

# RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

## 1 - DÉFINIR LE NIVEAU

Le MJ choisit le niveau de puissance initial du personnage parmi les 3 possibles.

**Recrue** : 42pts d'Attribut, 62pts de Compétence et 0pt de Trait

**Vétéran** : 48pts d'Attribut, 68pts de Compétence et 4pts de Trait

**Elite** : 54pts d'Attribut, 74pts de Compétence et 8pts de Trait

## 2 - CONCEPT

Décidez des points importants et de la personnalité de votre personnage. Pilote expert, soldat d'élite, leader politique dynamique, as de la mécanique... Cela vous guidera pour les étapes suivantes.

## 3 - ACHAT D'ATTRIBUTS

Les Attributs sont les capacités innées: Force, Agilité, Vitalité, Sens, Intelligence Volonté.

Attribuez à chaque Attribut un score défini par un type de dé, entre d4 et d12, et coûtant un montant correspondant en points d'Attribut. (Exemple : d6 en Agilité coûte 6 points d'Attribut)

## 4 - ACHAT DE TRAITS

Les joueurs dépensent les points de Trait pour obtenir des Avantages pour leur personnage, et peuvent obtenir des points de Trait supplémentaire en achetant des Défauts. Chaque personnage doit posséder au minimum un Défaut et un Avantage. Chaque Avantage possède une liste de montants équivalant à un type de dé et s'achète comme les Attributs. Les Défauts rajoutent des points de Trait à dépenser, égaux au nombre de points de leur type de dé.

(Exemple: Un Défaut avec une valeur de d4 donne 4 points de Trait qui peuvent être utilisés pour acheter des Avantages)

Les personnages ne peuvent pas commencer avec plus de 30 points de Trait gagnés par des achats de Défauts.

## 5 - ACHAT DE COMPÉTENCES

Les points de Compétences s'utilisent comme précédemment, le niveau de dé équivaut au montant. Les Compétences n'ont pas de valeur minimale, elles commencent donc à d0.

Les Compétences Générales (comme Arme à feu, Athlétisme) ne peuvent être augmentées qu'au maximum à d6.

Les Compétences spécialisées commencent à d8 et n'ont pas de limite supérieure.

(Bien qu'à la création, un personnage ne peut avoir plus de d12 dans une spécialité).

Le montant à dépenser pour les spécialités commence à partir de d8, et coûte 2 points de Compétence par niveau. Une Compétence générale de d6 en Arme à feu coûte 6 points de Compétence. Une spécialité en Arme à feu/Fusil de d8 coûte 2 points de Compétence supplémentaire. Une deuxième spécialité en Arme à feu/Pistolet de d12 coûte 6 points de plus.

### COÛTS DES COMPÉTENCES

TYPE DE DÉ	COÛT GÉNÉRAL	COÛT SPÉCIALITÉ
d2	2	-
d4	4	-
d6	6	-
d8	-	2
d10	-	4
d12	-	6
d12 + d2	-	8
d12 + d4	-	10

## 6 - CALCUL DES ATTRIBUTS DÉRIVÉS

Les Points de Vie de votre personnage sont égaux à la somme de la valeur des Attributs Vitalité et Volonté, ainsi que tous les éventuels effets des Traits modifiant les Points de Vie.

L'initiative est un couple de dé formé par les valeurs des dés des Attributs Agilité et Sens, ainsi que les éventuels Traits la modifiant.

## 7 - POINTS D'INTRIGUE

Votre personnage commence le jeu avec un capital de 6 Points d'Intrigue, et à aucun moment il ne pourra en posséder plus de 12.

## 8 - TOUCHES FINALES

Vous aurez peut être besoin de vous équiper ou d'acheter du matériel, en fonction de la campagne. Ensuite, il est temps d'étoffer les détails personnels de votre personnage: son nom, son apparence, son histoire, etc...

Vous êtes prêt recrue. Ne restez pas immobile ! Bougez-vous ! Il est temps de commencer l'aventure.