

### Classes communes :

Guerrier  
Mercenaire  
Spadassin  
Samouraï du Levant  
Moine

Archer  
Éclaireur  
Rôdeur  
Chasseur  
Assassin

Voleur  
Acrobate  
Roublard  
Escroc  
Contrebandier

### Classes magiques/divines :

Sorcier *(peut porter une armure, utilise son énergie vital pour lancer ses sort)*

Magicien *(a un malus en portant une armure, utilise son énergie Arcanique pour lancer ses sorts=)*

Mage de Guerre

Guerrier mage

Druide

Shamam

Devin

Diseuse/re de bonnes aventures

Prêtre

Prêtre Guérisseur/assassin/Voleur etc *(les combinaisons sont infinies)*

Paladin *(chevalier œuvrant pour un dieu du bien ou un dieu neutre)*

Chevalier du Chaos *(Chevalier œuvrant pour un dieu du mal)*

Barde

**Choisir ensuite parmi les 10 races (3 communes et 7 exotiques) que propose Defis**

**Fantastiques :**

<b>HUMAIN/E</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>4</b>
<b>Endurance :</b>	<b>8</b>
<b>Chance :</b>	<b>9</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>7</b>

<b>ELFE</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>4</b>
<b>Endurance :</b>	<b>8</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>1</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

<b>NAIN/E</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>4</b>
<b>Endurance :</b>	<b>10</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>8</b>

<b>BATRAKK (homme/femme grenouille) p.230 cdt</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>4</b>
<b>Endurance :</b>	<b>7</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>1</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

<b>DEMI-ORQUE p.232 cdt</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>5</b>
<b>Endurance :</b>	<b>6</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>8</b>

<b>ELFE NOIR/E p.233 cdt</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>4</b>
<b>Endurance :</b>	<b>6</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>1</b>
<b>Peur :</b>	<b>7</b>

<b>HOMME/FEMME-CHAT p.234 cdt</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>5</b>
<b>Endurance :</b>	<b>6</b>
<b>Chance :</b>	<b>8</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

<b>HOMME/FEMME LEZARD p.235 cdt</b>	
<b>Habilité :</b>	<b>5</b>
<b>Endurance :</b>	<b>8</b>
<b>Chance :</b>	<b>7</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

<b>HOMME-OISEAU/FEMME-OISELLE</b> p.236 cdt	
<b>Habilité :</b>	<b>7</b>
<b>Endurance :</b>	<b>8</b>
<b>Chance :</b>	<b>7</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

<b>HOMME/FEMME-RHINO</b> p.238 cdt	
<b>Habilité :</b>	<b>5</b>
<b>Endurance :</b>	<b>9</b>
<b>Chance :</b>	<b>7</b>
<b>Magie :</b>	<b>0</b>
<b>Peur :</b>	<b>6</b>

Il reste 8 points à répartir dans ces 4 caractéristiques sachant que lors de la créations de personnage :

- Habilité ne peut pas dépasser 7
- Endurance ne peut pas dépasser 16
- Chance ne peut pas dépasser 11
- Magie ne peut pas dépasser 7

**Prochaine étape, le choix des compétences et des talents :**

### **humain/e :**

Talents : 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Connaissance du monde **rang 1**
- Connaissance des religions **rang 1**
- Connaissance de la ville (ou de la forêt ou du désert) **rang 1**
- Langage Commun **rang 4**
- Une compétence au choix dans les catégories Mouvement/Discretion (p.33 ldb) au **rang 1**
- **2 point** à répartir dans 3 compétences différentes et **1 point** dans 6 autres compétences (p.33 ldb)

### **Elfe :**

Talents : **Nyctalopie** + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Connaissance de la forêt **rang 1**
- Magie Mineure **rang 1**
- Langage Elfique **rang 4**
- Langage Commun **rang 2**
- **2 point** à répartir dans 3 compétences différentes et **1 point** dans 6 autres compétences (p.33 ldb)

### **Nain/e :**

Talents : **Nyctalopie** + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Connaissance des souterrains **rang 1**
- Artisanat (à préciser dans quel spécialisation, ex : forgeron) **rang 1**
- Langage Nain **rang 4**
- Langage Commun **rang 3**
- **2 pt** à répartir dans 3 compétences différentes et **1 pt** dans 6 autres compétences (p.33 ldb)

### **Batrakk :**

( les Batrakk possèdent le charme **Humidification** (p.231 cdt) ainsi que 2 autres charmes au choix, et ont la restriction racial « **Nuit Aride** »p.231)

Talents : **Amphibie** p.231 cdt, **Profil Aquatique** P.231 cdt + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Armes lancées **rang 1**
- Connaissance des marais **rang 1**
- Esquive **rang 1**
- Lances **rang 1**
- Magie Mineure **rang 1**
- Nage **rang 1**
- Pêche **rang 1**
- Langage Batrakk **rang 4**
- Langage Commun **rang 2**
- **Plus 1 compétence au rang 2 et 2 compétences au rang 1** (p.33 ldb)

### **Demi-Orque :**

(les Demi-Orques ont la restriction « **Asocial** » p.232 cdt)

Talents : **Gloutonnerie** p.231 cdt, **Tripes d'Orque** P.231 cdt, + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Bagarre **rang 1**
- Connaissance du monde **rang 1**
- Connaissance de son environnement **rang 1**
- Force **rang 1**
- Langage Orque **rang 1**
- Langage Commun **rang 4**
- **Plus 2 compétences au rang 2 et 4 compétences au rang 1** (p.33 ldb)

### **Elfe Noir/e :**

Talents : **Nyctalopie**, **Survivant**, + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Connaissance de son environnement **rang 1**
- Connaissance des souterrains **rang 1**
- Duperie **rang 1**
- Évaluation **rang 1**
- Magie Mineure **rang 1**
- Signes secrets (Tatouages Elfes Noirs) **rang 1**
- Langage Commun **rang 2**
- Langage Elfique **rang 4**
- **Plus 2 compétences au rang 2 et 3 compétences au rang 1** (p.33 ldb)

### **Homme/Femme-Chat :**

Talents : **Nyctalopie, Armes Naturelles (crocs/griffes <petit>)** p.234 cdt, + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Acrobatie **rang 1**
- Chasse **rang 1**
- Connaissance de son environnement **rang 1**
- Escalade **rang 1**
- Esquive **rang 1**
- Furtivité **rang 1**
- Saut **rang 1**
- Langage Commun **rang 2**
- Langage Homme-Chat **rang 4**
- **Plus 1 compétences rang 2 et 3 compétences rang 1** (p.33 ldb)

### **Homme/Femme Lézard :**

( Les Homme/Femme Lézards possèdent la restriction raciale « **Tropisme tropical** » p.235 cdt)

Talents : **Nyctalopie, Muni d'Écailles (armure légère)** p.235 cdt, **Sang-froid**, + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Artisanat (à préciser, ex: forgeron) **rang 1**
- Chasse **rang 1**
- Connaissance des animaux **rang 1**
- Connaissance des marais **rang 1**
- Force **rang 1**
- Nage **rang 1**
- Langage Commun **rang 2**
- Langage **rang 4**
- **Plus 1 compétence rang 2 et 2 compétences rang 1** (p.33 ldb)

### **Homme-Oiseau/Femme-Oiselle :**

(Les Homme-Oiseau/Femme-Oiselle possèdent les restrictions Raciaux « **Envergure** », « **Mal de terre** », « **Pigeon** »)p.237 cdt

Talents : **Armes naturelles (becs, serres, cri perçant), Vol en piqué** p.236 cdt, + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Connaissance des montagnes rang 1
- Vigilance rang 1
- Vol rang 1
- Langage Commun rang 2
- Langage Homme-oiseau rang 4
- **Plus 1 compétence au rang 2 et 1 compétence au rang 1** (p.33 ldb)

### **Homme/Femme-Rhino :**

(Les Hommes/femmes-Rhinos possèdent les restrictions raciaux « **Double portion** », « **Double trouble** », « **Terre à terre** » p.238 cdt

Talents : **Bras de fer, Corne de Rhino (moy), Peau épaisse (moy)** + 1 talent au choix p.41-45 ldb

- Force rang 2
- Langage Commun rang 2
- Langage Homme-Rhino rang 4
- **Plus 1 compétence au rang 2 et une compétence au rang 1**

## **Le calcul de la magie/prêtrise/divin, se fait de la façon suivante :**

Calcule Sorcellerie : Magie + Sorcellerie

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

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

Calcule de la Divination : Magie + Magie Divinatoire + 1

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

→ *( à la création, les devins ne peuvent posséder que 2 sortilèges divinatoires de niveaux égaux ou inférieurs à leur score de Divination.)p.273 cdt*

## **Il est temps de finaliser le personnage et lui donner son équipement :**

- Déterminer le Statut du personnage avec le meneur de jeu P.46 ldb
- 2d6 pièces d'or
- Une arme correspondant à une compétence de Combat (ex : une épée pour la compétence Épées
- Une Cuirasse, si le Héros a la compétence Armures
- Une lanterne
- Un flacon d'huile
- Un sac à dos
- 2 repas
- choisir entre une potion de Vigueur (endurance), Adresse (habilité), Bonne Fortune (chance)

Plus qu'à déterminer l'histoire du personnage et c'est partie pour l'Aventure ! <(^\_^)>