



Meilleurs AGR, EDU & STA

- ❖ Le meilleur AGR des Phases de vie est 14.
- ❖ La meilleure EDU des Phases de vie est 10.
- ❖ Le total des STA des Phases de vie est 8.

Caractéristiques finales

Le joueur répartit 3 (NDP) points de caractéristiques supplémentaires, soit ADR +1, CST +1 et PER +1.

Pour ses caractéristiques usuelles finales, le joueur effectue les totaux :

- ❖ $CAR = (10 + 1 + 1) = 13$.
- ❖ $ADR = (10 + 2 + 1) = 14$.
- ❖ $CST = (10 + 2 + 1) = 13$.
- ❖ $PER = (10 + 2 + 1) = 13$.
- ❖ $SGC = 10$.
- ❖ $VLT = (10 + 1 + 1) = 12$.
- ❖ $ATT = 10$.

En ce qui concerne ses caractéristiques de background finales :

- ❖ AGR = 15, soit 14 + 1 (apporté par « Le Pognard »).
- ❖ EDU = 10.
- ❖ STA = 11, soit 2 + 2 + 2 + 2 + 3 (ce dernier apporté par le NDP).

MTR de Phase finale

Titus reçoit 30 MTR supplémentaires. Titus étant NDP 3, son joueur veille à ne pas dépasser la limite de 18 en MTR et décide de répartir ses MTR de la manière suivante :

- ❖ Conduite (Monture) +5.
- ❖ Stratégie +5.
- ❖ Premiers soins +5.
- ❖ Commerce +5.
- ❖ Jeu +5.
- ❖ Survie +5.

Langages finaux

Les langages de Titus sont, en ne conservant que les meilleurs des Phases : Commun (parlé, lu & écrit) 10 et Malpachi (parlé) 6.

Compétences de combat finales

L'AGR final de Titus est de 15. Il choisit donc de répartir 15 MTR dans les compétences suivantes :

- ❖ Glaive 12.
- ❖ Port d'armure 3.

Son Avantage « La Tour » lui permet de choisir une cotte de mailles, dotée d'une PTC de 8 et d'un ECB de 8.

Aptitudes

Les Aptitudes de Titus sont :

- ❖ Aptitude d'ADR $(14 - 10) = 4$.
- ❖ Aptitude de PER $(13 - 10) = 3$.
- ❖ Aptitude de SGC $(10 - 10) = 0$.
- ❖ Aptitude d'EDU $(10 - 10) = 0$.
- ❖ Aptitude de Corps-à-corps $(\text{moy.}[13 + 14] - 10) = 4$.
- ❖ Aptitude de Distance $(\text{moy.}[14 + 13] - 10) = 4$.

Points de Vie, de Vigueur et de Pouvoir

- ❖ PVI $(\text{moy.}[13 + 13] \times 1,5) = 20$ avec un RDG de 2.
- ❖ PVG $(\text{moy.}[13 + 12] \times 1,5) = 20$ avec un RDR de 6 (activité) et 14 (sommeil).
- ❖ PVR $(\text{moy.}[10 + 12] \times 1,5) = 17$ avec un RDR de 5 (activité) et 12 (sommeil).

BDG & DMN

- ❖ BDG au C.-à-C. = +2.
- ❖ BDG à Distance = +2.
- ❖ Dégâts à mains nues = $1D2 + \text{BDG au C.-à-C.} = 1D2 + 2$.

Initiative, Déplacement et Seuil de la mort

- ❖ Initiative $(\text{moy.}[14 + 10] + 1D10) = 12 + 1D10$.
- ❖ L'ECB de son armure est de 8 et celui de son bouclier de 4. Son total d'ECB est de 12, réduit par sa CMP de Port d'armure (9). Titus a donc un malus d'Initiative de 3 tant qu'il porte ces protections.
- ❖ Déplacement $(\text{moy.}[14 + 13]) = 14$.
- ❖ Seuil de la mort = -3.

Matériel & Argent de départ

Le joueur rassemble le matériel accordé par les Phases de vie de Titus, dont le NDV moyen lui octroie 12 chrisos.

Titus possède les armes et armures suivants : glaive, kalic, cotte de mailles et écu en bois.

Le joueur décide de ne rien acheter de plus.

Finitions

Le joueur procède aux dernières touches, donnant à Titus ses informations diverses. Le MJ débute la carrière de Titus en lui donnant 2 points de Fortune.