

# CRÉER UN PERSONNAGE

## FICHE N°9

Une fiche pour vous aider à créer et personnaliser votre personnage

### DÉFINITION DE L'ARCHÉTYPE

Une fois que vous avez imaginé le type de personnage que vous voulez incarner, il vous reste à lui donner un nom, écrire son histoire (quelques lignes suffisent mais si celle-ci doit être développée, utilisez le dos de la fiche) et choisir trois traits de personnalités et/ou de comportement.

### DÉFINITION DE L'ARCHÉTYPE

Cinq caractéristiques sont attachées à chaque personnage. Il s'agit de :

**Physique** : la puissance physique, la capacité de résistance à la fatigue, l'endurance. Ex : défoncer une porte à coups d'épaule, soulever une lourde charge...

**Dextérité** : la coordination des membres, l'habileté. Ex : avancer sans faire de bruit, crocheter une serrure...

**Savoir** : les connaissances du personnage, ses capacités d'analyses logiques. Ex : forcer un site internet sécurisé, battre un adversaire aux échecs...

**Psychique** (encore appelé **MA**ie dans un monde fantastique) : capacité du personnage à échanger et communiquer avec son environnement, force de la volonté, équilibre mental et sa psychologie. Ex : dresser un animal, utiliser la magie, savoir si une personne ment...

**Sens** : utilisation des cinq sens, encore appelé **Perception** dans certaine version des règles. Exemples : faire le guet, chercher un tueur dans la foule...

### Création d'un personnage classique

#### Création aléatoire

C'est le mode de création par défaut si votre Meneur du jeu ne précise rien.

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées : **Physique**, **Dextérité**, **Savoir**, **PSY**chisme et **Sens**. Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage, en choisissant à chaque résultat à quelle caractéristique vous voulez l'assigner.

Si le total est inférieur ou égal à 13, le joueur peut relancer les dés.

Tous les autres modes de création ci-dessous sont au bon vouloir du Meneur du jeu

#### Création égalitaire

Un joueur doit répartir 18 points entre ces cinq caractéristiques, de 2 à 5.

### Création pour un personnage dans un monde fantastique

#### Création aléatoire

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées : **Physique**, **Dextérité**, **Savoir**, **MA**ie et **Sens**. Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage, en choisissant à chaque résultat à quelle caractéristique vous voulez l'assigner.

Si le total est inférieur ou égal à 13, le joueur peut relancer les dés.

Le personnage peut ensuite retirer des points à ses caractéristiques (sans descendre en-dessous de 2) pour les mettre en **MA**ie (sans dépasser 10)

#### Création égalitaire

Un joueur doit répartir 19 points entre ces cinq caractéristiques, de 2 à 5. La **MA**ie peut monter jusqu'à 10.

Note : les Personnage Non Joueurs « de base » ne disposent que de 15 points à la création. Les joueurs incarnent donc des personnages héroïques, aux caractéristiques supérieures à la moyenne.

### PARAMÈTRES

Un certain nombre d'éléments sont à calculer à partir des caractéristiques, bien que « calculer » soit parfois un bien grand mot...

**Points de Phy** : Ils correspondent aux dégâts qu'un personnage peut encaisser. Ils sont égaux à la valeur de **Phy** du personnage.

**Classe d'armure (CA)** : C'est la valeur de défense du personnage. Plus elle est haute, plus il est difficile de lui infliger des dégâts. La **CA** de base d'un personnage dépend de sa **Dextérité**.

#### Dextérité

1 ou 2

3 ou 4

5 ou 6

7 ou 8

...

#### CA de base

0

1

2

3

...

La **CA** peut-être améliorée avec des pièces d'équipement (voir Fiche n°XX : Liste de matériel).

**Langues parlées** : Elles sont égales à la valeur du personnage en **Sav**. Notez celles que le personnage maîtrise dans le cadre.

**Points de Psy** : Ils correspondent aux « points de magie » du personnage et sont égaux à la valeur de **Psy** du personnage. Il peuvent baisser et remonter au maximum jusqu'au score de **PSY**chisme.

Note : le **Sens** est important car il détermine l'ordre d'initiative. Plus il est élevé, plus un personnage pourra agir rapidement.

### COMPÉTENCES, QUALITÉS ET DÉFAULTS

Note : toutes les compétences sont utilisables, même celles qui n'ont pas reçu de bonus.

#### Exemple de Qualités

Doué : +2 dans une compétence de votre choix. Pas plus d'une fois par compétence.

A un pactole secret (l'équivalent de 5 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très beau

A un informateur (un copain qui s'appelle Huggy les Bons Tuyaux, un aubergiste bien informé, un beau-frère à la Police Judiciaire, un cousin dans la pègre...)

A des relations (en politique, dans les sphères universitaires...)

Sait jouer d'un instrument de musique (utilise **Sens** pour jouer un morceau très complexe)

Possède un objet extraordinaire

#### Exemple de Défauts

Stupide

Endetté (l'équivalent de 10 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très laid

Dépendant (alcoolique, opiomane, héroïnomanie...)

Allergie ou Phobie particulière (du sang, de la violence, du surnaturel, du noir, des oiseaux, des chiens, claustrophobie...)

Obsédé (par le sexe, l'argent, son apparence, les jeux d'argent, la nourriture, la propreté...)

Impulsif, Dépensier, Douillet, Pas très courageux, Malade, Superstitieux, Cleptomane



## Règle au bon vouloir du Meneur de Jeu :

Pour simplifier et accélérer la création de personnage, vous pouvez décider que ces qualités et défauts apparaîtront au fur et à mesure des parties.

A la fin de chacune de vos 6 premières sessions de jeu, chaque joueur peut choisir 2 qualités qui révéleront au fur et à mesure la vraie personnalité de son personnage.

Si vous prenez en plus 1 défaut, vous pouvez acquérir 2 autres qualités supplémentaires.

S'il est arrivé un malheur important à un joueur pendant la partie, vous pouvez considérer que cela lui tient lieu de défaut (exemples : il a perdu un bras, il s'est fait un ennemi mortel, il est tombé amoureux de cet ennemi mortel, il est maintenant recherché par toutes les polices du globe...). Vous pouvez tout à fait imposer les qualités et les défauts selon la façon dont chaque participant a joué, ou imposer aux joueurs de choisir leurs qualités et défauts à la création du personnage, ou encore vous pouvez les imposer dès le départ suivant le background de votre histoire.

## Création de super-héros

Si vous voulez jouer des super-héros, répartissez 20 points entre ses cinq caractéristiques, de 1 à 8.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 40 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

## Création de demi-dieux

Si vous voulez jouer des demi-dieux mythologiques, répartissez 30 points entre vos cinq caractéristiques. Le **PHY**sique est plafonné à 20, la **DEX**térité à 10, le **SAV**oir à 10, la **MAG**ie à 20 et les **SENS** à 10.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 30 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

## Création de dieux

Si vous voulez jouer des dieux mythologiques, répartissez 60 points entre vos cinq caractéristiques. Le **PHY**sique est plafonné à 50, la **DEX**térité à 12, le **SAV**oir à 12, la **MAG**ie à 50 et les **SENS** à 12.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 40 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

## Création de personnages monstrueux ou d'être fantastiques

Si votre Meneur de Jeu le permet, vous pouvez jouer un monstre ou un être fantastique. Vos caractéristiques de base sont celles décrites dans la description du monstre. Le Meneur de jeu peut modifier ces caractéristiques afin d'équilibrer la partie.

Vous avez accès comme d'habitude à toutes les compétences, sauf celles que votre Meneur de Jeu vous interdira pour des raisons de bon sens. Si vous incarner un Griffon, par exemple, il est peu probable que votre Meneur de jeu vous accorde d'utiliser la compétence Crochetage de serrure ; par contre, vous pourrez créer au besoin une compétence « acrobatie aérienne » et y gagner des bonus d'expérience.

## EQUIPEMENTS

En tant que Meneur de Jeu (MJ), il vous revient de compléter la partie équipement de la fiche. S'il y en a, dans les cases « Expérience » et « Chance », notez « 0 ».

Et voilà, le personnage est prêt !