

Création de personnage de Défis Fantastiques

(façon Lory, Livre de Base et Bestiaire)

1. Pour bien commencer, il faut choisir un Archétype. Voici une liste exhaustive :

- Guerrier
- Archer
- Prêtre
- Voleur
- Assassin
- Mage
- Sorcier
- Pirate
- Pêcheur
- Mercenaire
- Chevalier
- Aventurier
- Samouräi (de Hachiman)
- Barbare
- ...

Lorsque vous choisissez un archétype, pensez aussi à l'histoire de votre personnage. Plus celle-ci sera précise, moins vous hésitez lors de la distribution des points de compétences. De plus, comme la MJ est sympa, vous pourriez aussi avoir une ou deux compétences de rang 1 grâce à votre histoire personnelle.

2. Voici **vos caractéristiques** de base **selon la race** que vous souhaitez :

HUMAIN

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	9
MAGIE (magie et prêtrise)	0

ELFE

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	1

NAIN

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	10
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	0

BATRAKK

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	7
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	1

DEMI-ORQUE

HABILITÉ (votre capacité à agir)	5
ENDURANCE (vos points de vie)	9
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	0

ELFE NOIR

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	1

HOMME-CHAT

HABILITÉ (votre capacité à agir)	5
ENDURANCE (vos points de vie)	7
CHANCE	8
MAGIE (magie et prêtrise)	0

HOMME-LÉZARD

HABILITÉ (votre capacité à agir)	5
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	7
MAGIE (magie et prêtrise)	0

HOMME-OISEAU

HABILITÉ (votre capacité à agir)	7
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	7
MAGIE (magie et prêtrise)	0

HOMME-RHINO

HABILITÉ (votre capacité à agir)	4
ENDURANCE (vos points de vie)	8
CHANCE	9
MAGIE (magie et prêtrise)	0

Une fois votre race choisit, vous avez **8 points à distribuer entre les 4 caractéristiques.**

L'habilité ne peut dépasser 7.

L'endurance ne peut dépasser 16.

La chance ne peut dépasser 11.

La Magie ne peut dépasser 7.

Les points mit en endurance sont doublés.

3. Maintenant, il vous faut choisir **vos compétences** en plus de celles de vos races qui vous sont déjà attribuées :

HUMAIN

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance du Monde	1
Connaissance des Religions	1
Connaissance de la Ville	1
Langage Commun	4
Vigilance	1

ELFE

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance de la Forêt	1
Magie Mineure	1
Langage Commun	2
Langage Elfique	4

NAIN

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Artisanat (Forge)	1
Connaissance des Souterrains	1
Langage Commun	2
Langage Nain	4

BATRAKK

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance des Marais	1
Langage Batrakk	4
Langage Commun	2
Nage	1

DEMI-ORQUE

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance du Monde	1
Connaissance de son Environnement	1
Langage Commun	2
Langage Orque	4

ELFE NOIR

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance de son Environnement	1
Connaissance des Souterrains	1
Langage Elfique	4
Langage Commun	2

HOMME-CHAT

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Chasse	1
Connaissance de son Environnement	1
Langage Homme-Chat	4
Langage Commun	2

HOMME-LÉZARD

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance des Animaux	1
Connaissance des Marais	1
Langage Homme-Lézard	4
Langage Commun	2

HOMME-OISEAU

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance des Montagnes	1
Langage Commun	2
Langage Homme-Oiseau	4
Vol	1

HOMME-RHINO

<i>COMPÉTENCE</i>	<i>RANG</i>
Connaissance de son Environnement	1
Force	1
Langage Commun	2
Langage Homme-Rhino	4

Vous pouvez choisir de **nouvelles compétences ou améliorer celles déjà possédées** en utilisant la règle suivante :

- **2 points à ajouter dans 3 compétences différentes**

- **1 point à ajouter dans 6 autres compétences**

(Vous ne pouvez pas dépasser rang 3 sur les compétences déjà possédées par la race ou augmenter une nouvelle compétence que vous venez de choisir.)

4. Choisir un Talent (en plus de celui de votre race si vous en avez un).

Humain : /

Elfe : Nyctalopie

Nain : Nyctalopie

Batrakk : Humidification

Demi-orque : Nyctalopie

Elfe Noir : Nyctalopie

Homme-Chat : Nyctalopie

Homme-Lézard : Sang-froid

Homme-Oiseau : Vol en piqué

Homme-Rhino : Bras de fer

5. Les Calcules (Magie et Prêtrise).

Calcule des Points de Magie (PM) : (Magie + Magie Supérieure) x 2

Calcule Sorcellerie : Magie + Sorcellerie

Calcule Pouvoir Arcanique : Magie + Magie Supérieure

→ *Nombres de sortilèges disponibles : Pouvoir Arcanique X 2*

Calcule Potentiel d'Incantation : Magie + Magie Mineure

→ *Nombres de Charms : 1 point en Magie Mineure = 3 charms*

Calcule Dévotion : Magie + Prêtrise

6. Terminer le personnage

Lancez 2D6 : nombre de pièces d'argent

Lancez 2D6 : nombre de pièces d'or

Vous avez l'arme correspondante à la compétence de combat (si vous en avez choisit une).

Exemple : compétence arc = arme arc

Pareillement si vous avez une armure.

Inventaire :

Sac à dos

Lanterne + huile

Une potion (adresse (habilité), vigueur (endurance), bonne fortune (chance) ou magie, à choisir)

Couverture

Provision pour 2 jours

Le statut social est décidé par votre archétype ou par un jet de dé.

ATTENTION : j'ai repris en grande partie l'aide à la création d'un personnage mis en ligne sur le site officiel (<http://www.defisfantastiques.fr/ressources/#>) mais qui date de 2013 et donc que j'ai remis à ma sauce avec le Bestiaire et les nouveaux peuples jouables.

De plus, j'ai optimisé cette feuille de création en me basant sur la Feuille d'Aventure Alternative par Chaussin (vous pouvez aussi utiliser *Style Nécessaire de Magie* par le même auteur) que je trouve plus approprié avec ma façon de jouer et de faire jouer étant donné que je n'utilise pas la caractéristique Peur qui a été ajouté à la dernière version des Feuilles d'Aventure.