

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde de *Chaos & Barbarie*, un univers abritant de puissants héros, de nuisibles méchants, de ténébreuses créatures, de terribles pouvoirs et d'insondables secrets.

D'innombrables explorateurs osent profaner les ruines millénaires des anciens empires dans l'espoir de trouver d'antiques richesses, révèlent ou détruisent de noirs périls qui attendent dans l'ombre, voyagent à travers les régions pour prospecter ou protéger au nom de leurs seigneurs. Princes-déviant ou tribus de la Hardeza vouent une haine auprès de ses nouveaux héros de la providence et, cachés dans le Cloaque ou les lieux les plus reculés de la Multiterre, attendent le moment de leurs troubles.

Voici Grâl, une région qui peu à peu cicatrise ses plaies de la Ganderios-arest, il y a de cela deux mille ans. Vous qui allez endosser le rôle d'explorateur, devrez faire évoluer, protéger, conquérir ou changer la face du monde. Il s'agit d'une terre surveillée par les seigneurs, un monde qui est désormais le vôtre.

Bienvenue dans les Terres Connues de Grâl.

IRKAIA

UN MONDE D' EXPLORATION

Chaos & Barbarie est une richesse d'exploration, de mystère, de combat, de trésors antiques, de héros vindicatifs et de félons maléfiques. Ainsi, en endossant le rôle de votre personnage, vous pouvez laisser le monde réel derrière vous pour quelque temps, et entrer dans un univers où le fantastique est réalité et où le réel n'a d'autres limites que votre imagination, celles des autres joueurs et du maître du jeu.

CREATION DU PERSONNAGE

Soyez sûr d'avoir examiné les Chapitres 1 à 9 avant d'utiliser ce résumé de création de personnage pour *Chaos et Barbarie*. Faites une copie d'une feuille de personnage pour enregistrer les traits de votre personnage.

DETERMINER LES VALEURS DE CARACTERISTIQUES

Utilisez une des méthodes décrites dans le Chapitre 1 pour déterminer les six valeurs de caractéristiques de votre personnage. Notez les six résultats obtenus sur un brouillon.

CHOISIR VOTRE RACE

En tant que personnage de *Chaos et Barbarie*, vous n'êtes pas limité à devenir un simple humain. Il existe une variété de races valables, de dirishan à torken. Choisissez la race que vous désirez jouer parmi celles présentées dans le Chapitre 2.

CHOISIR VOTRE CLASSE

Une classe vous fournit un point de départ pour votre personnage, un cadre sur lequel vous pouvez accrocher des compétences, des dons, et plusieurs éléments d'histoire. Choisissez une classe parmi celles présentées dans le Chapitre 3.

ATTRIBUER LES VALEURS DE CARACTERISTIQUES

Maintenant que vous connaissez la classe et la race de votre personnage, répartissez les six totaux que vous avez obtenus

précédemment entre les six caractéristiques de votre personnage : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Puis, faites les ajustements sur ces valeurs obtenues par la race choisie.

Chaque description de classe indique quelles caractéristiques sont les plus importantes pour votre classe. Attribuez les valeurs les plus élevées aux caractéristiques majeures de votre personnage.

Inscrivez les valeurs modifiées des caractéristiques et leurs modificateurs sur la feuille de personnage.

INSCRIRE LES TRAITS RACIAUX

Chaque race confère certains traits raciaux propres à chaque race. Enregistrez les traits de votre race sur votre feuille de personnage.

INSCRIRE LES APTITUDES DE CLASSE

Chaque classe confère certaines aptitudes propres à chaque classe. Enregistrez les aptitudes de votre classe sur votre feuille de personnage.

POINTS DE VITALITE

Votre classe détermine le dé de vitalité de votre personnage – le dé que vous jetterez pour gagner de nouveaux points de vitalité à chaque niveau. Enregistrez ce dé (d6, d8 ou d10) à l'emplacement prévue sur la feuille de personnage, ainsi vous saurez quel est le chiffre de départ de vos points de vitalité. Au premier niveau, mettez le maximum de points de votre dé de vitalité, à additionner avec le bonus de Constitution.

Par exemple, si votre personnage appartient à la classe de guerrier et que vous avez une Constitution de 12, vous démarrez avec 11 points de vitalité (10, le résultat maximum sur un d10, plus 1 de votre bonus de Constitution).

Le don Rapidité modifie vos points de vitalité. Si vous choisissez ce don plus tard, faites les ajustements en conséquence.

POINTS DE BLESSURE

Vos points de blessure sont égaux à votre valeur de Constitution. Par exemple, si la valeur de Constitution de votre personnage est de 12, vous avez 12 points de blessure.

Le don Vigueur surhumaine modifie vos points de blessure. Si vous choisissez ce don plus tard, faites les ajustements en conséquence.

DEFENSE

Pour déterminer la Défense de votre personnage, additionnez les chiffres suivants :

10 + bonus de classe + bonus de Dextérité

Ainsi, un guerrier du niveau 1 (bonus de classe de +6) avec une Dextérité de 12 aurait une Défense de 17 (10 + 6 + 1 = 17).

VITESSE DE DEPLACEMENT

La race de votre personnage détermine votre vitesse de déplacement. La plupart des races possèdent une vitesse de déplacement de 9 mètres.

INITIATIVE

Le modificateur à l'initiative de votre personnage est égal au bonus de Dextérité de votre personnage.

Le don Science de l'initiative apporte un modificateur sup-

plémentaire. Si vous choisissez ce don plus tard, faites les ajustements en conséquence.

BONUS DE BASE A L' ATTAQUE

La classe de votre personnage détermine votre bonus de base à l'attaque. Notez cette valeur sur la feuille de personnage.

REPUTATION

La classe de votre personnage détermine votre bonus de Réputation. Enregistrez cette valeur à l'emplacement prévue sur la feuille de personnage.

BONUS AUX JETS DE SAUEGARDE

Votre classe détermine les bonus de base de vos jets de sauvegarde. À ces bonus de base, ajoutez les modificateurs des caractéristiques associées comme suit :

Pour le jet de Réflexes, ajoutez le modificateur de Dextérité.

Pour le jet de Vigueur, ajoutez le modificateur de Constitution.

Pour le jet de Volonté, ajoutez le modificateur de Sagesse.

La plupart des dons procurent des modificateurs supplémentaires aux jets de sauvegarde. Si vous choisissez un de ces dons plus tard, faites les ajustements en conséquence.

BONUS D' ATTAQUE AU CORPS A CORPS

Pour déterminer votre bonus à l'attaque au corps à corps, ajoutez le modificateur de Force à votre bonus de base à l'attaque. Il est possible que la plupart des dons et des particularités procurent des modificateurs supplémentaires, faites les ajustements nécessaires.

BONUS D' ATTAQUE A DISTANCE

Pour déterminer votre bonus à l'attaque à distance, ajoutez le modificateur de Dextérité à votre bonus de base à l'attaque. Il est possible que la plupart des dons et des particularités procurent des modificateurs supplémentaires, faites les ajustements nécessaires.

CHOISIR LES COMPETENCES

La classe de votre personnage et le modificateur d'Intelligence déterminent le nombre de points de compétence que vous pouvez dépenser pour acheter des compétences.

Les compétences sont mesurées en degrés de maîtrise. Chaque degré de maîtrise dans une compétence se traduit par un bonus de +1 aux tests de compétence. La plupart des classes sont considérées comme étant des compétences de classe ; les autres compétences sont considérées comme étant hors-classe.

Au niveau 1, vous pouvez prétendre à 4 degré de maîtrise dans une compétence de classe pour l'achat de 4 points de compétences, ou à 2 degrés de maîtrise dans une compétence hors-classe pour le même prix. (les points dépensés dans des compétences de classes sont donc plus rentables.)

Choisir ses compétences va plus vite si vous octroyez automatiquement 4 points à chacune.

Une fois que vous avez choisi vos compétences, calculez le modificateur de compétence pour chacune d'entre elles. Pour cela, additionnez le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique associé à cette compétence, et tout autre modificateur qui puisse être appliqué.

Par exemple, si vous avez 4 degrés de maîtrise en Escalade et un modificateur de Force de +2, votre modificateur de compétence est de +6.

CHOISIR LES DONS

Vous commencez avec au moins un don, bien que votre classe et votre race puissent vous procurer des dons supplémentaires au niveau 1. Choisissez vos dons du Chapitre 5 et notez-les sur la feuille de personnage. Quelques dons peuvent affecter l'information que vous avez déjà enregistrée, faites les ajustements nécessaires.

DETERMINER L' ARGENT DE DEPART ET ACHETER L' EQUIPEMENT

Votre classe de personnage détermine la somme de pièces d'or avec laquelle vous commencez le jeu. Quelques dons procurent également de l'argent supplémentaire. Utilisez votre argent pour acheter l'équipement de votre personnage. Le Chapitre 7 décrit les armes, armures, et équipement que vous pouvez choisir.

TERMINER VOTRE PERSONNAGE

Les derniers détails que vous avez besoin pour finaliser votre feuille de personnage vous aident à visualiser et à jouer votre personnage. Vous avez besoin d'un nom, bien sûr —qui soit convenable à votre classe, votre race et au monde de *Chaos et Barbarie*. Vous devez également déterminer l'âge de votre personnage, son sexe, son taille, son poids, la couleur de ses yeux et de ses cheveux, la couleur de sa peau, et tout ce qui a rapport avec son background.

Assurez-vous de mettre au courant votre MJ afin qu'il puisse intégrer parfaitement vos idées dans la campagne.

Le chapitre six fournit des directives qui peuvent vous aider avec ces détails et caractéristiques.