

# Aide à la création rapide

Alors voilà : vous avez maté votre bécane téléchargeant cette superbe aide de jeu pour INS/MV4 pendant deux bonnes heures et vous vous retrouvez avec deux feuilles pleines de petits ronds. Forcément, vous vous dites : niquer la moitié de mon forfait internet pour une telle daube, je me suis bien fait fisté par Croc. Que nenni, plutôt que de téléphoner à un de vos potes hackers pour qu'il me spamme à mort à coup de « Buy Viagra Online », « Enlarge Your Penis Size » et autres « Super Porn Asian Teens », lisez donc ce qui suit. Ce n'est autre que le mode d'emploi détaillé de cet aide de jeu qui rendra vraiment rapide le système de création du même nom. Bonne bourre.

Après avoir choisi votre supérieur et votre profil, munissez-vous de cette aide de jeu et d'une feuille de personnage vierge :

**1) Calcul des caractéristiques :** cochez autant de ronds que nécessaire. Une fois les modifs du supérieur et du profil entrées, regardez au-dessus et recopiez les valeurs de vos caractéristiques (si vous n'avez coché aucun rond, la caractéristique est à 2). Si vous devez cocher plus de 7 ronds dans une même caractéristique, elle atteint 5+ et les points en plus sont perdus. Certains profils vous font perdre des points (-1 en Force pour un érudit par exemple). Retranchez ce malus au nombre de points accordés par le supérieur avant de procéder au calcul. Si le profil n'offre aucun bonus, il est possible que votre caractéristique atteigne le total ridicule de 1+. Notez-le directement sur votre fiche.

*Exemple : imaginons que vous cherchiez à calculer la Force d'un Michel martial. Vous commencez par cocher 2 ronds pour le profil puis vous cochez 5 ronds pour le supérieur. En jetant un coup d'œil au-dessus, vous vous rendez compte que vous êtes un gros lourd et que vous possédez une Force de 5+, le maximum possible pour un personnage débutant. Pour la Volonté, ça donne aucun rond pour le profil et 2 ronds pour le supérieur. Ce qui donne une valeur de caractéristique de 3.*

**2) Valeur de base des talents :** en commençant par la Force et en continuant avec les autres caractéristiques, cochez les petits ronds de tous les talents qui vont bien. Pour la Force, il n'y a qu'Intimidation et Athlétisme. Pour l'Agilité, il y en a un bon petit paquet. À chaque fois, consultez en haut de la page la ligne « caractéristique » et cochez les ronds jusqu'à parvenir au niveau indiqué. Si un talent n'est pas associé à une caractéristique, cochez simplement un rond.

*Exemple : le Michel martial de l'exemple précédent souhaite calculer la base de ses talents d'Intimidation et d'Athlétisme. Il coche 4 petits ronds (pour parvenir à la ligne « 5/5+ » puisqu'il a une Force de 5+). Pour la Discussion, il ne cochera que 2 ronds pour atteindre la ligne « 3/3+ » puisqu'il a une Volonté de 3.*

**3) Calcul des talents :** cochez autant de ronds que nécessaire. Une fois les modifs du supérieur et du profil entrées, regardez au-dessus et recopiez les valeurs de vos talents sur la feuille de personnage. Si vous devez cocher plus de 14 ronds dans un même talent, il atteint le seuil fatidique de 7+ et les points en plus sont perdus. Si, au final, vous n'avez coché aucun rond dans un talent (cela ne peut arriver que si une de vos caractéristiques est à 1+), la valeur de ce talent est de 0+. C'est pas joli joli. Pour les talents qui demandent une spécialisation, prenez soin de faire monter séparément le talent de base et la spécialisation. Notez aussi les langues auxquelles vous avez droit, vos métiers et hobbies et autres talents exotiques que vous accorde votre supérieur.

**4) Un suppo et au lit :** il ne vous reste plus qu'à calculer seuils de blessures, points de fatigue et autres points de pouvoir (sans oublier les pouvoirs eux-mêmes) et vous êtes prêts à jouer.

Merci qui ?



## CARACTERISTIQUES

	2+	3	3+	4	4+	5	5+
Force	<input type="radio"/>						
Agilité	<input type="radio"/>						
Perception	<input type="radio"/>						
Volonté	<input type="radio"/>						
Présence	<input type="radio"/>						
Foi	<input type="radio"/>						

## TALENTS PRINCIPAUX

Carac	2/2+	3/3+	4/4+	5/5+										
Niveau	1	1+	2	2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+
<b>Baratin</b>														
Pré	<input type="radio"/>													
<b>Combat</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													
<b>Corps à corps</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
<b>Défense</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
<b>Discrétion</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
<b>Discussion</b>														
Vol	<input type="radio"/>													
<b>Enquête</b>														
Foi	<input type="radio"/>													
<b>Fouille</b>														
Per	<input type="radio"/>													
<b>Intrusion</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Médecine</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Séduction</b>														
Pré	<input type="radio"/>													
<b>Tir</b>														
Per	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**TALENTS SECONDAIRES**

Carac Niveau	2/2+ 1	3/3+ 1+	4/4+ 2	5/5+ 2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+
<b>Acrobatie</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
<b>Aisance sociale</b>														
Pré	<input type="radio"/>													
<b>Art</b>														
Pré	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													
<b>Athlétisme</b>														
For	<input type="radio"/>													
<b>Conduite</b>														
Agi	<input type="radio"/>													
<b>Culture générale</b>														
-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													
<b>Hobby (_____)</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Informatique</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Intimidation</b>														
For	<input type="radio"/>													
<b>Langues (_____)</b>														
<b>Métier (_____)</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Navigation</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Pilotage</b>														
-	<input type="radio"/>													
<b>Savoir criminel</b>														
-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													
<b>Savoir d'espion</b>														
-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

Carac Niveau	2/2+ 1	3/3+ 1+	4/4+ 2	5/5+ 2+	3	3+	4	4+	5	5+	6	6+	7	7+
--------------	-----------	------------	-----------	------------	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----

**Savoir militaire**

-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**Savoir occulte**

-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**Science**

-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**Survie**

Per	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**Technique**

-	<input type="radio"/>													
_____	<input type="radio"/>													

**TALENT EXOTIQUE**

_____	<input type="radio"/>													
-------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

_____	<input type="radio"/>													
-------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

_____	<input type="radio"/>													
-------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------