

Personnages

Caractéristiques

D'un point de vue technique, le personnage est défini par des **Domaines**, des **Aspects** et des **Désirs**. Son état de santé est matérialisé par un moniteur constitué de cases de **Stress** et de **Trauma**.

Domaines

Chaque Domaine représente une thématique d'activité assez large qui couvre toutes les actions pour lesquelles le joueur peut être amené à faire un Test.

Un Domaine possède un score allant de 1 à 5, le plus fréquemment entre 1 et 3.

Liste des Domaines

- **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.

Aspects

Les Aspects servent à décrire le personnage. Chaque Aspect fait quelques mots de long au maximum et pose un détail spécifique du personnage.

À la création un personnage a six Aspects. Trois d'entre eux servent à la description de base du personnage, à savoir :

- Origine — son peuple et sa région d'origine
- Culture — le contexte dans lequel il a grandi
- Besogne — son métier, où son activité actuelle

Les autres Aspect peuvent décrire des particularités physiques, des aptitudes, un trait de caractère particulier, un talent, une spécialité, une aptitude remarquable, etc.

Au fil de ses aventures le personnage pourra gagner de nouveaux Aspects.

Désirs

Les **Désirs** décrivent les pulsions qui sous-tendent le caractère du personnage.

Les cinq Désirs sont : **Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse** et **Violence**.

Un désir possède un score allant de 0 à 5.

0 – Rejet ou dégoût du désir

1 – Désir faible

2 – Désir ordinaire

3 – Désir marqué

4 – Désir majeur

5 – Désir difficilement contrôlable

Moniteur d'état

SR	9	12	15	18	O Terrassé O En Péril O Brisé
Tension	OOOOO	OOOOO	OOOOO	OOOOO	
Traumas		1_____	2_____	3_____	4_____

Les cases de **Tension** représentent la fatigue et la tension que le personnage accumule sur le court terme, que ce soit par ses actions ou en échappant à des dangers.

Les **Traumas** représentent tous les dégâts et états préjudiciables qui affectent le personnage à moyen ou long terme. Il peut s'agir de blessures, de maladie, d'épuisement, de désespoir, etc. Un Trauma est toujours représenté par un mot (ou une phrase courte) qui le décrit et qui déterminera aussi comment il peut être soigné.

La récupération du Tension se fait rapidement, par le repos ou en satisfaisant ses Désirs, mais une trop forte accumulation de Tension peut provoquer des séquelles sous forme de Traumas. La récupération des Traumas nécessite plus de temps et des efforts dépendant de la nature du trauma.

Le **Seuil de Réussite (SR)** est le score à atteindre lors d'un Test. Le joueur utilise le score correspondant à la dernière case de Stress cochée ou au dernier Trauma marqué.

Le personnage est **Terrassé** lorsque sa dernière case de Stress est cochée ou que son dernier Trauma est marqué. Il est alors incapable d'agir jusqu'à ce que son état s'améliore.

Un personnage qui devrait être Terrassé peut choisir de rester actif. Dans ce cas là il est **En péril**. S'il subit un nouvel effet qui devrait le Terrasser, il est alors **Brisé**.

Quand le personnage est **Brisé**, il n'est plus sous le contrôle du joueur. Il peut être mort, abandonné par son Arme, emprisonné à vie, etc.

Âge

L'âge exact d'un personnage peut être une information intéressante à suivre, mais d'un point de vue technique c'est la catégorie d'âge qui est utile pour gérer son vieillissement.

Il y a quatre catégories d'âge : Bébé, Enfant, Adolescent, Adulte, Agé.

La catégorie d'âge peut être source d'avantage ou de malus pour un Test donné, en fonction des circonstances.

Le fonctionnement du vieillissement est décrit plus loin dans les règles.

Équipement

Un équipement est défini par son nom, une éventuelle description de son utilité si le nom ne suffit pas.

Le niveau de qualité d'un équipement fait partie de sa description.

Disposer d'équipement peut avoir plusieurs effet sur les actions du personnage :

- Certaines actions ne peuvent être accomplies que si le personnage dispose d'un équipement approprié.
- Un équipement peut permettre d'accomplir une action sans avoir besoin de faire un Test ou donner un bonus (voir les règles sur les Tests)
- Les résultats d'une action peuvent être différents, en mieux ou en moins bien, en fonction de l'équipement utilisé.