



ÉTAPE 3 : DÉFINIR LES ATTRIBUTS

Commencez par lister les Attributs de base du personnage, déterminés par sa race.

Chaque personnage dispose ensuite de 6 Points de Création à répartir entre ses six Attributs. Aucun personnage ne peut dépasser une Valeur de 4 dans un Attribut à la création.

Les Attributs, dans l'ordre où ils apparaissent sur la feuille de personnage, sont :

- **CARACTÈRE** : La volonté, la détermination, le feu intérieur du personnage.
Caractéristiques Secondaires liées : Résistance Mentale, Points de Magie.
- **DISCERNEMENT** : La capacité du personnage à observer, réfléchir et analyser.
Caractéristiques Secondaires liées : Points de Magie, Résistance Magique.
- **MAÎTRISE** : L'agilité, la dextérité et la précision dont fait preuve le personnage dans les activités physiques, mais aussi sa capacité à penser et réagir rapidement.
Caractéristiques Secondaires liées : Résistance Magique, Rapidité.
- **PRESTANCE** : Le charisme et la présence naturelle du personnage ; sa capacité à convaincre et charmer. Cet Attribut représente également le soin qu'apporte le personnage à son apparence.
Caractéristiques Secondaires liées : Résistance Mentale.
- **ROBUSTESSE** : L'endurance du personnage, sa résistance à la douleur, au poison ou à la maladie.
Caractéristiques Secondaires liées : Points de Vie, Résistance Physique, Seuil de Blessure.
- **VIGUEUR** : La puissance physique brute du personnage.
Caractéristiques Secondaires liées : Points de Vie, Réserve de Dernière Chance, Rapidité.
- **FORTUNE** : Cet Attribut un peu à part représente la capacité du personnage à repousser ses limites, ou simplement à être chanceux. **Pour chaque point de Fortune, le personnage peut utiliser un dé de fortune sur l'action de son choix, une fois par jour.**
Caractéristiques Secondaires liées : Réserve de Dernière Chance.

Exemple : En tant qu'agamide, le spirite d'Adrien débute avec les Attributs de base Caractère 1, Discernement 2, Maîtrise 2, Prestance 2, Robustesse 1, Vigueur 1 et Fortune 1.

Il décide que son spirite possède une apparence impressionnante, et décide donc de passer sa Prestance à 3 (1 point).

Discernement et Caractère seront des qualités essentielles pour un lanceur de sort, mais Adrien pense que bien que son personnage soit une forte tête, il a encore beaucoup à apprendre, n'ayant que récemment quitté son sanctuaire montagnard. Il décide donc de passer son Discernement à 3 (1 point) et son Caractère à 3 (2 points).

Il décide enfin de passer sa Robustesse à 3, pour casser le cliché du magicien fragile (2 points).

Ses six points ont été dépensés, et les Valeurs finales des Attributs du spirite sont donc Caractère 3, Discernement 3, Maîtrise 2, Prestance 3, Robustesse 3, Vigueur 1 et Fortune 1.

Exemple : Rappelons que les Attributs du spirite d'Adrien sont Caractère 3, Discernement 3, Maîtrise 2, Prestance 3, Robustesse 3, Vigueur 1 et Fortune 1.

Ne bénéficiant pas de Modificateur particulier, Samsam possède un Bagage standard de 9, dont 3 points sont accaparés par son équipement (vêtements, sac et hachette).

Le personnage commencera avec $(3 + 1) \times 2 = 8$ points de vie.

Il possède par ailleurs 10 Points de Magie : $(3 + 3) + 4$ points supplémentaires correspondant au bonus apporté par Mysticisme (2 PM par point dans cette Capacité).

Sa Résistance Physique est de $(3 \times 3) + 1$ (bonus apporté par la tenue de voyage) = 10.

Sa Résistance Magique est de $(3 + 2) \times 2 = 10$, et sa Résistance Mentale de $(3 + 3) \times 2 = 12$.

Sa Réserve de Dernière Chance est de $(1 + 1) = 2$. Son Seuil de Blessure est quant à lui de $3 \times 2 = 6$.

Enfin, sa Rapidité correspond à $(2 + 1) = 3$.

ÉTAPE 8 : TOUCHES FINALES

Ne reste plus qu'à remplir la feuille de personnage, et de déterminer les derniers détails encore en suspens (nom, apparence, âge, taille du personnage...)!

Exemple : Samsam Yontin, le spirite agamide, est désormais prêt à rejoindre les Francs-Lanciers ! Vous pouvez passer en revue sa feuille de personnage ci-contre, et l'utiliser dans vos propres parties si vous le désirez.

QU'EST-CE QU'UN OBJET « ÉQUIPÉ » ?

On considère comme équipé une arme ou un bouclier tenu en main, ou une armure portée par le personnage. De manière générale, le bon sens prévaut : un personnage ne pourra pas avoir deux armes dans une seule main, porter deux casques simultanément, ou enfiler deux armures.

En cas de doute, le Meneur de Jeu a toute autorité pour décider ce que le personnage peut équiper et ce qu'il remise dans son sac à dos ou à sa ceinture.