

Tutoriel : Fiche de Personnage

Nils PERRIOLAT

Table des matières

Introduction	1
1. Déterminer son identité	2
a. Le genre	2
b. Le nom	2
2. Choisir l'espèce de son personnage	3
a. Arbre de compétences d'espèce	3
b. Les espèces de ce JDR	3
3. Choisir sa première classe	1
a. Système de classes	1
b. Qualification d'une classe	1
c. Liste des classes.....	2
Les musiques de combat.....	2
d. Arbre de compétences.....	2
Schéma des combinaisons de classes possibles.....	1
4. Choisir sa spécialité	2
5. Déterminer les statistiques du personnage.....	1
6. Choisir son équipement	3
7. Choisir un « Atout » pour son personnage	3
8. Inventer un lore à son personnage.....	3

Introduction

Ce tutoriel a pour but de vous guider tout au long de la création de votre personnage. Ce document va vous donner toutes les clés pour remplir la fiche de votre personnage mais n'est pas une encyclopédie pour autant. Afin que ce document reste digeste à lire, il n'y a dans ce document que les informations essentielles. Vous serez redirigé vers des documents annexes pour obtenir des informations plus détaillées.

Vous n'êtes pas obligé de suivre les étapes dans l'ordre de ce document. Seulement dans la mesure où vous ne connaissez pas ce JDR il est recommandé de suivre le déroulement du document dans l'ordre.

1. Déterminer son identité

La première étape est de choisir un **nom** et un **genre** à votre personnage.

a. Le genre

Dans ce JDR vous avez le choix entre trois identités de genre pour créer votre personnage : **masculin, féminin et autre**. « autre » pouvant être ce que vous souhaitez qui ne rentre pas dans la case « masculin » ou la case « féminin ».

Si on devait choisir une époque pour représenter le JDR cela serait la Renaissance. Donc choisir un autre genre que « masculin » ou « féminin » pourra paraître facilement étrange à des personnages non-joueurs en jeu. Cependant il n'y a pas pour autant de mouvances de haines à ce sujet. Donc choisir « autre » ne représentera pas une source significative de problèmes.

b. Le nom

Vous avez une liberté totale sur le nom que vous choisirez, notamment :

- Vous avez le droit de donner votre propre identité à votre personnage.
- Vous avez le droit de prendre autant de prénom que vous le souhaitez.
- Vous avez le droit d'avoir autant de noms de famille que vous le souhaitez.
- Vous avez le droit de décider qu'un nom de « famille » de votre personnage ne vient pas de lien de paternité mais de n'importe quel lien du moment que cela fait sens avec votre personnage.
- Votre personnage a le droit de s'approprier un nom qui n'est pas le sien mais cela sera une potentielle source de problèmes dans le JDR (par exemple cela peut être illégal dans un pays ou vous pourriez avoir une altercation avec des personnes légitimement liées à ce nom).
- Vous avez le droit de choisir un pseudonyme à la place d'un nom pour votre personnage.
- Vous avez le choix de l'ordre dans lequel se prononcent vos prénoms, noms et pseudonyme.
- Vous avez le droit de choisir une orthographe et une prononciation particulière pour votre nom sous réserve d'acceptation du MJ (traduction : ne jouez pas au con).
- **Votre personnage doit avoir au minimum un prénom ou un nom ou un pseudonyme.** Il n'a donc pas le droit de ne pas posséder d'identité.
- Votre personnage a le droit d'avoir une identité secrète et une identité publique.
- L'identité secrète de votre personnage pourra être cachée aux autres joueurs mais l'identité publique de votre personnage sera connue des autres joueurs.
- Vous avez le choix de faire savoir que vous avez une identité secrète sans pour autant la révéler.
- Votre personnage a le droit d'avoir une identité différente selon une certaine zone géographique si cela est justifié.

2. Choisir l'espèce de son personnage

Vous devez choisir une **espèce** pour votre personnage.

a. Arbre de compétences d'espèce

Le choix de l'espèce est très important car il est directement lié à un arbre de compétence. Votre personnage aura deux arbres de compétences : un pour son espèce et un pour ses classes.

Votre espèce n'est pas juste un choix esthétique. Chaque espèce a des avantages et des désavantages. L'arbre de compétences de l'espèce représente en quelque sorte votre développement personnel et l'évolution de votre corps au fur et à mesure de vos aventures. Vous n'aurez donc pas de contrôle sur la manière dont il évolue.

D'autre part il est strictement impossible de changer d'espèce dans le jeu. Faites attention à ne pas choisir quelque chose qu'il vous serait désagréable à jouer.

Les espèces seront plus ou moins équilibrées entres elles. Si une espèce vous semble exceptionnellement forte ou faible, pensez à regarder comment elle va évoluer avec son arbre de compétences pour ne pas vous faire surprendre.

b. Les espèces de ce JDR

Vous trouverez ici une liste des espèces que vous pouvez choisir avec un tout petit résumé chacune. Cependant je vous conseille fortement de consulter le [bestiaire](#) qui vous sera fourni pour éviter de vous faire surprendre par les subtilités de chacune de ces espèces dans le JDR.

Je précise qu'il est interdit de choisir un croisement inter-espèce (vous ne pouvez pas être mi-humain mi-elfe par exemple) et qu'il est interdit de choisir une espèce « non-sociale » du bestiaire.

Liste des espèces que vous pouvez choisir pour votre personnage :

- **Humain**

Humanoïde grand et fort qui a de grandes facilités pour l'apprentissage et la maîtrise des arts.

- **Elfe**

Humanoïde à la silhouette élancée qui a une connexion innée avec la nature a sa naissance.

- **Nain**

Petit humanoïde un peu bourru avec une vision perçante.

- **Gobelin**

Petit humanoïde très social a la peau verdâtre qui a un sens inné pour la négociation.

- **Djinn**

Être vaporeux au buste d'humain. Les djinns naissent muets et avec de grands pouvoirs magiques.

- **Ange**

Humanoïde fragile doué d'une paire d'ailes lumineuses et possédant une connexion particulière avec le divin.

- **Sylvain**

Être humanoïde formé de bois et d'écorce qui est animé par le mana qui coule dans ses veines et qui est capable de se régénérer.

- **Orc**

Humanoïde simplet à la peau grisâtre, doté de deux paires de bras et doué pour le combat.

- **Naga**

Humanoïde avec une peau écailleuse leur confèrent une résistance accrue et une tête de serpent. Certains d'entre eux ont une queue puissante à la place d'une paire de jambe.

- **Vampire**

Humanoïde pâle aux canines acérées. Il a la capacité de boire du sang pour augmenter sa longévité (n'est pas un besoin pour autant) de près d'un siècle.

- **Zéphire**

Humanoïde à la peau bleue/grise caractérisé par la présence d'un glyphe sur le front et qui est capable d'effacer totalement sa présence.

PS : il n'y a, dans ce JDR, pas de racisme systémique entre les espèces. Cependant chaque espèce est susceptible d'être victimes des préjugés et des rumeurs qui courent à leur sujet.

3. Choisir sa première classe

Vous devez choisir la première **classe** de votre personnage. Votre personnage a deux emplacements de classes dont le premier est rempli dès la création du personnage.

a. Système de classes

Le choix de votre première classe est très important pour le développement de votre personnage. En effet l'évolution de sa classe dépendra de sa première classe. Votre personnage commencera au niveau 1 et le niveau maximum est le 20. Au niveau 20 votre personnage atteindra le statut de classe « Légendaire ». Mais pour cela il faut au préalable avoir choisi la combinaison de 2 classes qui constitue votre personnage. Votre personnage peut donc être bi-classé si vous choisissez deux classes différentes. Mais comme je viens de le sous-entendre, **vous avez la possibilité de choisir deux fois la même classe**. Dans ce cas-là votre personnage n'est pas bi-classé mais sur-classé.

En général un personnage **bi-classé** est plus polyvalent qu'un personnage **sur-classé** mais ce dernier possède des compétences mieux maîtrisées et donc plus puissantes.

Toutes les classes peuvent être surclassée. En revanche, toutes les combinaisons de deux classes ne sont pas forcément possibles. Vous êtes invité à consulter le schéma qui résume les liens entre les classes.

Dans le jeu, tous les PNJ sont conscient de l'existence des classes. La société est carrément organisée autour des classes. Les PNJ n'ayant pas de classes sont considérés comme des parias de la société. Cependant la large majorité des PNJ n'excédants pas le niveau 1, les personnages bi-classés ou sur-classés sont rares.

b. Qualification d'une classe

Vous devez choisir la manière dont votre personnage a appris sa classe. Le moyen d'**apprentissage** définit certains avantages et désavantages de départ généraux.

Voici les trois modes d'apprentissage possible :

- **L'Autonomie**

Apprentissage en autodidacte. Les autodidactes sont débrouillards mais manque de connaissances théoriques.

Inflige -5 en savoir.

Donne +5 en perception.

- **La Maîtrise**

Apprentissage avec un Maître. Les apprentis sont en général très bien entraînés mais ils manquent d'ouverture d'esprit.

Inflige -5 en social.

Donne +1 en PV/PM/PF selon la classe.

- **Le Diplôme**

Apprentissage dans une école. Les diplômés ont d'excellentes connaissances théoriques mais ils manquent cruellement de pratique.

Inflige -5 en perception.

Donne +5 en savoir.

Les personnages sur-classés sont obligés de choisir un moyen d'apprentissage différent pour les deux instances de leur classe. De plus un personnage sur-classé se débarrasse des malus liés à l'apprentissage.

c. Liste des classes

Il y a 8 classes de bases. Vous devez choisir votre première classe parmi celles-ci. Voici les 8 classes de base :

- Mage Personne manipulant la magie.	- Clerc Religieux capable d'invoquer une action divine.
- Dresseur Personne maîtrisant le contact animal.	- Barde Personne initié à la musique de combat.
- Espion Mercenaire engagée pour leur discrétion.	- Chevalier Spécialiste du corps à corps.
- Commerçant Artisan formé à la négociation.	- Archer Spécialiste du combat à distance.

Voir ci-contre le schéma représentant les combinaisons de classes possibles.

Les musiques de combat

Un petit mot sur ce concept qui est propre à ce JDR.

Dans cet univers la musique de combat est une musique dans laquelle les bardes insufflent du mana afin de donner des avantages à ses alliés ou des désavantages à ses adversaires.

La bonne maîtrise du mana permet aux bardes de conserver l'avantage de la portée de leur musique tout en sélectionnant qui bénéficie ou non de leur pouvoir.

La musique de combat d'un simple barde n'est pas capable d'infliger des dégâts directs cependant.

Le seul moyen de contrer les effets d'une musique de combat c'est avec une autre musique de combat.

d. Arbre de compétences

Votre personnage a un grand arbre de compétence pour ses classes. Cet arbre est modulaire en fonction des classes que vous choisirez. Chaque classe de base détermine un quart de l'arbre de compétence. La bi-classe ou la sur-classe de votre personnage détermine les 50% restant de l'arbre.

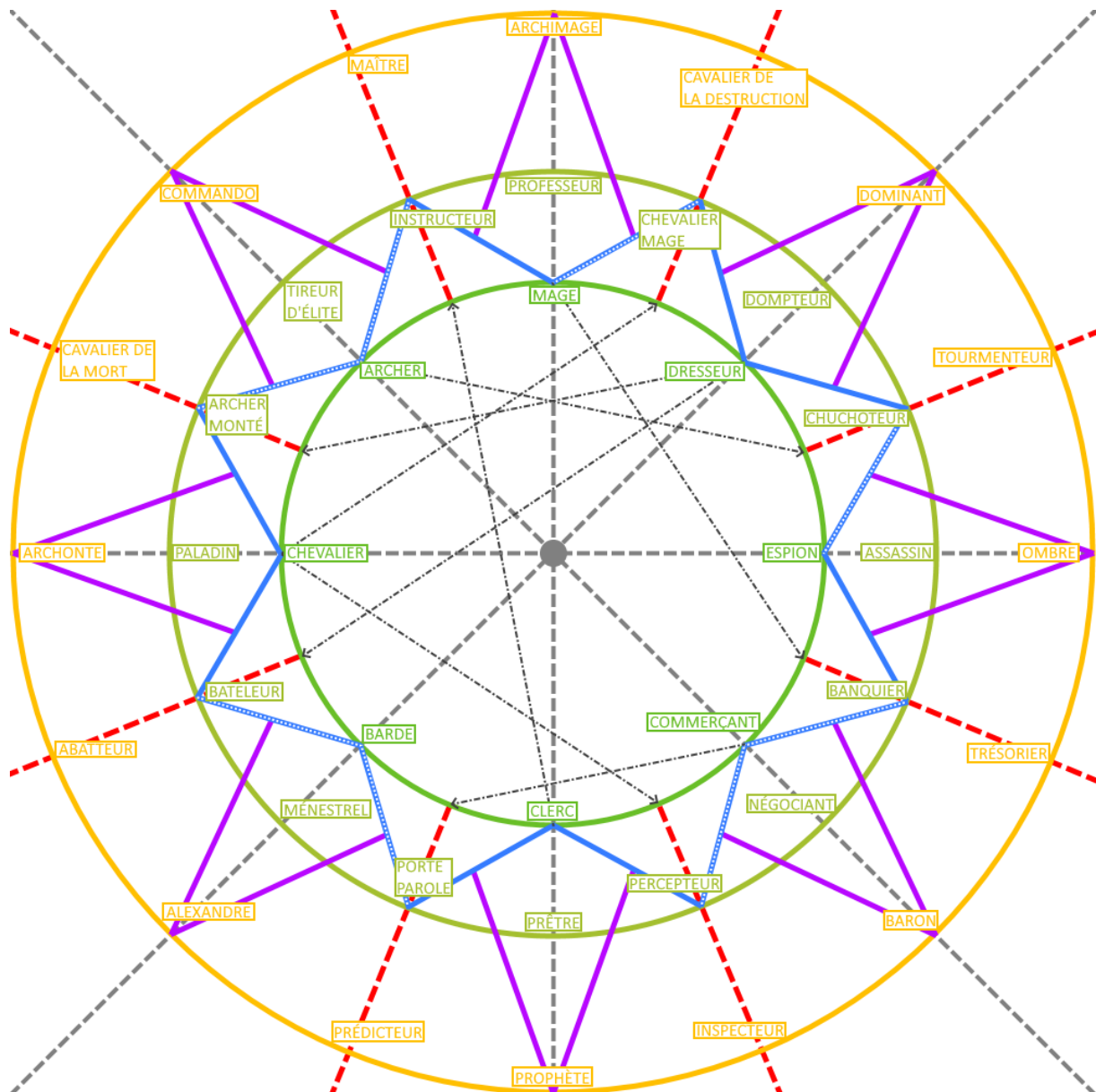
Votre personnage commence niveau 1 et le niveau maximum est le 20. A chaque niveau, votre personnage débloquent quelque chose dans son arbre de compétences de classe.

Pour les personnages qui décident de se sur-classer :

- Si en évoluant sur l'arbre ils sont sensé redébloquer une compétence qu'ils ont déjà, alors ils vont améliorer cette compétence à la place.
- Il faut effectuer un choix différent sur chaque étape à choix de l'arbre de compétence.

Pour plus d'informations sur les classes consultez le [manuel des classes](#).

Schéma des combinaisons de classes possibles



Sur le cercle vert intérieur il y a les classes de bases. Sur le cercle vert extérieur il y a les 16 combinaisons de sur-classe et bi-classe possibles. Sur le cercle jaune il y a les 16 classes légendaires possibles.

Légende :

—	Classes de base	—	Bi-classe possible
- - -	Bi-classes & sur-classes	- - - →	Bi-classe possible
—	Classes légendaires	- . - . - .	Obligatoire pour la bi-classe
- - -	Lien d'évolution de sur-classe	- - -	Lien d'évolution de bi-classe

4. Choisir sa spécialité

Une fois que vous avez choisi la classe de votre personnage vous devez choisir la **spécialité** de la classe de votre personnage.

La spécialité c'est une caractéristique réservée aux classes de bases et qui sera conservée pour la bi-classe ou la sur-classe qui en découlera. La spécialité a un sens un peu différent selon la classe.

Vous pouvez choisir une seule spécialité par classe.

Le choix de la spécialité va faire varier la nature des actions en jeu mais pas les actions en elles-mêmes. Par exemple si un mage a un sort d'attaque, qu'il manipule de la magie de feu ou de la magie de glace, le sort d'attaque restera un sort d'attaque.

Voici la liste des spécialités par classe :

- Mage

La spécialité c'est l'élément magique

- **Pyromancie** (feu)
- **Aéromancie** (vent)
- **Hydromancie** (eau)
- **Telluromancie** (terre)
- **Nécromancie** (mort)
- **Biomancie** (vie)
- **Amnémanie** (esprit)
- **Chronomancie** (temps)
- **Photomancie** (lumière)
- **Skotomancie** (ténèbres)
- **Dynamomancie** (puissance)
- **Cryomancie** (froid)
- **Météoromancie** (météo)
- **Énergieomancie** (énergie)
- **Thanatomancie** (léthal)
- **Gonomancie** (fertilité)
- **Voluptomancie** (plaisir)
- **Pistimancie** (foi)
- **Débitomancie** (devoir)
- **Fortunomancie** (hasard)

- Dresseur

La spécialité c'est l'animal

- **Reptiles**
- **Rongeurs**
- **Bétail**
- **Oiseaux**
- **Félins & canidés**
- **Arthropodes**
- **Ursidés**
- **Equidés**
- **Animaux marins**

- Espion

La spécialité c'est la compétence

- **Fabrication de piège**
- **Alchimie**
- **Dissimulation**
- **Crochetage**

- Commerçant

La spécialité c'est le métier

- **Forgeron**
- **Tailleur**
- **Charpentier**
- **Couturier**
- **Cuisinier**
- **Apothicaire**
- **Usurier**
- **Luthier**

- Clerc

La spécialité c'est le panthéon

- **Aquarius** (Océans)
- **Ouro** (Air)
- **Amaria** (Feu)
- **Soumatra** (Terre)
- **Archaon** (Mort)
- **Alma** (Vie)
- **Psychée** (Esprit)
- **Chronos** (Temps)
- **Lug** (Lumière)
- **Noctis** (Ténèbres)
- **Hypermetra** (Puissance)
- **Ayce** (Froid)
- **Gumni** (Météo)
- **Zund** (Energie)
- **Ktot** (Léthalité)

- **Laube** (Fertilité)
- **Ermadiksis** (Plaisir)
- **Agni** (Foi)
- **Uuro** (Devoir)
- **Magdalen** (Hasard)
- **Barde**
La spécialité c'est l'instrument
 - **Luth**
+5 aux jets de bonus
 - **Vièle**
Maintient gratuit
 - **Lyre**
+5 aux jets de malus
 - **Cornemuse**
Malus amplifié
 - **Tombak**
Bonus amplifié
 - **Chant**
Changement gratuit
- **Chevalier**
La spécialité c'est l'arme
 - **Épée**
Contre-attaque garantie
 - **Lance**
Initiative en début de combat
 - **Hache**
Destruction d'armure
 - **Fléau**
Étourdissement 1 tour
- **Archer**
La spécialité c'est l'arme
 - **Arc à double courbure**
+5 aux jets de tir
 - **Arc long**
2^{ème} tir d'opportunité
 - **Arc à poulies**
+1 dégât
 - **Arc Yumi**
Très grande portée

Si vous avez besoin de plus de détails, référez-vous au [Manuel des classes](#).

5. Déterminer les statistiques du personnage

Enfin pour déterminer les **statistiques** de votre personnage vous allez avoir des points à répartir.

a. Ressources

Dans ce JDR il y a 4 ressources :

- Les Points de Vie (PV)

Les PV représentent l'état physique de votre personnage. Dans cet univers votre personnage ne peut pas commencer avec moins de 8 PV. Sachant qu'un PNJ sans importance aura en moyenne 9 PV. La quantité de PV inscrite sur la fiche correspond aux PV maximum.

Du point de vue du Jeu, les PV représentent la quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant de tomber dans le coma. Un personnage qui a son nombre de PV max en négatif est mort.

Les PV remontent lors des périodes de repos ou de calme.

- Les Points de Mana (PM)

Les PM représentent la force magique que votre personnage est capable de délivrer. En moyenne tout le monde a au moins 2 PM. Votre personnage ne peut pas commencer avec moins de 2 PM. La quantité de PM inscrite sur la fiche correspond au PM maximum.

Dans le Jeu la principale manière d'utiliser ses PM est d'utiliser une compétence de classe magique. Tomber à 0 PM n'a pas de conséquence en soit cependant votre personnage se ressentira une forme de fatigue.

Les PM remontent naturellement avec le temps qui passe.

- Les Points de Foi (PF)

Les PF représentent la dévotion dont votre personnage fait preuve et l'importance que votre personnage représente auprès du dieu qu'il vénère. Par défaut personne n'a de PF. Les PF se gagnent.

Les personnages concernés par la Foi gagneront des PF passivement tant qu'il respecteront certains rituels quotidiens. Ils peuvent aussi gagner de la foi en faisant preuve de vertu ou en effectuant des exploits.

Il n'y a pas de maximum aux PF.

- L'argent

Cette ressource n'apparaîtra pas sur votre fiche de personnage. L'argent servira à votre personnage à effectuer des échanges en jeu. Cette ressource ne sera pas plus détaillée dans ce tutoriel.

En somme votre personnage, avant attribution des points, a 8 PV, 2 PM et 0 PF. **Vous avez 10 points à répartir comme vous le souhaitez entre PV, PM et PF.** N'oubliez pas que l'espèce et la classe de votre personnage vous donnent peut-être déjà un bonus de départ dans certaines ressources. Consultez le Manuel des classes pour plus d'information à ce sujet.

b. Caractéristiques

Votre personnage a 9 **caractéristiques** dans lesquelles vous allez investir des points.

Les caractéristiques sont :

- **Le Physique**
Représente de manière générale l'endurance et le potentiel de votre personnage pour toutes les actions physiques.
 - **La Force**
Représente à quel point votre personnage est capable de réussir des actions nécessitant de la force.
 - **L'Agilité**
Représente la capacité de votre personnage à faire preuve d'agilité et de dextérité.
- **L'Intellect**
Représente de manière générale l'intelligence et la force mentale de votre personnage.
 - **La Perception**
Représente l'acuité visuelle et auditive de votre personnage ainsi que son instinct.
 - **Le Savoir**
Représente la capacité de votre personnage à se rappeler de quelque chose ou à connaître une information pointue.
- **Le Social**
Représente le potentiel de votre personnage à réussir les interactions sociales qu'il entreprend.
 - **La Réputation**
Représente à quel point votre personnage est réputé et à quel point il peut s'en servir.
 - **Les Relations**
Représente la qualité des relations que votre personnage a tissé et à quel point il peut les faire jouer.

Toutes les caractéristiques, à l'exception de la Réputation et des Relations, sont représentées par un pourcentage de réussite.

La Réputation et les Relations commenceront chacune à 0 en début de JDR. Pour augmenter ces valeurs il faudra réussir certaines interactions sociales, rendre service, aider, etc. Vous gagnerez alors des points que vous pourrez dépenser par la suite. Dépenser un point peut permettre de valider une action automatiquement sans faire de jets à condition que la situation s'y prête. Vous ne pouvez pas avoir une Réputation ou des Relations négatives.

Vous avez 350 points à répartir comme vous le souhaitez (ou presque) entre Physique, Force, Agilité, Intellect, Perception, Savoir et Social. En sachant que vous avez d'office 10 points offerts dans chaque caractéristique et que votre espèce et votre classe vous offre peut-être aussi des points dans certaines caractéristiques. Vous n'avez pas le droit d'avoir une statistique inférieure à 10 ou supérieure à 80. Vous ne pouvez pas investir de points dans Réputation ou Relations.

6. Choisir son équipement

Vous pouvez choisir de l'**équipement** de départ pour votre personnage.

Vous n'avez pas besoin de demander l'équipement nécessaire à l'exercice de votre classe : dans la plupart des cas cela vous est déjà fourni.

Ce qui peut être intéressant en revanche c'est d'apporter des précisions sur cet équipement si votre classe n'est elle-même pas précise à ce sujet ou si vous souhaitez quelque chose de bien spécifique.

Il n'y a aucune autre restriction que ce que votre personnage est capable de porter sans être encombré.

Vous êtes libre de prendre dans votre équipement un objet qui appartient à une autre classe/spécialité mais sachez que vous ne pourrez pas vous en servir sans la classe ou la spécialité appropriée.

Vous êtes libre de prendre un objet que seul votre personnage possède dans ce JDR mais l'objet ne peut pas être mythique, légendaire, maudit, ou quoi que ce soit du genre. Ce type d'objet existe dans le JDR mais vous ne pouvez pas en posséder au début du JDR. D'autre part l'objet ne doit pas jurer avec le reste de l'environnement. Par exemple les objets technologiques seront interdits.

7. Choisir un « Atout » pour son personnage

Vous devez choisir un **atout** à votre personnage. L'atout est une compétence unique à votre personnage que vous êtes libre d'inventer.

L'atout que vous choisissiez ne doit pas recopier une capacité déjà préexistante en jeu et il ne doit pas représenter une entorse aux règles.

L'atout peut être une compétence passive et/ou active selon votre préférence.

La compétence devra être validé par le MJ. Une compétence trop puissante s'accompagnera de contreparties. Une compétence trop longue et/ou trop complexe à mettre en place sera refusée (par exemple si pour utiliser votre compétence il faut résoudre des intégrales du troisièmes degré c'est nope).

8. Inventer un lore à son personnage

Vous pouvez créer un **lore** à votre personnage afin d'étoffer sa personnalité et son histoire. Cela est entièrement optionnel. Vous pouvez créer des lores en commun entre les joueurs. Le lore devra être validé par le MJ.