

Aide à la création d'un personnage

Explications : La première case représente l'étape. A chaque étape on fait un choix ou un lancer de dé : d10, pair (noté 0), impair (noté 1). Suivant le résultat, on suit la flèche correspondante.

Bonus/Malus : Les bonus permettent de dépasser les valeurs max. 0 est un minimum, même avec un malus.

Evt = événement. **Ext.** = extension (Seigneurs et fiefs).

1 Race

Race (p.21)	Sorcelleur/Humain	Halfelin (ext.)	Elfe	Nain
-------------	-------------------	-----------------	------	------

2 Parcours (histoire)

Patrie (p.25)	Royaumes du Nord/Nilfgaard (voir p.25 pour le lieu précis)	Dol Blathana	Mahakam
---------------	--	--------------	---------

Optionnel pour les Sorceleurs, mais sans bonus/malus (voir ci-après, parcours dédié)

Famille (p.25)	0 - Famille en vie	1 - Famille disparue
----------------	--------------------	----------------------

Parents (p.25)	0 - Parents en vie	1 - Parents morts
----------------	--------------------	-------------------

(p.26-27-28)	1d10- Situation familiale	1d10 - Destin parental	1d10 - Destin familial
--------------	---------------------------	------------------------	------------------------

Ami influent (p.29)	1d10 – Ami influent	Sœurs et frères (p.30)	1d10 pour chaque sœur/frère
---------------------	---------------------	------------------------	-----------------------------

Evt Passé (p.31) 1d10/10 ans	1-4- Chanceux/Malchanceux (p.32)	5-7 – Alliés/Ennemis (p.33-34)	8-10 – Liaison amoureuse (p.35)
------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

2.1 Parcours spécifique des Sorceleurs (Epreuve des herbes, formation et vie sur la Voie)

Age pour l'épreuve (p.238)	Ecole de Sorcelleur (p.238)	Evt en formation (p.239)	Evt lors de l'épreuve (p.239)
----------------------------	-----------------------------	--------------------------	-------------------------------

Evt + important (p.240)	Activité actuelle (p.240)	Vie de Sorcelleur 1d10/10 ans (p.241)	Bénéfice/Allié/Chasse (p.242/p.243/p.244-45)
-------------------------	---------------------------	---------------------------------------	--

3 Style vestimentaire

Voir tableau **p.36** pour déterminer le style vestimentaire, les valeurs et le nom du personnage.

Choisir le personnage en fonction de son métier ou de son profil ?

L'étape suivante consiste à déterminer la profession. On peut choisir de déterminer d'abord les caractéristiques et de choisir la profession en conséquence ou l'inverse.

4 Profession

Profession 1 (p.37)	Artisan	Barde	Criminel	Docteur	Homme d'Arme
Compétence Exclusive	Rafistolage	Prestation	Paranoïa exercée	Mains thérapeutiques	Dur à cuire
Vigueur	0	0	0	0	0
Atouts magiques	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Compét. métier	p.38	p.39	p.40	p.41	p.42
Equipement	5 parmi 10	5 parmi 10	5 parmi 10	5 parmi 10	5 parmi 10
Spécial	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun

Profession 2 (p.37)	Noble	Mage	Marchand	Prêtre	Sorcelleur
Compétence Exclusive	Prestige	Exercice de la magie	Grand voyageur	Initié des dieux	Entraînement de sorcelleur
Vigueur	0	5	0	2	2
Atouts magiques	Aucun	Novice : 5 sorts + 1 rituel + 1 envoûte ^{nt}	Aucun	Novice : 2 invocations + 2 rituels + 2 envoûte ^{nt}	Tous les signes de base
Compét. métier	Ext. p.10	p.43	p.44	p.45	p.46
Equipement	p.10	5 parmi 10	3 /6 + charriot	5 parmi 10	2 parmi 5
Spécial	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	OUI : + équip ^{nt}

NB 1 : Noble est dans l'extension « Seigneurs et fiefs »

NB 2 : Sorts de novices p.102 à 104 ; invocations p.109 à 111 ; rituels p.117-118 ; envoûtements p.121.

4.1 Voie dans l'arbre de compétence de la profession

Profession	Artisan (p.62)			Barde (p.63)		
Voie	Maître artisan	Maître artisan	Alchimiste	Charmeur	Informateur	Manipulateur
Niveau 1	Catalogue étendu	Catalogue étendu	Pharmacie mentale	Notoriété	Disparition	Empoisonner le puits

Profession	Criminel (p.64)			Docteur (p.65)		
Voie	Voleur	Chef de bande	Assassin	Chirurgien	Herboriste	Anatomiste
Niveau 1	Plan mental	Point faible	Visée précise	Diagnostic	Espace de soin	Plaie ouverte

Profession	Homme d'Arme (p.66)			Noble (Extension p.11)		
Voie	Tireur d'élite	Chasseur de prime	Ravageur	Oisif	Commandant	Chevalier
Niveau 1	Portée extrême	Limier	Fureur	Dilettante	Ordres	Détermination

Profession	Mage (p.67)			Marchand (p.68)		
Voie	Politicien	Scientifique	Archimage	Courtier	Contact	Havekar
Niveau 1	Intrigue	Rétro-ingénierie	Contact magique	Choix	Gueusaille	Bonne réputation

Profession	Prêtre (p.69)			Sorcelleur (p.70)		
Voie	Prêcheur	Druide	Fanatique	Sorcelame	Mutant	Tueur
Niveau 1	Puissance divine	Harmonisation naturelle	Rituels sanglants	Méditation	Estomac de fer	Déviations de flèches

5 Caractéristiques (liste p.47)

Caractéristiques (p.47)	60 à 80 pts à répartir dans les 9 caractéristiques (min 0/max 10) OU Lancer 9 x 1d10 (relancer 1 et 2) et répartir au choix les valeurs obtenues
-------------------------	--

Carac. dérivées (p.47-48)	Vigueur	ETOU	Course	Saut	PS	END	ENC	REC	Pieds / Poings
Dépend de	Profession	(COR + VOL) / 2	VIT x 3	VIT x 3/5	5 x (COR + VOL) / 2	5 x (COR + VOL) / 2	COR x 10	(COR + VOL) / 2	COR

6 Compétences (liste p.49)

44 points min 1 / max 6	Compétence exclusive	Compétence d'arbre	10 Compétences métier
----------------------------	----------------------	--------------------	-----------------------



Toutes les compétences

INT + REF points min 1 / max 6	Toutes les compétences sauf exclusive, arbre et métier
-----------------------------------	--

NB : attention aux compétences marquées d'un (2) et nécessitant 2 points pour gagner 1 niveau (p. 49)

7 Argent

Choisir 1 ou 2		Artisan	Barde	Criminel	Docteur	Homme d'Arme
1	2d6 x	120	120	100	150	150
2	Moyenne	720	720	600	900	900

Choisir 1 ou 2		Noble	Mage	Marchand	Prêtre	Sorceleur
1	2d6 x	200	200	180	75	50
2	Moyenne	1200	1200	1080	450	300

8 Equipement

Armes humaines p.73-74 ou des races anciennes p.83-84.

Armures humaines p.79-80 ou des races anciennes p.84.

NB : l'armure de torse couvre aussi les bras.

Trousses à outils p.92 : confèrent un bonus.

Equipements p.93.