

## La Forteresse des Heures -Guide de création de personnage-

Créer un personnage dans la Forteresse des Heures est un processus simple et rapide. Pensez à discuter avec vos coéquipiers. Un groupe équilibré et disposant de synergies a de meilleures chances de vaincre.

**Première étape :** Récupérer une fiche de personnage vierge, par ici :

[https://docs.google.com/document/d/1sZRd\\_JiHt2BPUC7UpKldtGSH4v2iEbZcGZ0oI79z3\\_8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1sZRd_JiHt2BPUC7UpKldtGSH4v2iEbZcGZ0oI79z3_8/edit?usp=sharing). Merci d'envoyer votre fiche sous forme de google doc.

**Deuxième étape :** Choisir la Classe de son Aventurier. Vous êtes libre de choisir n'importe quelle classe de personnage en respectant les deux conditions suivantes :

- Deux personnages ne peuvent pas avoir la même classe au sein du même groupe.
- Un archétype de personnage ne peut pas être représenté plus de deux fois au sein du même groupe.

Coordonnez-vous avec votre groupe pour savoir quoi choisir !

**Si votre personnage ne dispose que d'un seul Archétype, il dispose d'un Talent Inné, détaillé dans la section 0°) des compétences.**

**Troisième étape :** Reporter la santé, le mana et/ou l'endurance de départ du personnage. Reporter également les objets (équipements et consommables) ainsi que les compétences, sortilèges et/ou techniques indiqués sous les rubriques "équipement de départ" et "compétences / sortilèges / techniques de départ". Ces objets et ces compétences / techniques / sortilèges sont offerts à la création du personnage. Il vous sera parfois demandé de faire un choix entre plusieurs options. Copiez-collez l'intégralité des textes de règle associés. Pensez à ajuster le tableau de Mitigation au fur et à mesure.

**Quatrième étape :** Dépenser son expérience.

Vous disposez de **15 points d'expérience**. Ces points peuvent être dépensés pour acheter diverses choses :

- Des points d'attributs ;
- Des compétences ;
- Des techniques martiales ;
- Des sortilèges ;
- Des consommables ;
- De l'équipement.

**Une contrainte :**

Vous devez obligatoirement dépenser entre 8 et 10 points d'expérience dans les attributs de votre personnage, pas plus, pas moins.

**Bonus :**

Vous devez ajouter +1 à un attribut de votre personnage. Ce +1 est ajouté à la fin de la dépense d'expérience et n'est pas soumis aux contraintes habituelles. (Débloqué par : Deuxième génération)

\*Un point d'expérience octroie 1 point dans un attribut de votre choix (Force, Dextérité, Robustesse, Intuition, Précision). **Votre score d'attribut le plus élevé ne peut pas être supérieur de plus de 2 points à votre deuxième score le plus élevé.** Par exemple, pour pouvoir disposer d'une Force de 5, vous devez impérativement avoir un score minimum de 3 en dextérité, robustesse, intuition **OU** précision. Pensez à renseigner sur votre fiche tout changement découlant de l'achat d'attribut (Vitalité, Mana, Endurance).

\*Un point d'expérience octroie 1 compétence ou une technique martiale ou un sortilège. **Vous ne pouvez apprendre que les compétences et les techniques martiales des archétypes de votre classe ainsi que des catégories générales.** Vous ne pouvez apprendre des sortilèges divins que si votre classe dispose de l'Archétype Théurge et pareillement, vous ne pouvez apprendre des sortilèges profanes que si votre classe dispose de l'Archétype Thaumaturge.

\*Un point d'expérience octroie 1 consommable au choix parmi les consommables disponibles dans la Plaine du Long Sanglot (mais pas la Collection).

\*Un point d'expérience octroie 1 équipement au choix parmi les équipements disponibles dans la Plaine du Long Sanglot (mais pas la Collection).

**Cinquième étape** : Choisissez une compétence Élite pour votre personnage, parmi celles disponibles pour sa classe. Cette compétence est offerte à la création. Cependant, les compétences Élites ne deviennent actives qu'une fois la 4e Zone d'une Rémanence atteinte.

**Sixième étape** : Choisissez une **Marque** pour votre personnage parmi celles disponibles dans la Collection.

**Septième étape** : Peaufiner les détails. Donnez un nom à votre aventurier et trouvez lui un portrait, si vous le désirez. Envoyez votre fiche au maître de jeu. Voilà, vous êtes prêt(e) à jouer !