


- 
1. Générez et calculez vos Caractéristiques
 2. Choisissez votre Race
 3. Choisissez votre Classe
 4. Acquérez vos Avantages et Désavantages
 5. Investissez des PF dans les Champs Principaux
 - 5.1. Personnages liés au combat
 - 5.2. Personnages avec des pouvoirs du Ki
 - 5.3. Personnages lanceurs de sorts
 - 5.4. Personnages avec des capacités de convocation
 - 5.5. Personnages avec des capacités mentales
 6. Investissez des PF dans les Champs Secondaires
 7. Ajoutez les Bonus Automatiques
 8. Appliquez le Bonus Naturel
 9. Calculez vos Points de Vie et votre Initiative
 10. Calculez vos Résistances
- Quelques derniers détails...

1. Générez et calculez vos Caractéristiques

Il faut générer huit valeurs et les distribuer entre vos Caractéristiques (p. 10 et 11).

2. Choisissez votre Race

Choisissez la Race que vous préférez et notez ses capacités spéciales. Vous pouvez choisir parmi plusieurs sortes de Néphilims (p. 29 à 32) ou, si votre Meneur de Jeu le permet, des races pures (p. 258 à 261).

3. Choisissez votre Classe

Choisissez l'une des vingt Classes disponibles. Ce seront elles qui vous indiqueront les coûts de formation à appliquer (p. 35 à 44).

4. Acquérez vos Avantages et Désavantages

Choisissez vos Avantages. Pour cela, vous disposez de trois Points de Création. Vous pouvez en obtenir plus en choisissant jusqu'à trois Désavantages (p. 17 à 24).

5. Investissez des PF dans les Champs Principaux

Investissez vos PF dans les trois Champs Principaux : Champ Martial, Champ Mystique et Champ Psychique. Le coût des compétences et capacités et le nombre de PF que vous pouvez dépenser dans chaque champ est déterminé par votre classe. Si la limite est de 60%, vous pouvez dépenser 360 PF, et 300 si elle est de 50%. Rappelez-vous que toutes les classes, quel que soit l'archétype auquel elles appartiennent, peuvent avoir accès à n'importe quelle compétence.

5.1 Personnages liés au combat

Les combattants s'appuient sur leur Compétence d'Attaque et de Défense, bien qu'il leur soit recommandé de développer également l'usage de plusieurs armes et armures. Tout personnage souhaitant posséder des Compétences de Combat, indépendamment de sa Classe, devra investir quelques points en Attaque et en Défense pour savoir se battre.

- **Attaque et Défense** : peu importe la limite du Champ Primaire martial, vous ne pourrez jamais dépenser plus de la moitié de votre total de PF en Attaque et en Défense. C'est-à-dire que, même si votre Classe vous permet de dépenser 360 PF en combat, vous ne pourrez en utiliser au maximum que 300 pour augmenter les compétences Attaque, Parade et Esquive (p. 15).

- **Défense** : il existe deux types de défense : la Parade et l'Esquive. Bien que rien n'empêche votre personnage de développer les deux, le plus souhaitable est de se spécialiser dans une seule.

- **Maniement des armes** : lorsqu'un personnage développe les compétences d'Attaque et de Parade, il le fait en s'entraînant avec une seule arme. Cela implique que, s'il souhaite brandir d'autres armes, il doit appliquer un malus (p. 58) ou dépenser ses PF pour apprendre à les manier avec la même adresse (p. 58 à 60).

- **Modules de style et Arts martiaux** : ils sont utilisés pour améliorer l'efficacité de certaines manœuvres de combat ou pour maîtriser une école de combat au corps à corps et les avantages qu'elle enseigne. Ils ont un coût de PF fixe. Si vous souhaitez vous spécialiser dans un style de combat précis ou connaître les arts martiaux, investissez ici quelques PF.

- **Port d'armure** : c'est la compétence qui vous permet de porter des protections plus ou moins bonnes. Si vous souhaitez que votre personnage puisse utiliser des armures complexes et lourdes, il convient de développer cette compétence (p. 77 à 79).

5.2 Personnages avec des pouvoirs du Ki

Il est conseillé aux personnages désirant développer des pouvoirs du Ki de développer leurs Multiples d'Accumulation du Ki et leurs points de Ki. Les compétences du Ki sont des primaires de combat et se trouvent dans la limite des PF que vous pouvez dépenser dans ce domaine.

- **Accumulation du Ki** : l'accumulation de Ki vous permet d'utiliser plus rapidement vos points de Ki. Pour connaître votre Base d'accumulation, vous devez vous référer à la valeur de vos Caractéristiques. En investissant le coût de PF établi par votre Classe, vous augmentez de un la valeur de l'accumulation de l'une de vos caractéristiques (p. 96 et 97).

- **Ki** : ce sont les points qui vous permettent d'utiliser les pouvoirs et les techniques de la Puissance intérieure. Ils s'achètent individuellement en utilisant vos PF (p. 96 et 97).

- **Développement Intérieur** : le Développement Intérieur (ou DI) s'utilise pour apprendre des techniques et des pouvoirs du Ki. La valeur de votre DI est directement déterminée par votre classe, mais peut être augmentée en acquérant certains arts martiaux (p. 96).

5.3 Personnages lanceurs de sorts

Tout personnage désireux de lancer des sorts s'appuie principalement sur trois compétences et capacités différentes : son Accumulation Magique (AMR), son Zéon et sa Projection Magique. Il est toujours convenable de rechercher un certain équilibre entre elles ; une bonne base consisterait à investir la moitié de vos PF du Champ Mystique dans votre Projection et de répartir le reste de manière équivalente entre Zéon et AMR, mais il ne s'agit que d'une simple recommandation. Chaque joueur doit développer son propre style en fonction de ses préférences. Par ailleurs, le niveau de voie qui vous indique votre connaissance magique ou, ce qui revient au même, le nombre de sorts que vous connaissez. Il ne se développe pas avec des PF, mais est fonction de votre Intelligence (p. 114).

- **AMR** : représente le nombre de points de Zéon que vous pouvez dépenser par round. La base de l'AMR se calcule en utilisant la Caractéristique de Pouvoir et augmente en fonction du nombre de multiplicateurs que vous achetez. Chacun d'eux vous permet de rajouter à votre AMR sa valeur de base, c'est-à-dire que si un personnage a un ARM de base de 10 et acquiert deux multiples, il aura un ARM final de 30 (p. 111).

- **Zéon** : c'est votre total de points de magie. Plus vous en aurez, plus vous pourrez lancer de sortilèges. Pour savoir combien de points de Zéon vous possédez, vous devez d'abord vous référer à votre Caractéristique de Pouvoir, puis augmenter sa valeur en dépensant des PF. Le Zéon augmente par blocs de 5 points, c'est-à-dire que si on dépense 10 PF dans une Classe où +5 en Zéon coûtent 2 PF, la réserve maximale de Zéon augmenterait de 50 points (p. 111).

- **Projection magique** : il s'agit de la faculté à lancer des sorts contre un objectif. Les sorciers l'utilisent pour calculer la portée de leurs sorts, attaquer et se défendre. Elle se développe comme toute autre compétence : Attaque, Parade, Port d'armure, ... (p. 112). Souvenez-vous que vous pouvez dépenser au maximum la moitié des PF du Champ Mystique en Projection Magique (p. 15).

5.4 Personnages avec des capacités de convocation

Si un personnage veut posséder des compétences de convocation, il doit développer Convoquer, Dominer, Lier ou Révoquer. Il est également souhaitable qu'il augmente son ARM et son Zéon : l'ARM pour accroître sa régénération zéonique et avoir plus de créatures liées, le Zéon car il lui permet d'accéder à des convocations plus puissantes.

- **Convoquer, Dominer, Lier et Révoquer** : n'importe laquelle de ces compétences se développe normalement, c'est-à-dire que si le coût de Dominer est de 2 et que vous y dépensez 100 PF, vous aurez une base de 50 points. Vous pouvez les posséder toutes ou seulement certaines d'entre elles, en fonction des domaines qui vous intéressent le plus (p. 178 à 181).

- **ARM et Zéon** : idem que la section précédente.

5.5 Personnages avec des capacités mentales

Si un personnage souhaite développer des pouvoirs psychiques, il devra d'abord calculer son Talent Psychique, avant d'investir des PF pour développer sa Projection Psychique puis acquérir des PPP.

- **Talent Psychique** : il indique le degré de puissance des capacités mentales du personnage. Il se calcule en utilisant la Caractéristique de Volonté, même s'il peut être augmenté en utilisant des PPP (p. 194 et 195).

- **PPP** : ils représentent l'énergie mentale potentielle du personnage. Vous pouvez utiliser les PPP pour maîtriser de nouveaux pouvoirs, renforcer ceux que vous avez déjà ou acquérir des attaches psychiques. Chaque PPP à une valeur de PF fixe (p. 195 à 197).

- **Projection Psychique** : elle représente la faculté à projeter les pouvoirs mentaux contre les objectifs. Les psy l'utilisent pour calculer la portée de leurs sorts, attaquer et se défendre. Elle se développe comme toute autre compétence : Attaque, Parade, Port d'armure, ... (p. 197). Souvenez-vous que vous pouvez au maximum dépenser la moitié des PF du Champ Psychiques en Projection Psychique (p. 15).

6. Investissez des PF dans les Champs Secondaires

Investissez autant de PF qu'il vous en reste ou que vous le souhaitez dans vos compétences secondaires. Contrairement aux principales, il n'y a aucune limite aux PF que vous pouvez dépenser ici. Si vous le souhaitez, vous pouvez même tous les dépenser.

La valeur minimale d'une Compétence Secondaire ne peut jamais être inférieure à 5. Par conséquent, si vous désirez développer une Compétence Secondaire précise, vous devrez au moins y investir assez de PF pour atteindre une Base de 5.

7. Ajoutez les Bonus Automatiques

Ensuite, vous devez ajouter les modificateurs liés aux Caractéristiques et les Bonus Automatiques de Classe aux Compétences Principales et Secondaires correspondantes (p. 15).

8. Appliquez le Bonus Naturel

Choisissez une compétence secondaire quelconque et ajoutez le bonus de la Caractéristique à laquelle elle est liée comme Bonus Spécial. Cela signifie que, si vous avez une Intelligence de 8 (soit un modificateur de +10), vous pouvez si vous voulez ajouter un Bonus Spécial de +10 en Histoire, car c'est une Compétence d'Intelligence (p. 11 et 15).

9. Calculez vos Points de Vie et votre Initiative

Calculez à présent vos points de vie en utilisant le **Tableau 4**, puis ajoutez-y le bonus spécial correspondant à votre Classe. Vous pouvez aussi investir des PF pour acheter des Multiplicateurs de Vie. Chaque fois que vous en obtenez un, vous pourrez ajouter votre valeur de Constitution à votre maximum de Points de Vie. Pour calculer votre Initiative, vous devez ajouter vos modificateurs de Dextérité, d'Agilité et le bonus obtenu grâce à votre Classe à une base de 20. En fonction des armes que vous employez, vous pouvez appliquer différents modificateurs (p. 16).

10. Calculez vos Résistances

Ajoutez finalement à la Présence de votre personnage le modificateur de la Caractéristique correspondant à chacune des cinq catégories de résistance. Tous les personnages de niveau 1 ont une Présence de 30 (p. 17).

Quelques derniers détails...

Vous venez de compléter tout ce qui touche à la feuille de base du personnage, mais il vous reste encore beaucoup de choses à décider. Si votre Meneur ne décide pas lui-même des richesses initiales de votre personnage, vous pouvez générer aléatoirement ses biens de départ en utilisant la table de classe sociale de la page 64. Vous devez également choisir quelles seront vos armes de départ et, au cas où vous en auriez une, votre armure ainsi que, si vous êtes un sorcier avec connaissance de voie, les sorts d'accès libre que vous connaissez.

Le plus important : vous devez développer un histoire pour votre personnage car, ne l'oubliez jamais, un personnage est toujours est toujours bien plus qu'une simple feuille de papier.

