

## CRÉATION DE PERSONNAGE

1. ATTRIBUTS : Répartissez parmi les cinq attributs les valeurs suivantes : 5, 4, 4, 4, 3. Puis ajoutez 1 à votre Trempe.
2. Marquez 2 dans Loi ou Chaos et 1 dans l'autre, puis 2 dans Aspect et 1 dans Marge.
3. Notez 4 dans la case Bonne Aventure et 2 dans la case Éclat.
4. Marquez «Chaotique» ou «Loyal» dans Alignement.
5. Choisissez un lieu de naissance (voir le tableau des origines) et notez le dans lieu d'origine. Choisissez 1 des avantages listés (1 compétence ou une prédilection).
6. Choisissez un héritage (voir le tableau des héritages) et notez ou appliquez les avantages et défauts.
7. Choisissez un métier (voir le tableau des métiers) et modifiez vos attributs en fonction.
8. Dans les compétences données par le métier répartissez les valeurs suivantes : 3, 2, 2, 1, 1, 1.
9. Notez ici la capacité spéciale de votre métier (voir livre de règles).
10. Répartir vos points bonus (voir ci-dessous).
11. La Santé est égale à  $[(Puissance + Trempe) \times 2] + 5$ . L'Âme est égale à  $[(Clairvoyance + Trempe) \times 2] + 5$ .
12. Initiative = Adresse ; Vitesse voir tableau ; Bonus aux Dégâts voir tableau ; Défense = Trempe +5

## POINTS À RÉPARTIR LIBREMENT

Vous avez 5 points à répartir entre les attributs et la réserve de Bonne Aventure

- > Maximum 8 pour les attributs.
- > Pas de max pour la Bonne Aventure.

Vous avez 10 points à répartir dans les compétences de votre choix (pas seulement celles données par le métier, toutes les compétences) en suivant les règles suivantes :

- > Mettre 1 dans une compétence coûte 3 points.
- > Maximum 7.
- > Acquérir une prédilection (spécialité) coûte 1 point.

The image shows a character creation sheet for 'MOURNBLADE'. The sheet is divided into several sections, each highlighted in red and numbered to correspond with the instructions above:

- 1 ATTRIBUTS**: A row of five boxes for attributes, with a '3' written below the first box.
- 2 LA BALANCE**: A section with four boxes for Balance, Chaos, Loi, and Marge, with a '2' written above the first box.
- 3**: A box for 'Bonne Aventure' with a '4' written above it.
- 4 ALIGNEMENT**: A box for alignment with 'Chaotique' written inside.
- 5 LIEU D'ORIGINE**: A box for origin with '5' written above it.
- 6 HÉRITAGE**: A box for heritage with '6' written above it.
- 7 MÉTIER**: A box for profession with '7' written above it.
- 8 COMPÉTENCES**: A large table of skills with a '8' written above the header.
- 9 CARACTÈRES SPÉCIAUX**: A section for special traits with a '9' written above the header.
- 10 SANTÉ**: A section for health with a '10' written above the header.
- 11 ÂME**: A section for soul with a '11' written above the header.
- 12 COMBAT**: A section for combat with a '12' written above the header.

## RÉSUMÉ DES LIEUX D'ORIGINE

LIEU D'ORIGINE	COMPÉTENCES	PRÉDILECTIONS
L'Ilmorla	+ 1 en Savoir : Artisanat (au choix) ou +1 en Savoir : Courtisan	
Nadsokor	+1 en Filouterie	Prédilection : Escamoter (Filouterie) ou Prédilection : Baratin (Persuasion)
Sered Ôma	+1 en Savoir : Art (au choix) ou +1 en Commerce	
Désert des Larmes	+1 en Monte	Prédilection : Arme à Projectile (Armes à Distance) ou Prédilection : Steppe (Survie)
Quarzhasaat	+1 en Savoir : Courtisan	Prédilection : Charme (Persuasion) ou Prédilection : Désert (Survie)
Le Vilmir	+1 en Savoir : Loi & Chaos	Prédilection : Intimisation (Coercition) ou Prédilection : Se Cacher (Discrétion)
Org	+1 en Survie	Prédilection : Forêt (Survie) ou Prédilection : Mains Nues (Mêlée)
L'Argimiliar	+1 en Monte ou +1 en Savoir : au choix	
Le Dorel	+1 en Savoir : Théâtre & Poésie	Prédilection : Arme à une Main (Mêlée) ou Prédilection : Attelage (Monte)
Oin et Yu	+1 en Navigation	Prédilection : Pêche (Survie) ou Prédilection : Arme de Jet (Armes à Distance)
Le Filkhar	+1 en Persuasion ou +1 en Savoir : Artisanat (Cuisine)	
Le Lormyr	+1 en Savoir : Courtisan	Prédilection : Arme à deux Mains (Mêlée) ou Prédilection : Chevaucher (Monte)
Le Pikarayd	+1 en Mêlée	Prédilection : Arme à une Main (Mêlée) ou Prédilection : Mains Nues (Mêlée)
Le Dharijor	+1 en Savoir : Art de la Guerre ou +1 en Mêlée	
Le Jharkor	+1 en Savoir : Art de la Guerre ou +1 en Savoir : Agriculture	
Le Shazaar	+1 en Monte	Prédilection : Soins aux Animaux (Monte) ou Prédilection : Combat Monté (Mêlée)
Les Terres Silencieuses	+1 en Savoir : Logique é Mécanique ou +1 en Survie	
Le Tarkesh	+1 en Savoir : Travail du bois ou +1 en Navigation	
L'Île des Cités Pourpres	+1 en Navigation ou +1 en Commerce	
Pan Tang	+1 en Savoir : Loi & Chaos	Prédilection : Arme à une Main (Mêlée) ou Prédilection : Éloquence ( Persuasion)

## RÉSUMÉ DES HÉRITAGES

HÉRITAGE	AVANTAGE	DÉFAUT
Paria	+1 en Trempe	-2 aux tests de Perception concernant l'empathie
Isolationniste	+2 en Âme	-2 aux tests de Savoir : Jeunes Royaumes
Colosse	+1 en Puissance	-1 en Adresse
Commun	-	-
Sang-Mêlé	Âme = [(Trempe + Clairvoyance) x3] + 5	-2 en Présence concernant les interactions sociales
Noble	Prédilection : Commandement (Coercition), une arme, une armure et un cheval	-2 aux tests de Discrétion
Érudit	+3, +2, +2 dans trois compétences de Savoir aux choix, dont Savoir : Lire et Écrire	-3 en Santé
Crapule	+2 en Filouterie	-2 en Présence devant des personnes d'une classe sociale plus élevée
Voyageur	Prédilection : Routes (Commerce) et +2 en Savoir : Jeunes Royaumes	-1 en Trempe lorsqu'il reste plus d'une semaine au même endroit.

### TABLE DES BONUS AUX DÉGÂTS

PUISSANCE	BONUS
1	-2
2-3	-1
4	0
5	+1
6-7	+2
8-9	+3
10-11	+4
12-13	+5

### TABLE DES VITESSES

ADRESSE	VITESSE
1	3
2-3	4
4-6	5
7-8	6
9-10	7
11-12	8
13-14	9

## LES MÉTIERS EN UN CLIN D'ŒIL

<b>Artisan</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 2 en Adresse	Commerce, Perception, Persuasion, Savoir : Architecture, Savoir : un artisanat au choix, Savoir : un deuxième artisanat au choix, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.
<b>Artiste</b>	+ 2 en Présence, + 1 en Adresse	Mouvements, Persuasion, Perception, Savoir : Chant & Musique, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Peinture & Sculpture, Savoir : Théâtre & Poésie.
<b>Assassin</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Puissance	Armes à Distance, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Savoir : Alchimie, Savoir : Bas-fonds.
<b>Capitaine</b>	+ 1 en Présence, + 1 en Puissance, + 1 en Trempe	Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Persuasion, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.
<b>Chasseur de primes</b>	+ 2 en Trempe, + 1 en Clairvoyance	Coercition, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Perception, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes.
<b>Courtisan</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 2 en Présence	Discrétion, Perception, Mêlée, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler.
<b>Dresseur</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Présence, + 1 en Trempe	Coercition, Monte, Mouvements, Nage, Perception, Savoir : Plantes & Animaux, Soins, Survie.
<b>Ecclésiaste</b>	+ 1 en Clairvoyance, + 1 en Présence, + 1 en Trempe	Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Loi & Chaos, Savoir : Seigneurs Élémentaires, Savoir : Seigneurs des Bêtes, Savoir : Runes, Soins.
<b>Éclaireur</b>	+ 2 en Adresse, + 1 en Trempe	Armes à distance, Discrétion, Monte, Mouvements, Nage, Navigation, Perception, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Plantes & Animaux, Survie.
<b>Érudit</b>	+ 2 en Clairvoyance, + 1 en Présence	Tous les savoirs indiqués en page 141 sauf Bas-fonds, Courtisan et Runes.
<b>Esclave en fuite</b>	+ 2 en Trempe, + 1 en Puissance	Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Savoir : un artisanat au choix, Survie.
<b>Marchand</b>	+ 1 en Présence, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Trempe	Commerce, Monte, Navigation, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Jeunes Royaumes, Survie.
<b>Marin</b>	+ 1 en Adresse, + 2 en Trempe	Commerce, Mêlée, Mouvements, Nage, Navigation, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux.
<b>Racaille</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Clairvoyance, + 1 en Présence	Coercition, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Persuasion, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeux.
<b>Spadassin</b>	+ 1 en Adresse, + 1 en Puissance, + 1 en Trempe	Armes à Distance, Coercition, Commerce, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Survie.
<b>Sorcier</b>	+ 2 en Clairvoyance, + 1 en Trempe	Coercition, Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Loi & Chaos, Savoir : Runes, Savoir : Seigneurs Élémentaires, Savoir : Seigneurs des Bêtes.
<b>Soldat de fortune</b>	+ 2 en Puissance, + 1 en Trempe	Armes à distance, Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux, Soins.