : 13 + mod DEX

Armure de plates : 15

Bouclier : +2 CA

7. Choix des sorts pour magiciens et prêtres

3 sorts niveau 1 à choisir pour le magicien, 2 sorts niveau 1 pour le prêtre (+Renvoie des morts-vivants) pages 56 à 65

8. Or et équipement

Jet 2d6 x5 PO + équipement de base : Une arme appropriée à la classe page 35, une armure adaptée page 34, un nécessaire d'écumeur (voir Quickstart Joueur page 34).

9. Origine

Au choix ou jet sur table Origine page 14 du quickstart du joueur.

10. Nom, description, motivation, alignement, langues supplémentaires, titre et divinités

- Nom

- Alignement : Loyal – Neutre – Chaotique page 28

- Langues supplémentaires d'après classe page 29

- Titre selon classe pages 26-27 et Divinités page 30

- Description et motivation en quelques phrases

(un trait marquant, lien avec un lieu ou un autre PNJ/PJ ou un événement, objectif)