

Kit de création

de personnages pour Fading Suns : la geste du futur
Document **alternativesuns**

Présentation

Le kit de création de personnage est un outil à consulter sur Internet et aussi à imprimer. Il s'adresse aux joueurs ou aux meneurs de jeu indifféremment. Il permet de se faire une idée de ce qu'est un personnage, en termes techniques surtout, c'est-à-dire que ce kit permet de comprendre les différentes phases de la création du personnage mais ne s'attarde pas sur l'histoire des différentes classes de personnages. Le kit de création, enfin, s'adresse aux joueurs qui se lancent dans une création non biographique.

Créer son personnage

La phase de création d'un personnage comprend 7 étapes qu'il convient de respecter surtout pour les débutants qui découvriront ainsi cette mécanique.

Voici les étapes :

1. **Le concept** (concerne le "background" page 1)
2. **La carrière** (concerne le "background" page 2)
3. **Les caractéristiques** (concerne les "attributs" page 3)
4. **Les compétences** (concerne les "attributs" page 4)
5. **Les atouts** (concerne les "attributs" page 5)
6. **Les qualités** (concerne les "attributs" page 6)
7. **Les points jokers** (concerne les "attributs" page 6)

Un dernier point présentera quelques questions-réponses que peuvent se poser les joueurs. Avant de commencer, il est important de noter que ce "kit" ne s'adresse qu'aux joueurs désireux de créer un personnage non xénomorphe. Une extension au "kit" sera prévue pour les xénomorphes très prochainement.

Le concept

Le concept c'est l'art de se poser les questions de base, de commencer à dessiner dans son esprit, une esquisse biographique du personnage. Quelques éléments apparaissent, sur son physique et son caractère, ses ambitions... Voici un ensemble de questions qui vont aider le joueur.

- Quel est l'âge du personnage, plutôt jeune, vieux, grabataire ? Prend-il alors des sérums de longévité ? Qui les lui procure ? Le personnage est le plus âgé des soeurs et/ou frères ? Le plus jeune ? Est-il enfant unique ? Sa fraternité existe-t-elle encore ?
- L'enfance du personnage a-t-elle été heureuse ? A-t-il connu des horreurs ? Ou bien étais-ce d'une banalité à en mourir et c'est ce qui en a fait un aventurier ? Le personnage aurait-il hérité d'une dette familiale insoutenable ? Dette d'argent ? D'honneur ? Veut-il s'en débarrasser honorablement, en tuant ?

■ Socialement le personnage est-il plutôt pauvre, riche ? Ou bien est-il l'enfant caché d'une relation gênante ? En sait-il quelque chose ? A-t-il un droit de jouissance sur des biens ou de l'argent ? Peut-être est-il lui même la source d'un héritage s'il venait à mourir ? A-t-il des amis ou des ennemis ? Sont-ils farouches ou simplement emmerdeurs ?

■ Le psychisme du personnage s'est révélé très jeune, ou très vieux... Qui est au courant ? Le vit-il bien ? Est-ce une tare dans son bled de naissance ? Est-il recherché ? Pour son bien par un convent ? Par des avestites fâchés ?...

■ Qu'en est-il de sa superstition ? Le Pancréateur veut-il dire quelque chose de fort pour lui ? Ce ne sont que de vieilles croyances ? As-il déjà vu, ou cru voir des miracles ? Compte-t-il plus sur la raison ?

■ Certainement après avoir vu un miracle, s'est-il décidé à rejoindre les ordres ? Sa foi est-elle intacte ? A-t-il eu déjà des doutes ? Si oui, qui est au courant ? Ou alors a-t-il grandit dans un couvent, loin de tout, après que ce soit ses parents (famille) qui en aient décidé ainsi ?

■ La science et la technologie permettent des évasions énormes ? Le personnage est-il technophile ? Technophobe ?

■ Quelle est sa place dans les Mondes Connus ? Est-il révolutionnaire, conformiste, progressiste... Engagé... ? Quelles sont les personnes qui comptent le plus ? Y a-t-il quelqu'un en particulier qui compte plus que tout ?

Vous pouvez commencer à construire l'ossature du personnage. Notez bien vos réponses et vos idées sur un feuille blanche, de façon bien espacé afin de pouvoir être utilisé plus tard.

Exercice

Ecrivez une petite anecdote concernant votre personnage, plutôt salée, quelque chose que vous ne dites qu'à vos amis pour passer le temps ou pour les impressionner, n'oubliez aucun détail.

Apprenez cette petite histoire par coeur. Les effets sont garantis.

Peaufinez-là avec votre meneur.

La carrière

Nous entrons maintenant dans un domaine plus fin que ce qui apparaissait dans l'étape précédente. Avec quelques éléments recueillis sur la feuille de papier il est maintenant possible de répondre plus finement aux attentes du personnage que l'on souhaite voir évoluer.

Tous les personnages de Fading Suns évoluent dans un milieu connu comme l'Univers. Cet univers porte un nom, les Mondes Connus.

Il existe des milliers de professions, celles qui intéressent les personnages voués à une vie plus excitante sont fort heureusement moins nombreuses. On peut tout à fait décider de jouer un personnage couturier, ou poseur de moquette mais je vous conseille de vous orienter vers des professions plus prestigieuses en termes d'aventure.

Présentation

Ce qui suit est une liste qui ne doit vous servir qu'à avoir des idées. Dans tous les cas, discutez beaucoup avec votre maître de jeu et les autres joueurs afin d'obtenir une harmonie de groupe, même si vous décidez de jouer un salaud ou un bon samaritain.

Les Nobles

Militaires : Officier, spationaute (navigateur, capitaine)

A la cour : Duelliste (dandy), ambassadeur (diplomate,...)

En quête : Chevalier errant par exemple.

Les Prêtres

Prêtre d'une paroisse

Moine

Missionnaire

Agent de recrutement

Guérisseur

Inquisiteur

Moine soldat / Frère d'Armes

La Ligue

Marché : Marchand, banquier

Flotte spatiale : Astropilote (chef mécano), canonnier

Mercenaire : Soldat, ingénieur militaire, sapeur

Erudition : Erudit, scientifique, chercheur

Activités obscures : voleur (pègre,...), espion (assassin,...)

Exercice

Sortez des sentiers battus et écrivez une profession qui vous tient à coeur en vous inspirant de celles existantes. Apportez une touche nouvelle et écrivez quelques détails amusants sur la manière dont sont recrutés ses membres par exemple.

Ne partez pas dans quelque chose de trop nouveau, vous dépasseriez le cadre de vos attributions, mais vous pourriez imaginer de jouer un aurige-espion pour le compte d'Interrata.

Parlez-en avec votre meneur.

Les caractéristiques

Les caractéristiques sont les attributs qui définissent un personnage en le calibrant. Ils permettent à tous les joueurs d'avoir des repères communs.

Les caractéristiques vont de 0 à 10 et plus dans des cas exceptionnels. Zéro (0) représente un manque complet ou qui ne symbolise rien (certaines créatures ont des scores à zéro). Dix (10) en revanche présente le score maximum qui ne peut être dépassé que dans des cas très rares et seul le meneur de jeu peut décider s'il accorde ou pas ce droit. La cybernétique et les xénomorphes peuvent permettre de franchir cette limite.

Pour la création, un personnage NE DOIT PAS avoir des scores qui dépassent 8 (huit). De plus, il faut noter que toutes les caractéristiques ont un bonus de départ de 3 (trois), c'est-à-

dire que si le joueur le souhaite il peut ne pas augmenter un caractéristique, celle-ci débutera à 3 pour ce personnage.

Présentation des caractéristiques

dites de corps

Force
Dextérité
Endurance

dites d'intellect

Intelligence
Perception
Tech

dites d'esprit

paire extraverti / introverti
paire passion / calme
paire foi / ego

Répartition

Répartissez 20 points dans les différentes caractéristiques. Souvenez-vous que toutes les caractéristiques de corps et d'intellect commencent avec une base de 3 (trois). Pour les caractéristiques d'esprit, ce sont des paires opposées. Il faut choisir dans chaque paire, la dominante. Celle-ci débute à 3 (trois) l'autre débute à 1 (un). Dans tous les cas, pour chacune de ces paires, il est impossible que le cumul dépasse 10. Par exemple si vous choisissez dans la paire Foi / Ego que Ego sera la dominante, Foi commencera à 1 et Ego à 3. Mais rien ne vous empêche ensuite d'en augmenter une, les deux ou aucun avec les 20 points de la répartition.

Exercice

Prenez votre caractéristique la plus haute ou la plus basse (ou les deux) et imaginez une situation vécue par votre personnage où cela s'est vraiment fait sentir, créant la supériorité ou l'infériorité.

Parlez-en avec votre meneur.

Les compétences

Les compétences permettent aux personnages d'évoluer de manière complexe dans leur environnement. Elles aussi ne peuvent dépasser 8 à la création sauf bien évidemment, avis contraire du meneur de jeu. Elle demandent la plus grande attention et seront le reflet de ce qui a déjà été noté sur la feuille blanche avec les éléments de la conception.

Présentation des compétences

Les compétences se divisent en deux groupes relativement proches. Le premier présente les compétences dites innées, c'est à dire que tout le monde sait exploiter avec un minimum d'aisance et enfin le groupe qui présente les compétences acquises où il faut mouiller la

chemise pour les obtenir. Pour schématiser, les compétences du premier groupe commencent à 3 (trois) comme score de base alors que les compétences acquises commencent à 0 (zéro).

Innées
Acquises

Répartition

Le joueur a 30 points à répartir dans les compétences. Ne pas oublier que les compétences innées commencent gracieusement avec un score de 3. Les autres sont à 0.

Exercice

Comme pour les caractéristiques, trouvez votre compétence la plus élevée (ou une autre que vous aimez bien) et écrivez une petite anecdote où son score aurait eu à voir avec le résultat de l'action.

Parlez-en à votre meneur.

Atouts et handicaps

Les atouts sont toujours compris dans les attributs du personnage. Ils vont permettre de donner plus de couleur et surtout aider à l'interprétation du personnage.

Présentation des atouts

Les atouts sont des repères sociaux. Ils sont très utiles et peuvent réellement permettre de différencier les personnages entre-eux. De plus il ne faut pas hésiter à en choisir qui correspondent vraiment aux attentes du personnage et qui peuvent aussi apporter beaucoup au groupe.

Les atouts s'opposent aux handicaps. Ceux-ci permettent de donner des limites aux personnages, de leur imposer une vie moins rose et de pimenter leur vie, disons surtout au joueur.

Répartition

Le joueur dispose de 10 points pour acheter les atouts.

Attention toutefois, car les handicaps ne vont pas vous accorder des bonus directement. En fait chaque handicap possède un capital de POINTS JOKERS que vous ne pourrez utiliser que lorsque vous serez à la page 8.

Ce qui d'ailleurs est un avantage car vous aurez plus de souplesse quant à leur affectation.

Exercice

Utilisez votre fiche de "background" en soulignant ce qui peut apparaître comme un atout et/ou un handicap. Il vous sera plus facile de le faire vivre pendant la vie de votre personnage. Ceci vous évitera de les oublier ou de ne penser à eux qu'en termes de bonus / malus.

Parlez avec votre meneur de leur interprétation et/ou de leur subtilité.

Qualités et défauts

Alors que les atouts ont davantage un impact social, c'est à dire autour du personnage, dans son évolution, dans sa vie, les qualités et défauts vont s'attarder directement au personnage lui même.

C'est une nouvelle dimension du personnage qui fait toujours partie des attributs.

Présentation

Il existe de nombreuses qualités dont la liste est regroupée par thèmes.

Il convient de souligner sur la feuille blanche "background" toutes les informations susceptibles d'aider dans cette étape.

Répartition

Le joueur dispose de 0 point pour acheter ses qualités.

Pour pouvoir acquérir ses qualités le joueur devra attendre la phase suivante avec l'utilisation de POINTS JOKERS, page 8.

Toutefois, vous pouvez d'ores et déjà acquérir des défauts car les points offerts par ces attributs viendront s'ajouter au capital de POINTS JOKERS.

Exercice

Vous devez être aguerri à cet exercice. Il suffit maintenant de noter le défaut majeur et sa qualité majeure (de manière subjective) et d'écrire une anecdote concernant un moment ou une action ou les deux se sont avérées complémentaires.

Parlez-en avec votre meneur et demandez-lui des conseils.

Les points jokers

Contrairement à ce que l'on peut croire, les points jokers ne sont pas le côté folklorique du jeu, en les considérant comme un fourre-tout.

Bien au contraire. Gardez à l'esprit le point suivant :

Les points jokers vont vous permettre de figurer votre personnage, d'apporter la touche finale, de passer du "Panavision" au "Cinemascope".

Utilisation

Leur utilisation est un peu particulière puisque vous pourrez dépenser ces points jokers dans toutes les autres rubriques, c'est à dire dans les attributs, que ce soient les caractéristiques, les atouts, les compétences et bien sûr les qualités comme nous l'avons vu.

De plus, ils vont permettre (et c'est le seul moyen d'y parvenir) d'acquérir des pouvoirs occultes, de la cybernétique et d'augmenter les points de Psi et de Théurgie.

Répartition

Vous disposez de 40 points jokers plus les points accordés par les handicaps et les défauts des phases précédentes.

Contrairement aux autres phases, les points jokers n'ont pas la même valeur suivant que vous décidez d'acheter des compétences ou des talents occultes. Le tableau ci-dessous vous donne les correspondances.

ATTRIBUTS	COÛTS
Caractéristiques	3 jks pour 1 pt
Caractéristiques occultes (psi/théurgie)	3 jks pour 1 pt
Anima (caractéristique occulte particulière)	2 jks pour 1 pt
Compétences (innées ou acquises)	1 jks pour 1 pt
Atouts	variable (voir liste)
Qualités	1 jks pour chacune
Manoeuvre de combat	1 jks par niveau
Pouvoirs occultes (Psychomancie/Théurgie)	1 jks par niveau
Cybernétique	Variable (voir liste)

légende

x jks correspond à des points jokers
(**gras**) seulement accessibles avec des points jokers
la base de l'Anima se calcule en utilisant la dominante de :
Passion / Calme » pour les non-occultistes
Extraverti / Introverti » pour les psychomanciens
ou bien
Foi » pour les théurges

Une fois que cette étape est terminée et que vos deux feuilles (attributs et background) sont maintenant bien remplies, vous pouvez commencer à compléter la feuille de personnage en y mentionnant tous ces éléments.

Dernier exercice

Ecrivez votre background en tenant compte de tout ce qui fait votre personnage, son histoire, son évolution, ses points forts et faibles sans oublier son environnement.

Bravo vous êtes arrivé au bout !

Montrez tout ça à votre meneur de jeu et passez un peu de temps avec lui pour éclaircir les derniers points sombres et le but de votre personnage. Puis présentez votre personnage aux autres joueurs qui feront de même tout en sachant garder ses mystères bien enfouis.

Résumé de création

Voici un tableau récapitulatif pour ceux qui ont un esprit de synthèse élaboré.

ETAPES

Le concept (10 mn / 1 heure)

Vous devrez vous poser les questions qui feront votre personnage. Inutile d'être exhaustif dans un premier temps.

La carrière (10 mn / 30 mn)

Il faut définir le métier ou le boulot du personnage, sa vocation en quelque sorte.

Les caractéristiques (10 mn / 20 mn)

Il faut avoir une bonne idée de son personnage avant la répartition des points dans les caractéristiques.

Les compétences (30 mn / 2 heures)

C'est une des étapes les plus difficiles pour les personnages. Commencez par noter celles qui vous paraissent indispensables, souvent entre 2 et 5.

Les atouts et handicaps (15 mn / 30 mn)

Il faut avoir une très bonne idée du personnage pour que cette phase soit enrichissante. Sinon, soyez minimaliste.

Les qualités et défauts (15 mn / 30 mn)

Comme pour les atouts ci-dessus. Attention toutefois, seuls les points jokers permettent d'obtenir les qualités. Les défauts peuvent être acquis indépendamment.

Points Jokers (30 mn / 3 heures)

Enfin les points jokers vont permettre de finir le personnage, d'apporter la touche finale. C'est une étape très importante qui peut tout bouleverser.

Ecrire la feuille de personnage (5 mn / 20 mn)

Pour certains c'est la partie la plus importante, encre de chine et macintosh. Pour d'autres c'est l'art de faire parler le crayon pap et la gomme...