

HOLLOW EARTH EXPEDITION

Création de Personnages V1.8

(13 – 01 – 2012)

Par Khomenor !

Vérification : Epyméthée

Etape 1 : Les archétypes

Choisissez un archétype qui représentera le rôle de votre personnage et qui servira de guide durant sa création.

Aventurier H : 39	Homme d'équipage L : 1
Agent de la loi S : 7	Homme de la rue S : 6
Banni M : 10	Indigène M : 10
Barbare M : 10	Ingénieur H : 40
Célébrité H : 39	Journaliste H : 40
Chasseur H : 39	Médecin H : 40
Criminel H : 39	Mystique M : 10
Espion S : 7	Missionnaire H : 40
Erudit H : 39	Moine S : 7
Explorateur H : 39	Occultiste H : 40
Financier H : 40	Protecteur M : 11
Guérisseur M : 10	Scientifique H : 40
Guerrier M : 10	Soldat H : 40
Homme bête M : 10	Survivant H : 40

Etape 3 : Les attributs primaires

15 Points à dépenser, Vous devez attribuer au moins 1 point, mais pas plus de 5 points, à chacun des six attributs H : 43

Corps	Intelligence
Charisme	Force
Dextérité	Volonté

Etape 2 : Les motivations

Choisir une motivation, elle représente le but directeur de votre personnage et lui donne une raison de participer à l'aventure.

Amour H : 41	Préservation M : 12
Cupidité H : 41	Pouvoir H : 42
Devoir H : 42	Mystère S : 7
Espoir S : 7	Rédemption S : 7
Foi H : 42	Réputation M : 12
Fuite H : 42	Revanche H : 42
Gloire H : 42	Sagesse M : 12
Honneur S : 7	Survie H : 42
Justice S : 7	Vérité H : 42

Etape 4 : Les attributs secondaires

Vos niveaux d'Attributs secondaires sont calculés en fonction de vos Attributs primaires H : 45

Taille = 0 (humain moyen)

Déplacement = Force + Dextérité

Perception = Intelligence + Volonté

Initiative = Dextérité + Intelligence

Défense = Corps + Dextérité – Taille

Etourdissement = Corps

Santé = Corps + Volonté + Taille

Etape 5 : Les compétences

Vous avez **15 points** de Compétences pour acquérir des degrés de compétence, à raison d'1 point par degré. Vous pouvez acheter jusqu'à 5 degrés pour une compétence donnée. Les compétences spécialisées coûtent ½ point chacune et nécessitent au moins un degré de compétence pour acquérir une spécialisation. La spécialisation ajoute un bonus +1 quand elle s'applique

Compétence	Attribut primaire (base)	Spécialisations et Disciplines
Acrobaties	Dextérité	Chutes. Contorsions. Equilibre, Jonglerie, Pirouettes H : 50
Armes à feu	Dextérité	Anciennes. Fusils. Fusils à pompe, Mitraillettes. Pistolets H : 50
Alchimie	Intelligence (nécessite talent transmutation)	Armure, Vêtements, Médicaments, Outils, Armes. M : 50
Armes de trait	Dextérité	Arbalètes. Arcs. Filets. Frondes. Sarbacanes H : 50
Arnaque	Charisme	Baratin. Bluff. Duperie. Mensonges. Séduction H : 50
Art *	Intelligence	Écriture. Musique, Peinture. Photographie. Sculpture H : 51
Arts martiaux	Force	Aikido. Boxe. Capoeira. Judo. Kalaripayatty. Karate. Kung-Fu. Lutte. Savate. Tai-Chi-Chuan. S : 9
Artillerie	Intelligence	Bombes. Canons. Mitrailleuses, Roquettes. Tirs d'artillerie H : 51
Bagarre	Force	Coups bas. Coups de pied. Coups de poing. Désarmement. Immobilisation. Lutte. Projection H : 52 S : 9
Bureaucratie	Intelligence	Affaires. Gouvernementeale. Juridique. Militaire. Scolaire H : 52
Concentration	Volonté	Attention. Courage. Méditation. Résistance. Résolution S : 9
Conduite	Dextérité	Bus. Camion. Moto. Tank. Voiture H : 52
Débrouillardise	Charisme	Beuverie. Marchandage. Marché noir. Récupération. Rumeurs H : 52
Démolition	Intelligence	Artisanal. Désamorçage. Dynamite. Incendiaire. Poudre à canon H : 53
Diplomatie	Charisme	Commandement. Étiquette. Négociations. Persuasion. Politique H : 53
Discrétion	Dextérité	Camouflage. Déguisements. Filature. Se cacher. Se faufiler H : 53
Dressage	Charisme	Chats. Chevaux. Chiens. Oiseaux. Reptiles H : 54
Empathie	Intelligence	Émotions. Intuition. Langage corporel. Mensonges. Objectifs H : 54
Équitation	Dextérité	Chameau. Cheval. Eléphant, Mule, Taureau H : 54
Érudition*	Intelligence	Droit. Histoire. Littérature. Philosophie, Religion H : 54
Interprétation	Charisme	Chant, Danse. Discours. Instrument de musique. Théâtre H : 55
Intimidation	Charisme	Interrogatoire. Menaces. Ordres. Regard menaçant. Torture H : 55
Investigation	Intelligence	Crimes. Énigmes. Fouilles. Interrogatoire. Recherches H : 55
Jeu	Intelligence	Blackjack, Craps, Poker. Roulette. Tricherie H : 56
Linguistique	Intelligence	Codes. Déchiffrage. Langue des signes. Lecture sur les lèvres. Traduction H : 56
Médecine	Intelligence	Chirurgie. Diagnostics. Maladies. Médecine vétérinaire. Premiers soins H : 56
Mêlée	Force	Couteaux. Épées. Gourdins. Haches. Lances H : 57
Métier*	Intelligence	Apothicaire. Charpentier. Chimiste. Électronicien. Mécanicien H : 57
Pilotage *	Dextérité	Aérostat. Avion. Foreuse. Navire. Sous-marin H : 57
Sciences *	Intelligence	Biologie. Chimie, Ingénierie. Géologie. Physique H : 58
Sports	Force	Course. Escalade. Natation. Lancer. Saut H : 58
Stratégie	Intelligence	Logistique. Organisation. Stratégie. Tactique. Terrain. S : 9
Survie	Intelligence	Abris. Chasse. Cueillette, Orientation. Pistage H : 59
Vol	Dextérité	Crochetage. Perçage de coffres. Prestidigitation. Sécurité. Vol à la tire H : 59

* Compétences à discipline

5.1 : Les compétences de niveau 0

S : 8, M : 13

Ces compétences si elles ne sont pas remplies sont automatiquement à 0

Race	Compétences de niveau zéro
Monde de la surface	Bagarre, Conduite, Discrétion, Empathie, Sports
Adorateur du Dessus	Bagarre, Diplomatie, Mêlée, Discrétion, Mêlée, Survie
Amazone	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Cannibale	Bagarre, Discrétion, Intimidation, Mêlée, Survie
Néandertal	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Noble sauvage	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Pirate	Armes à feu, Bagarre, Discrétion, Intimidation, Mêlée
Titan	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Vril-ya	Bagarre, Diplomatie, Discrétion, Linguistique

Les Vril-ya ont également une Compétence de niveau zéro selon leur cas (M : 90). Les prêtres apprennent l'Erudition : Religion, les Guerriers Arme à feu et les Bâtisseurs un métier spécifique (au choix).

Homme-bête	Compétences de niveau zéro
Homme-aigle	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Homme-lézard	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Homme-mante	Arts martiaux : Mante, Bagarre, Discrétion, Sports, Survie
Homme-panthère	Armes de trait, Bagarre, Discrétion, Intimidation, Survie
Homme-plante	Bagarre, Diplomatie, Discrétion, Sports, Survie
Homme-poisson	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Homme-singe	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Homme-singe géant	Bagarre, Discrétion, Mêlée, Sports, Survie
Homme-taube	Bagarre, Discrétion, Métier : Mine, Sports, Survie

5.2 : Les styles d'art martiaux

S : 10

Style	Blocage	Immobilisation	Pieds	Mains	Projections	Fort contre	Faible contre
Aïkido	+1		-1	-1	+1		
Boxe	+1	-1		+1	+1		
Capoeira	+1	-1	+1	-1			
Judo		+1	-1	-1	+1		
Kalaripayatty		+1	-1	+1	-1		
Karaté		-1	+1	+1	-1		
Lutte	+1	+1	-1	-1			
Savate	+1	-1	+1		-1		
Tai Chi Chuan	+1	-1	+1	-1			
Kung-Fu Tigre	+1	-1	-1		+1	Grue	Dragon
Kung-Fu Grue	+1	-1	+1		-1	Léopard	Tigre
Kung-Fu Dragon	+1	+1	-1		-1	Tigre	Serpent
Kung-Fu Serpent	-1	+1	-1	+1		Dragon	Léopard
Kung-Fu Léopard		-1	-1	+1	+1	Léopard	Grue

5.3 : Ajustement des personnages spéciaux

Si vous avez choisi un homme bête référez de plus au tableau suivant (M : 30):

Modèle d'homme-bête	Ajustement d'Attributs	Avantages innés	Défaut inhérent
Homme-aigle	-1 Corps +1 Dextérité -1 Force -1 Intelligence +1 Volonté	- Ailes (vole de son plein Déplacement, envergure de 3m) - Sens aiguisés (+4 aux tests liés à la vue) - Serres (0L)	Rétrograde
Homme-lézard	+1 Dextérité -1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté	- Griffes (0L) - Régénération (peut faire repousser des membres et organes perdus)	Rétrograde
Homme-mante	-1 Corps +1 Dextérité -1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté	- Carapace (Défense passive +2) - Bras crochus (2N) - Sens aiguisés (Bonus de +4 aux tests liés à la vue)	Rétrograde
Homme-panthère	+1 Dextérité -1 Intelligence +1 Volonté	Griffes (0L)	Rétrograde
Homme-plante	+1 Corps -1 Dextérité -1 Intelligence +1 Volonté	- Chlorophylle (n'a pas besoin de manger) - Longévité (vieillit très lentement)	Rétrograde
Homme-poisson	+1 Corps -1 Dextérité +1 Force -1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté	- Ouïes (permettent de respirer sous l'eau) - Nageur (double le déplacement en nageant)	Rétrograde
Homme-singe	Aucun	- Grimpeur (double son déplacement lorsqu'il escalade) - Pieds préhensiles (peut utiliser ses pieds comme des mains)	Rétrograde
Homme-singe géant	-1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté	- Grimpeur (double son déplacement lorsqu'il escalade) - Pieds préhensiles (peut utiliser ses pieds comme des mains) - Géant (+1 Corps, Force, Taille)	Rétrograde
Homme-taupe	+1 Corps -1 Dextérité +1 Force +1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté	- Griffes (0L) - Tunnelier (double son Déplacement lorsqu'il creuse)	Rétrograde Myope (-2 aux tests liés à la vue)
Titan	Aucun	- Géant (+1 Corps, Force, Taille)	Rétrograde
Yeti	-1 Charisme -1 Intelligence +1 Volonté +1 Taille	- Terrain connu : Montagnes (immunisé contre les privations et l'exposition aux intempéries) - Repérer la terre creuse (Faites un test de Perception pour localiser le portail le plus proche menant en Terre creuse)	Rétrograde

5.4 : Calculez la moyenne suivant le niveau :

Niveau	Moyenne	Niveau	Moyenne	Niveau	Moyenne
0	0	4	2	8	4
1	0+	5	2+	9	4+
2	1	6	3	10	5
3	1+	7	3+	11	5+

Etape 6 : Les talents et ressources

Choisissez un Talent ou une ressource. Les talents représentent une compétence particulière de votre personnage alors que les Ressources jaugent le pouvoir, la richesse et l'influence du personnage. Les talents ne sont jamais perdus mais les Ressources peuvent s'accroître ou décroître au cours du jeu

Talent	Condition	Avantage
Acclimaté	Corps 3	Réduit les dommages liés aux intempéries de moitié M : 13
Affinité avec les animaux	-	Bonus de Charisme +1 face aux animaux H : 61 (est remplacé par en dessous)
Affinité avec les animaux	Charisme 3	Recrute des Compagnons animaux temporaires M : 13
Agilité *	-	Niveau de Dextérité +1 H : 61
Ailes*	Homme-mante	Peut voler à la moitié de son niveau de Déplacement M : 13
Ambidextre	Dextérité 3	Réduit la pénalité liée aux attaques avec deux armes H : 61
Ange gardien	Intelligence 3	Procure un bonus de Défense aux alliés H : 61
Aptitude au combat	Intelligence 3	Intervertit les dés d'attaque et de défense H : 61
Aptitude magique	-	Capacité à canaliser l'énergie magique S : 11
As de la finance	Intelligence 3	Augmente la Ressource de Richesses S : 11
As du volant	Conduite/Pilotage 4	Réduit les malus pour les conditions de conduite difficiles S : 11
Assistant efficace	-	Amélioration des bonus de travail d'équipe S : 12
Attaque audacieuse	Charisme 3	Recours au Charisme avec une Compétence de combat particulière H : 61
Attaque calculée	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence avec une Compétence de combat particulière H : 62
Attaque concentrée	Volonté 3	Permet d'utiliser la Volonté avec une Compétence de combat spécifique H : 62
Attaque en déplacement	Dextérité 3	Permet de bouger et d'attaquer simultanément H : 62
Attaque en finesse	Dextérité 3	Permet d'utiliser la Dextérité avec une Compétence de combat spécifique H : 62
Attaque montée	Equitation 4	Utilise la Compétence Equitation pour le test d'attaque M : 15
Attaque montée en passant	Equitation 4	La monture peut se déplacer et attaquer en même temps M : 15
Attaque puissante	Force 3	Permet d'utiliser la Force avec une Compétence de combat spécifique H : 62
Attaque robuste	Corps 3	Permet d'utiliser le Corps avec une Compétence de combat spécifique H : 62
Attaque terrifiante	Intimidation 4	Permet d'utiliser l'Intimidation comme test d'attaque M : 15
Balayage	Bagarre 4 ou Mêlée 4	Réduit les pénalités liées aux balayages M : 15
Blocage	Bagarre 4	Fait des blocages en actions réflexes H : 62
Bombe volante	Ailes	Bonus de jet durant le vol M : 15
Bricoleur	Métier 4	Bonus sur l'utilisation d'outils improvisés S : 12
Caméléon*	Homme-plante, homme-lézard ou homme-mante	Se cache mieux M : 15
Capacités psychiques *	-	Capacité d'utiliser les pouvoirs de l'esprit S : 12
Captivant	Interprétation 4	Hypnotise temporairement une cible H : 63
Cavalier hors pair	Equitation 4	Meilleures compétences en équitation M : 16
Chanceux	-	Bonus de .2 à n'importe quel test. Une fois par session de jeu H : 63
Charge montée	Équitation 4	Peut charger sans perdre sa défense active M : 16
Charismatique*	-	Charisme +1 H : 63
Civilisé	Défaut Rétrograde	Bonus de technologie moderne amélioré M : 16
Combat en aveugle	-	Pénalité réduite en cas de visibilité limitée H : 63
Compétence accrue	-	Niveau de Compétence +2 dans une Compétence spécifique H : 63
Compétence de combat	Compétence 4	+2 en Défense avec une Compétence spécifique hors combat H : 63
Conduite évasive	Conduite/Pilotage 4	Effectue des manœuvres d'évasion en action réflexe S : 13
Contre-attaque	Bagarre/arts martiaux 4	Blesse l'adversaire avec un blocage réussi S : 13
Contrôle des dommages	Métier 4	Réduit les malus des dommages structurels S : 13
Coriace *	-	Corps +1 H : 64
Coup assommant (puissant)	Bagarre 4	Permet de faire reculer l'adversaire H : 64
Coup contondant	Mêlée 4	Cause des dommages non létaux avec une arme létale H : 64
Coup fracassant	Bagarre/arts martiaux 4	Dommages structurels à mains nues S : 13
Coup mortel	Bagarre 4	Cause des dommages létaux avec des attaques de Bagarre H : 64
Coup paralysant	Bagarre/arts martiaux 4	Peut paralyser une cible avec une attaque à mains nues S : 13
Coureur	•	Vitesse de course accrue H : 64
Crachat venimeux	Venin	Permet de cracher du venin M : 17
Déchiqueter	Griffes ou serres	Les attaques de Bagarre ignorent la Défense passive M : 17
Défense audacieuse	Charisme 3	Recours au Charisme pour le niveau de Défense H : 64
Défense calculée	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence pour le niveau de Défense H : 65
Défense concentrée	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau de Défense H : 65
Défense puissante	Force 3	Recours à la Force pour le niveau de Défense H : 65
Défense totale	Dextérité 3	Défense améliorée H : 65

Talent	Condition	Avantage
Défense vigoureuse	Dextérité 3	Pénalités réduites contre des attaques multiples H : 65
Dur à cuire	-	Améliore le Seuil mortel H : 65
Durcissement	Corps 3	Résistance accrue aux dégâts caustiques M : 17
Enraciné	Homme-plante	Résistance accrue au recul et aux mises au lapis M : 17
Esquive	Sports 4	Esquive en action réflexe H : 66
Étincelle de vie	Sciences étranges	Peut créer des artefacts intelligents S : 14
Excellente mémoire*	-	N'oublie jamais rien H : 66
Fort*		Force +1 H : 66
Frappe à retardement	Bagarre/arts martiaux 4	Peut retarder les dommages d'une attaque à mains nues S : 14
Frappe subtile	Discrétion 4	Peut utiliser Discrétion pour porter des attaques S : 14
Fuite à cheval	Équitation 4	Utilise sa Compétence Équitation comme test de Défense M : 17
Fureur du berserk	Volonté 3	Permet de gagner des bonus de Compétences basés sur la Force M : 18
Gâchette rapide	-	Dégaine son arme en action réflexe H : 66
Gargantuesque	Géant	Votre personnage est de Taille 2 M : 18
Géant*	-	Taille +1 H : 66 (remplacé par celui en dessous)
Géant*	-	Voire personnage est de Taille 1 M : 18
Grâce animale	Homme-panthère	Permet d'utiliser Sport pour garder l'équilibre ou se rétablir après une chute M : 18
Griffes acérées	Griffes ou serres	Griffes ou serres améliorées M : 18
Grimpeur	-	Vitesse d'escalade accrue H : 66
Guérison rapide*	Corps 3	Double la vitesse de guérison normale H : 66
Guérisseur	Médecine 4	Améliore les capacités de guérison H : 67
Haltérophile	Force 3	Capacité de soulever des poids plus lourds M : 18
Herboriste	Médecine 4	Utilise les ingrédients naturels pour soigner M : 19
Horloge interne	-	Sait toujours l'heure H : 67
Immunité	Corps 3	Immunité contre une maladie, une drogue ou un poison précis M : 19
Imperturbable	Corps 3	Résistance accrue au recul et aux mises au tapis M : 19
Intelligent*	-	Intelligence +1 H : 67
Langage atlante	Linguistique 6	Parle couramment la langue atlante S : 14
Mâchoire d'acier	-	Étourdissement +1 H : 67
Maîtrise d'une compétence	Intelligence 3	Expertise générale dans une Discipline H : 67
Meneur d'homme	Charisme 3	Recrute des alliés temporaires S : 14
Mise au tapis	Bagarre 4	Facilite les mises au lapis H : 67
Mitrailage	Armes à feu 4	Améliore le mitrailage H : 67
Monture monstrueuse	Équitation 4	Traite les montures hostiles comme si elles coopéraient M : 19
Monture rapide	Équitation 4	La monture a +2 en niveau de Déplacement M : 19
Mot de commande atlante	Mot de pouvoir atlante	Peut donner des ordres complexes S : 15
Mot de pouvoir atlante	Langue Atlante	Peut donner des ordres d'un mot S : 15
Motivant	Diplomatie 4	Procure un bonus de Compétence aux alliés H : 68
Nageur	-	Distance parcourue en nageant améliorée H : 68
Parade	Mêlée 4	Fait une parade en action réflexe H : 68
Parade de projectile	Bagarre/arts martiaux 4	Peut bloquer les attaques à distance S : 15
Parade sans arme	Bagarre/arts martiaux 4	Peut bloquer des attaques portées par des armes S : 16
Peau empoisonnée*	Homme-poisson, homme-plante	La peau secrète une toxine de niveau 3 M : 19
Pieds collants*	Homme-lézard, homme-mante	Peut escalader des surfaces à pic M : 20
Pilote casse-cou	Conduite/Pilotage 4	Amélioration des capacités de pilotage S : 16
Précision	-	Pénalités de tire moins élevées H : 68
Prévoir la météo	-	Peut prévoir la météo avec précision M : 20
Pro de l'évasion	Acrobaties 4	Parvient à se défaire de ses liens M : 20
Pro du combat	Bagarre 4	Cause des dommages à son adversaire en l'immobilisant M : 20
Provocateur	Arnaque 4	Provoque temporairement des adversaires H : 68
Rapide	-	Déplacement +2 H : 68
Rebond	-	Se relève en action réflexe H : 69
Rechargement instantané	-	Recharge une arme on action réflexe H : 69
Réflexes rapides	-	Initiative +2 H : 69
Réparation d'urgence	Métier 4	Peut improviser des réparations S : 16
Réparation rapide	Métier 4	Amélioration des capacités de réparation S : 16

Talent	Condition	Avantage
<i>Réseau social</i>	Charisme 3	Augmente la Ressource de Contact S : 16
Résistance psychique	Volonté 3	Résistance accrue aux pouvoirs surnaturels M : 21
Résistance à la famine	Aucune	Réduit les dommages liés à la faim ou la soif de moitié M : 20
Résistance accrue à la douleur	-	Réduit les pénalités liées aux blessures H : 69
Résistance aux maladies	Corps 3	Résistance accrue aux maladies M : 20
Respiration profonde	Corps 3	Capacité pulmonaire améliorée M : 21
Riposte	Mêlée 4	Blesse l'attaquant sur une parade réussie S : 16
Robuste	-	Santé +2 H : 69
Rude cavalier	Équitation 4	Fatigue sa monture pour obtenir un bonus d'Équitation M : 21
Sang atlante *	-	Longévité et capacités augmentées S : 17
Saut	-	Améliore les distances de saut H : 69
Sciences étranges	Sciences 4	Peut créer des artefacts scientifiques étranges S : 17
Séduisant	-	Bonus de Charisme +1 face aux personnes du sexe opposé H : 69
Sens aiguisés*	-	Perception +4 pour un sens spécifique H : 70
Sens de l'orientation	-	Sait toujours la direction
Sensibilité psychique*	-	Sensibilité aux phénomènes psychiques H : 70
Sentir l'orichalque	Homme-lézard	Peut savoir dans quelle direction trouver l'orichalque M : 21
Simuler la mort	Arnaque 4	Permet de se faire passer pour mort M : 22
Sixième sens	-	Réduit les pénalités liées à l'effet de surprise H : 70
Sommeil léger	-	Diminue de moitié le temps de sommeil nécessaire M : 22
Sonar*	Perception 4, homme-poisson ou homme-taue	Voit sans lumière; attaque en aveugle améliorée M : 22
Souffle de vie	Transmutation	Créé des artefacts vivants M : 22
Terrain connu	-	Capacités accrues sur un terrain spécifique M : 22
Terrifiant	Intimidation 4	Effraie temporairement des adversaires H : 70
Têtu	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau d'Étourdissement H : 71
Tir mobile	Armes à feu/artillerie 4	Réduction des malus de tir dus à la vitesse S : 18
Tir à longue portée	-	Double la portée de l'arme H : 71
Tir automatique	Armes à feu 4	Attaque au tir automatique améliorée H : 71
Tir indirect	Armes à feu 4	Réduit le malus de couvert lors des tirs de précision S : 17
Tir rapide	Dextérité 3	Réduit les pénalités pour des tirs multiples H : 71
Titanesque	Gargantuesque	Voire personnage est de Taille 4 M : 23
Tolérance au poison	Corps 3	Résistance accrue aux drogues et poisons M : 23
Touche à tout	Intelligence 3	Amélioration des tests de Compétences non entraînées S : 18
Transmutation	-	Permet de créer des artefacts ésotériques via l'alchimie M : 23
Tunnelier	-	Le Déplacement est doublé lorsque le personnage creuse un tunnel M : 23
Venin*	Homme-lézard	Sa morsure est empoisonnée M : 23
Vif	Dextérité 3	Pénalité réduite pour les attaques multiples H : 71
Vigilance	-	Perception +2 H : 71
Vol rapide	Ailes	Vitesse de vol accrue M : 23
Volonté de fer*	-	Volonté +1 H : 71

* Ces talents ne sont disponibles que lors de la création du personnage

Les talents uniques sont indiqués en italique et gras

Ressource	Description
Alliés	Des amis proches ou des membres de la famille à appeler en cas de besoin H : 72, S : 19
Artefact	Objet puissant et unique en possession de votre personnage H : 73, S : 19
Contacts	Réseau d'associés qui peuvent être appelés pour obtenir des objets ou des informations H : 73, S : 20
Compagnon animal	Permet d'avoir un compagnon animal M : 24
Compagnons	Amis fidèles ou serviteurs qui accompagnent votre personnage H : 73, S : 21(suivants)
Rang	Rang et appartenance à une organisation secrète ou exclusive H : 74, S : 22
Mentor	Mécène, professeur ou protecteur influent qui veille sur votre personnage H : 74, S : 21
Notoriété	Réputation, notoriété et influence liées à la popularité de votre personnage H : 74, S : 21
Refuge	Maison sûre et confortable, retraite privée ou laboratoire secret H : 75, S : 22
Richesses	Revenus et biens, plus les montants disponibles pour des investissements H : 75, S : 22
Statut	Statut social et revenus liés à la profession de votre personnage ou résultant d'un héritage H : 76, S : 22

Etape 7 : Les défauts

Choisissez un défaut (optionnel). Si votre personnage est blessé ou que son défaut le limite au cours du jeu, il gagne des points de style qui pourront être dépensés plus tard sous forme de dés bonus lors d'un test. Lors de la création le choix d'un défaut offre un point de style pour commencer

Défauts	Description
Défauts physiques	
Affamé	Doit mangé deux fois plus
Âgé	Vieux
Ailes coupées	Ne peut pas voler
Albinos	N'as pas de pigmentation cutanée
Aveugle	Échoue systématiquement aux tests de vue
Borgne	N'a qu'un œil et a une mauvaise perception de la profondeur
Chétif	Peut être gêné par une maladie
Dégriffé	Les griffes et serres causent des dommages non létaux
Dénué de pouces	Ne peut pas utiliser d'outils
Dur d'oreille	Entend mal et peut mal comprendre ce qu'on lui dit
Fragile	Facilement étourdi ou mis KO
Galeux	Peau galeuse et infectée
infesté de puces	Infesté de parasites suceurs de sang
Jeune	Enfant ou adolescent
Maigre	A un physique faible
Maladroit	A une mauvaise coordination
Manchot	N'a qu'un bras et peut avoir des difficultés à faire certaines choses
Mourant	A une maladie incurable et pourrait mourir prochainement
Muet	Ne peut pas parler et doit écrire ou faire des gestes à la place
Myope	Voit mal et à de la difficulté à identifier les objets
Nain	N'est pas aussi grand ou aussi fort que les autres
Nain	Corps plus petit et plus faible
Obèse	Plus lourd et plus lent que la normale
Paralysé	Ne peut plus marcher
Peau sèche	Doit s'hydrater la peau régulièrement
Pied bot	A une jambe boiteuse ou un pied bot et se déplace plus lentement
Sang froid	Devient plus lent lorsqu'il fait froid
Sensible à la douleur	
Sourd	Échoue systématiquement aux tests d'ouïe
Défauts mentaux	
Amateur de grands frissons	Dépendance à l'adrénaline, se met inutilement en danger
Amnésique	A perdu la mémoire et a des réminiscences
Arrogant	Téméraire au point de se créer des problèmes
Aventurier	Accro au danger
Blasé	Facilement lassé ou désabusé
Code de conduite	Vit selon des règles inflexibles
Colérique	Problème de contrôle de la colère
Curieux	Retournera la moindre pierre dans sa quête de réponses
Délire	Souffre d'hallucinations
Dépendant	A une dépendance à une substance ou activité spécifique
Déprimé	Triste et pessimiste
Difficile à entraîner	Pénalité de -2 à toutes les Compétences qui ne sont pas à 0
Distrait	Oublie des choses ou néglige des détails importants
Facilement perdu	Mauvais sens de l'orientation
Illettré	Dyslexique ou sans éducation. Ne sait ni lire ni écrire
Impulsif	Impatient et casse-cou au point de se créer des problèmes
Indécis	Ne parvient pas à prendre de décisions
Lâche	Craint les conflits et peut fuir les bagarres
Maladif	Toujours mal à l'aise et léthargique
Mégalomane	Illusion de grandeur
Obsession	Compulsion à effectuer une activité particulière
Ouranophilie	Peur irrationnelle d'être aspiré par le ciel
Paranoïaques	Anxieux. Se méfie de tout le monde
Phobie	Effrayé d'une chose particulière qu'il évite
Puéril	Un enfant dans un corps d'adulte
Sceptique	Ne prend rien pour argent comptant
Schizophrène	Les personnalités interfèrent avec les autres
Territorial	Défend agressivement son territoire et ses possessions
Timide	Nerveux et anxieux
Visible	Ne sait pas se faire discret
Vœu	Serment envers une organisation ou une tâche
Défauts sociaux	
Antipathie animale	Instinctivement détesté par les animaux
Borné	Refuse d'entendre quoi que ce soit une fois qu'il a décidé quelque chose
Clément	Compassionné et indulgent
Cœur de pierre	Égoïste et insensible
Condescendant	Se pense meilleur que tout le monde
Crédule	Croit ce qu'on lui raconte
Défiguré	Laid et repoussant
Distant	Froid et détaché
Dominant	Cherche à soumettre les autres

Défauts	Description
Enfant-Loup	Dédaigne toute étiquette
Enigmatique	Mystérieux et difficile à percer
Exilé	Banni de la société
Fanatique	Agit selon ses croyances même si cela doit lui coûter la vie
Honnête	Ne ment jamais
Malheureux en amour	Amoureux transi
Masochisme	Recherche la douleur
Mauvais augure	Prédit les événements catastrophiques
Mentalité de troupeau	Ne supporte pas l'individualisme et la solitude
Mythomane	Embellit constamment la vérité
Pacifiste	Opposé à la violence et à la guerre pour une raison quelconque
Préjugés	A des préjugés contre un groupe particulier
Problème d'élocution	A des problèmes d'élocution et pourrait être mal compris
Recherché	Censé avoir commis un crime sérieux
Répugnant	Répugnant pour les autres
Sadique	Inutilement cruel
Secret	A un secret embarrassant ou honteux
Soumis	Veut que les autres prennent les décisions
Superstitieux	Se donne du mal pour respecter ses croyances extraordinaires
Têtu	Obstiné et tête de bois
Timide	N'aime pas les situations sociales et tente de les éviter
Vaniteux	Egocentrique et narcissique
Défauts divers	
Aimant à bizarreries	Attire les événements surnaturels
Aimant à problèmes	Attire les problèmes sans les chercher
Chassé	Poursuivi par une organisation ou un individu
Malchanceux	Maudit ou malchanceux
Pauvre	Fauché et mauvais gestionnaire
Rétrograde	Non familier avec les technologies modernes
Bestial	Ne peut pas communiquer ou utiliser d'outils
Pion du destin	Le destin contrôle le personnage
Rétrograde	Pénalité de -2 à tous les tests reliés aux technologies

Etape 8 : L'expérience et les derniers ajustements

Le personnage commence le jeu avec une certaine expérience de la vie. 15 points d'expériences à dépenser. Les points non consommés peuvent être conservés pour plus tard (p. 80)

Caractéristiques	Coût en points d'expérience
Attributs primaires	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x2 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressources	15 points

Remplissez vos charges sur votre feuille de perso

Force	Charge légère	Charge moyenne	Charge lourde
1	0 – 5 kg	5 – 12 kg	12 – 25 kg
2	0 – 12 kg	12 – 25 kg	25 – 50 kg
3	0 – 25 kg	25 – 50 kg	50 – 125 kg
4	0 – 50 kg	50 – 125 kg	125 – 250 kg
5	0 – 125 kg	125 – 250 kg	250 – 375 kg

Puis remplissez votre tableau de déplacement

Déplacement	Combat (tour)	Natation (tour)	Escalade (tour)	Saut en longueur*	Saut en hauteur*
1	1,5 m	75 cm	75 cm	75 cm	30 cm
2	3 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	60 cm
3	4,5 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	1 m
4	6 m	3 m	3 m	3 m	1,2 m
5	7,5 m	3 m	3 m	3 m	1,5 m
6	9 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	1,8 m
7	10,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	2,1 m
8	12 m	6 m	6 m	6 m	2,5 m
9	13,5 m	6 m	6 m	6 m	2,8 m
10	15 m	7,5 m	7,5 m	7,5 m	3 m

* Si votre personnage ne bénéficie pas d'une course d'élan, ces distances sont diminuées de moitié.

Etape 9 : Les points de style

Calculez vos points de style, 1 point pour un défaut, écrire son background, ou, lui trouvé des accessoires ou un costume peut aussi rapporter des points de style à l'appréciation du MJ

Etape 10 : Les emplettes !

Voir les pages du magasin !