

Création de personnages

Domaines

Le joueur répartit 18 points entre les Domaines, en respectant les limites suivantes :

- Au minimum 1 dans chaque Domaine
- Pas de Domaine à 5
- Un seul Domaine à 4 au maximum
- Si le personnage n'est pas Porteur lors de la création, son score de Résonance ne peut pas être supérieur à 1.

- **Agression** – combattre, s'imposer par la force (physiquement ou verbalement)
- **Érudition** – savoir, culture, raisonnement, etc.
- **Influence** – communiquer, négocier, baratiner, mentir, séduire, etc..
- **Prouesses** – actions physiques nécessitant force, agilité, panache, etc.
- **Ruse** – agir en finesse, en trompant, en se cachant, etc.
- **Technique** – artisanat, technologie, manipulation d'outils, etc.
- **Ténacité** – force d'âme, volonté, résistance mentale et physique, etc.
- **Vigilance** – sentir, percevoir, suivre ses intuitions, etc.
- **Résonance** – utiliser les pouvoirs de son Arme, savoir interagir avec elle.

Pour faire simple

Répartir les scores suivants :

Trois Domaines à 1, trois Domaines à 2, trois Domaines à 3

Aspects

À la création, le personnage a six Aspects. Les trois premiers Aspects représentent l'Origine, la Culture et la Besogne du personnage.

Faire simple ou compliqué ?

C'est au choix. Les aspects permettent de donner autant de détails que l'on veut pour typer le personnage, mais cela n'est pas une obligation. On peut tout à fait créer un personnage avec des aspects réduits à leur plus simple expression. Comme avec les Aspects sans texte, le joueur peut les enrichir plus tard, pour donner des détails sur son personnage, s'il a envie et que les idées viennent.

Origines

Cet Aspect indique de quelle peuplade le personnage est originaire. On peut y associer un qualificatif pour préciser une région d'origine, un trait physique, etc.

Exemples

Batranobane des Renacles — Batranoban au yeux bleus — Alweg embrulée massive — Dérigion des Prudences — Dérigione filiforme — Dérigion aux traits elfiques — Gadhare pygmée — Gadhar métis — Gadhare couturée de cicatrices — Petit Piorad large d'épaules — Belle Piorade aux cheveux d'argent — Piorad hirsute — Thunke albinos — Thunk de Markony — Thunke née loin du Nord — Vorozion de la côte noire — Grande Vorozone méridionale — Vorozion du Haut Vornay — Alweg des Sangres

Pour faire simple

Il suffit de noter le nom du peuple d'origine du personnage.

Batranoban - Dérigion - Gadhar - Piorad - Thunk - Vorozion - Alweg - Sagrime

Cultures

L'Aspect de Culture peut décrire un milieu familial, l'environnement dans lequel le personnage a grandi, le genre d'éducation qu'il a reçu, etc.

Exemples

Bas-fonds de Pôle - Enfant d'une compagnie mercenaire - Etudes de légiste - Famille Bathras de Sharcot - Famille Nordh traditionnaliste - Maisonnée d'une famille noble - Maraudeuse sekeker du Centre - Marchands itinérants - Orphelinat à Belgrano - Paysan des Basses-Terres - Tribu du désert profond - Village isolé de la Modaine

Pour faire vite

Il suffit de reprendre le libellé d'une des Cultures listées dans les descriptions des peuples. Un personnage peut avoir une Culture différente de son peuple d'origine.

Batranobans : Epicier - Noble Bathras - Epouse - Habitant des terres roses - Habitant des désolations - Tarek

Dérigion : Banlieusard - Sujet - Défenseur de Pôle - Gueux - Noble dérigion
Gadhar - Tribu de l'orée - Tribu des profondeurs - Tribu tranquille - Extérieur

Piorad : Citadin - Glaiseux - Montagnard - Pillard - Nordh

Thunks : Nomade - Frontalier - Sédentaire - Déserrant

Vorozion : Noble Vorh - Légistes - Citoyen du nord - Méridional - Guildien

Alweg : Négligé - Mercenaire - Esclave - Errant - Horla

Sekeker : Maraudeuse - Cavée - Chrysalide

Hysnaton : Lourdaud - Etincelant - Malbâti

Besogne

L'Aspect de Besogne décrit le métier ou l'activité principale du personnage au moment de sa création.

Exemples

Caravanier sur le front de l'Est - Chasseur de fauves - Contrebandier aux frontières de la Nation - Egoutier à Pôle - Forgeron itinérant - Guide spécialisé en zones de guerre - Légionnaire bourrin et indiscipliné - Légiste désabusé - Noble entremetteur peu scrupuleux - Peintre en quête du tableau parfait

Pour faire simple

Un simple terme décrivant un métier peut suffire.

Artisan - Batelier - Contrebandier - Chasseur - Courtisan - Chevalier - Domestique - Dresseur - Eclaireur - Erudit - Fermier - Garde du corps - Gladiateur - Marchand - Médecin - Mendiant - Messager - Mercenaire - Milicien - Officier - Pillard - Prostitué - Saltimbanque - Sénéchal - Soldat - Tenancier - Voleur.

Autres Aspects

Le joueur choisit librement les trois Aspects restants. Ils peuvent décrire :

- Une caractéristique physique ou mentale
- Un trait de caractère ou de tempérament
- Un talent ou une spécialité
- Un "Aspect d'Origine Contrôlée" (voir plus loin)
- Un trait Hysnaton (voir plus loin)

Aspects sans texte

Le joueur peut décider de ne pas remplir tous les Aspects du personnage à la création. Ces Aspects ne sont pas perdus. Le joueur pourra les remplir en cours de partie pour étoffer le personnage quand les idées viendront.

Cela signifie qu'il peut aussi remplir un Aspect sans texte en réponse à une situation, afin de pouvoir accomplir une action, ce qui est tout à fait légitime.

Désirs

Le joueur répartit 10 points entre les Désirs.

Il ne peut avoir au maximum qu'un seul Désir à 0 et un seul Désir à 5.

Pour faire simple

Répartir les scores suivants entre les Désirs : 0, 1, 2, 3, 4.

Le reste

Niveau de ressource

Le joueur et le meneur fixent ensemble le niveau de ressource du personnage en fonction de son background et des circonstances dans lesquelles il se trouve au moment de la création.

Les niveaux de ressources sont :

Démuni - Bas - Modeste - Aisé - Riche - Odieusement riche

Équipement

Le personnage dispose d'un équipement cohérent avec sa Besogne, son background et les circonstances dans lesquelles il se trouve au moment de la création.

Âge

Le joueur choisit une catégorie d'âge entre Adolescent, Adulte et Agé.

Il est aussi possible de jouer un enfant. Selon les idées de background du joueur, il pourra être amené à ne pas choisir de Besogne. Dans ce cas, le joueur choisit le troisième Aspect dans la liste des aspects supplémentaires.

Liste d'Aspects particuliers

Aspects d'Origine Contrôlée

Ces aspects représentent des capacités particulières spécifiques à certains peuples. Ces aspects s'achètent à la création du personnage, du moment qu'il est de la bonne peuplade, ou qu'il est métissé.

Insensible aux épices

Batranoban — Certains Batranoban développent une insensibilité partielle aux épices. Les épices les plus communes n'ont pas ou peu d'effet sur le personnage et il résiste mieux que d'autres aux épices les plus puissants. Cet aspect est très rare.

L'épice dans le sang

Batranoban — Le personnage est capable de manipuler et d'utiliser les épices plus finement que le commun. Ils savent tirer le maximum des épices qu'ils consomment et savent éviter les pièges de l'addiction.

Souvenant

Gadhar — Un souvenant est capable de puiser dans des souvenirs lointains et étrange par le biais de rêves et de visions. Ce n'est jamais clair ou précis. On peut activer cet aspect lors d'un Test en déclarant que le personnage a "rêvé de cela la nuit d'avant". Cela ne peut être fait qu'une fois entre deux Repos. Le personnage peut éventuellement récupérer cet usage s'il profite d'un Répit pour faire une sieste, mais dans ce cas là il ne récupère pas de point de Tension.

Œil de braise

Piorad — Le personnage possède des yeux rouge sang qui luisent légèrement. Cela lui confère un statut particulier au sein de la société piorade. Entre la réputation de croque-mitaine des yeux de braise et l'aura inquiétante que leur confère leurs yeux, cet aspect peut aider sur des tests d'intimisation ou pendant certaines interactions sociales.

Stature du Hors-venu

Piorad — Le personnage a un corps plus solide, avec des formations osseuses et cartilagineuses supplémentaires, assurant une plus résistance aux traumatismes. Un personnage avec cet aspect n'est jamais petit ou chétif.

Voix du conquérant

Piorad — Une voix grondante et sonore très particulière. Le personnage est incapable de chuchoter ou de feindre une émotion. En revanche, il est très doué pour beugler, commander, impressionner ou menacer.

Traits hysnatons

Les Nains

Allure carrée

Le personnage est taillé en cube, comme une statue anguleuse. Cela s'accompagne d'une vigueur accrue qui rend la marche et la veille très peu fatigante pour lui.

Pilosité développée

La pilosité naine ressemble à une laine drue et épaisse répartie en larges plaques. Elle ne dégage presque aucune odeur qu'un prédateur ou pisteur pourrait suivre. Cela peut aussi avoir un effet déroutant, voire effrayant, sur pas mal d'animaux.

Taille réduite

Un Hysnaton nain mesure entre 1m10 et 1m40, au maximum. Cette petite taille peut être très avantageuse pour la discrétion et l'esquive.

Quatre doigts

Les mains des nains sont d'une grande dextérité. Elles sont très adaptées aux travaux de précision.

Cals osseux

Des morceaux d'os saillent du corps du personnage, surtout sur les articulations et les arêtes du corps. Ces cals font de très bonnes armes naturelles.

Peau grisâtre

La peau des nains paraît grise à la lumière du jour, avec une texture rapeuse de granit brute. Elle se fond remarquablement bien dans l'ombre, rendant le personnage très discret dans les environnements mal éclairés.

Les Elfes

Six doigts par main

Des mains fines aux longs doigts, d'une chaleur et d'une douceur émouvante. Leur contact peut être troublant ou réconfortant.

Oreilles d'elfes

En plus d'une parfaite oreille musicale, elles assurent une ouïe exceptionnelle.

Peau elfique

Une peau blanche et lisse. Le personnage ne transpire presque pas. Il ne rougit ni ne à moins de le vouloir. Il cache plus facilement ses sentiments et ses émotions.

Crinière elfique

Le personnage n'a aucune pilosité à l'exception d'une épaisse chevelure odorante. Ce parfum a un effet tranquillisant sur ceux qui le respirent, leur propriétaire y compris.

Yeux elfiques

Les yeux elfiques ont des iris immenses sans pupille apparente. Les couleurs sont variées mais toujours éclatantes et lumineuses. Cela rend le personnage captivant ou intimidant, selon les circonstances.

Finesse elfique

Le personnage a un corps d'une légèreté et d'une grâce effarante, lui permettant des mouvements et des acrobaties inimaginables pour le commun des mortels.

Les Formoirés

Massif

Le corps du personnage a des proportions impressionnantes et bestiales. Il est capable d'efforts brutaux et soudains.

Allure bestiale

Le visage du personnage possède plusieurs traits animaux. Cela est très inquiétant pour les humains mais facilite ses contacts avec les animaux.

Mantelure

Le personnage possède un pelage partiel, fait de longs poils soyeux ainsi qu'une crinière. Il est particulièrement résistant au froid et aux intempéries.

Cornes et griffes

L'Hysnaton possède des cornes épaisses ou des griffes à la place des ongles, voire même les deux. Ce sont des armes tout à fait fonctionnelles.

Cuir

La peau du personnage est un cuir sombre et épais. Les chocs, les chutes et les coupures mineures ont du mal à entamer cette protection.

Sabots

Les jambes du personnage sont semblables à celles d'une chèvre ou d'un bouc. Il bénéficie d'une détente et d'un équilibre exceptionnel.

Les Trolls

Crâne épais

Le personnage a un crâne épais et chauve, à la forme distinctive. Toute l'ossature du personnage est épaisse, solide et noueuse. Les chocs et contusions en tout genre ne sont pas un gros souci pour les Trolls.

Stature trollesque

Le personnage est de petite taille, avec une silhouette en goutte d'eau s'épaississant peu à peu des épaules jusqu'à la taille, pour finir sur un ventre proéminent et des jambes épaisses.

Peau verdâtre

La peau du personnage se teinte d'une ombre terreuse tirant sur le vert. C'est le signe d'une résistance exceptionnelle aux maladies et aux poisons.

Gueule

L'Hysnaton est doté d'une mâchoire épaisse et sa bouche est remplie d'une forêt de crocs accérés. Ce "sourire troll" est aussi utile pour l'intimidation que pour un corps à corps.

Yeux de couleur vive

Les yeux de l'Hysnaton ont une teinte étrange et intense : violet, rose, jaune d'or ou gris métallique. Ils confèrent au personnage une excellente vision dans la nuit et les ténèbres.

Voix grondante

La voix du personnage est rauque et profonde, résonnant dans sa poitrine autant que dans sa bouche. Cette voix met les gens et les animaux mal à l'aise et peut facilement provoquer la peur.

Les Oubliés

Sans yeux

Le personnage est une “face-grise”. Bien que dépourvu d’yeux, le personnage est extrêmement perceptif, se fiant aux sons, aux odeurs et à un sens que les faces-grises semblent seuls à posséder. Il est remarquablement efficace pour sonder les gens et décortiquer les conversations.

Crochets à venin

L’Hysnaton possède une paire de crochets rétractiles dans la bouche. Il peut mordre au travers d’étoffes ou de cuirs légers. Une fois par jour, sur une attaque de morsure réussie, il peut empoisonner sa cible. Cela provoque un trauma de “fièvre et nausées” qui peut être annulé lors d’un Repos ou en consommant un médicament ou une épice approprié.

Plaques d’os

Le corps du personnage est couvert de plaques épaisses et solides. Il peut s’agir d’os, de carapace ou d’une matière plus exotique. Cela confère une protection naturelle très efficace, mais elles sont lourdes et gênent les mouvements rapides.

Queue

Il existe toutes sortes de styles de queue chez les Hysnatons. Quel que soit son apparence, la queue confère au personnage un grand sens de l’équilibre et l’aide à courir efficacement.

Ecailles

Le corps du personnage est couvert de fines écailles. Les teintes possibles sont très variées. Ces écailles rendent la peau de l’Hysnaton glissante. Il est de plus doué d’une grande flexibilité.

Odeurs

C’est un trait hysnaton impossible à repérer à l’œil nu. Le personnage a un odeur particulière qui dégage une “impression”, un sentiment diffus et constant et l’accompagne et imprègne ses actions. Chaque odeur est différente : sereine, menaçante, innocente, rassurante, sexy, enivrante, etc.

Peau cadavérique

Le personnage a une peau gris-vert, tachée de sombre, probablement agrémentée de balafres ou de verrues lépreuses. Cette peau confère une grande résistance à la douleur.

Pelage

L'Hysnaton a le corps entièrement couvert par un pelage qui rappelle celui d'un chat ou d'un chien. Les styles de pelage sont très variés. Le personnage est très résistant au froid et aux intempéries.

Épines

Le corps du personnage est percé en de nombreux endroits par des épines d'os fines et acérées. La chair autour des épines aigne régulièrement et provoque des douleurs lancinantes. Ces épines rendent le personnage très difficile à saisir sans subir des blessures superficielles mais très douloureuses.

Chaleurs

Le personnage possède une peau à la teinte rouge marquée, parfois parcourue d'écailles volutes sombres. Cette peau est extrêmement douce mais surtout très chaude. En plus d'une grande résistance à la chaleur le personnage est particulièrement doué pour les arts galants.

Gigantisme

Rarissime. Le personnage a une taille avoisinant les 3 mètres. Il peut avoir une carrure fine ou massive, mais d'une manière ou d'une autre il vit dans un monde trop petit pour lui.

Progression

Evolution des Aspects

Il est possible de mettre à jour le libellé d'un Aspect pour y ajouter des détails de background qui émergeaient en cours de jeu. Cela se fait avec l'accord du meneur, et dans la limite de ce qui est cohérent avec la nature de l'Aspect.

Expérience

À la fin d'une séance de jeu, le joueur regarde si son personnage a satisfait les conditions suivantes :

- Il a survécu à une situation dangereuse
- Il a satisfait de manière significative un Désir avec un score de 3+
- Il a satisfait de manière significative une des Motivations de son Arme
- Il a atteint un de ses Objectifs personnels (voir ci-dessous)

Le personnage gagne 1 point d'expérience pour chaque condition satisfaite une fois, et 2 points d'expérience pour chaque condition satisfaite plusieurs fois.

Objectifs personnels

Un personnage peut avoir jusqu'à deux objectifs personnels à la fois. À n'importe quel moment pendant une séance, le joueur peut ajouter un nouvel Objectif personnel au personnage du moment qu'il n'en a pas déjà deux.

À n'importe quel moment pendant une séance, le personnage peut abandonner un objectif personnel pas encore résolu. Si, pour une raison ou une autre, un Objectif personnel n'a plus aucune chance d'être atteint, il est automatiquement abandonné. Dans un cas comme dans l'autre, le personnage encaisse 3 points de Tension.

Dépenser l'expérience

L'expérience permet d'augmenter les scores des Domaines et d'ajouter de nouveaux Aspects au personnage :

- +1 dans un Domaine coûte 10 points d'expérience
- Un nouvel Aspect coûte 5 points d'expérience