

Fiche de personnage



Nom

Classe

Points d'imaginaire

Niveau

Points d'expérience

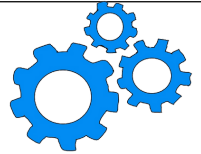


Inventaire

Portrait

Talents

Caractéristiques



Niveau Modificateur

Technique

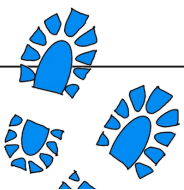
Motricité

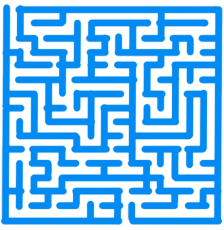
Charisme

Raisonnement

Sensibilité

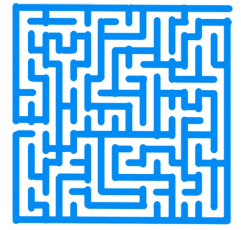
Connaissance





Notice :

Construire ton personnage



Veille à écrire avec un crayon de papier ou un stylo effaçable sur ta fiche de personnage : presque tous les éléments seront modifiés au cours du jeu.

- 1 Donne à ton personnage son niveau de base : 1/20 ; ainsi que 5 points d'imaginaire. C'est la même base pour tous les types de personnages de ce jeu.

C'est le moment de regarder avec attention le tableau des classes et des talents des personnages !

- 2 Choisis la classe de ton personnage. C'est cette classe qui détermine la caractéristique principale de ton personnage ainsi que les talents qu'il peut obtenir. Indique-la dans la case "Classe".

- 3 Complète le niveau de chaque caractéristique de ton personnage :
 - attribue d'abord un niveau 10 à chaque caractéristique
 - ensuite, tu disposes de 10 points à attribuer comme tu le souhaites aux différentes caractéristiques en tenant compte des éléments suivants :
 - > il te faut au moins un niveau 14 dans la caractéristique principale (selon la classe de ton personnage)
 - > tu peux retirer des points à une caractéristique pour les attribuer à une autre caractéristique

(ex : si tu veux un personnage super sensible, tu peux enlever 1 point aux 5 autres caractéristiques et ainsi ajouter 5 points à la Sensibilité de ton personnage)

 - > tu ne peux pas descendre en-dessous de 7 pour chacune des caractéristiques
 - > tu ne peux pas (pour le moment) aller au-dessus de 15, même dans la caractéristique principale

- 4 Choisis 2 talents qui correspondent à la classe de ton personnage et indique-les dans la case prévue (sans prendre trop de place : si tu continues à jouer, tu en obtiendras d'autres). Indique clairement ce que cela donne à ton personnage pour ne pas oublier en cours de jeu !

- 5 Calcule le modificateur pour chaque caractéristique avec l'opération suivante : $(\text{Niveau de caractéristique} / 2) - 5$.
Si tu as un talent qui t'ajoute un bonus, tiens-en compte.

- 6 Complète les autres cases (sauf celle de l'inventaire, vide pour le moment) comme tu le souhaites, en donnant un nom, une apparence (et pourquoi pas une histoire !) à ton personnage.