



COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE ET LE DESSINER EN PARTANT DE RIEN 1/2

Cette méthode vous permettra de créer un personnage en quelques étapes, vous aurez ainsi une fiche détaillée pour le dessiner. **Voici les 5 étapes pour y arriver :**

- **Le lieu de l'action et l'époque**
- **Les caractéristiques du personnage**
- **Les compétences du personnage**
- **La finition du personnage**
- **La cohérence du personnage**

ETAPE 1

DEFINIR LE LIEU DE L'ACTION ET L'ÉPOQUE

Définissez vos besoins. Si vous en êtes au point de créer un personnage, il y a des chances que vous ayez déjà une certaine idée du monde dans lequel vous allez le faire vivre.

Si vous voulez créer un personnage dans un monde du type “Le Seigneur des Anneaux”, vous pouvez créer énormément de personnages - des gentils, des méchants, des hommes, des femmes... et même des gens qui ne sont ni bons, ni mauvais et ni masculins ni féminins.

Si vous créez une histoire intime, il se peut que vous n'ayez pas besoin de plus d'un personnage. Cela peut donc être un personnage dans un lieu réel ou imaginaire, au passé, présent ou future.

Quelques exemples :

- Le parking du carrefour à 1h du matin en été
- Sur une montagne de plus de 10000 mètres dans un monde médiévale-fantastique dans le futur.
- Un anachronisme, un personnage arrive du passé dans le présent.
- Dans une entreprise high tech du type Google
- Etc

ETAPE 1 - DEFINIR LE LIEU DE L'ACTION ET L'ÉPOQUE

Définissez vos besoins.

Si vous en êtes au point de créer un personnage, il y a des chances que vous ayez déjà une certaine idée du monde dans lequel vous allez le faire vivre.

Si vous voulez créer un personnage dans un monde du type “Le Seigneur des Anneaux”, vous pouvez créer énormément de personnages - des gentils, des méchants, des hommes, des femmes... et même des gens qui ne sont ni bons, ni mauvais et ni masculins ni féminins.

Si vous créez une histoire intime, il se peut que vous n'ayez pas besoin de plus d'un personnage. Cela peut donc être un personnage dans un lieu réel ou imaginaire, au passé, présent ou future.

A VOUS !....

DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES CARACTÉRISTIQUES ET SES COMPÉTENCES.

Un personnage est défini par ses caractéristiques et ses compétences.
Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage et les compétences ce qu'il sait.

Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit et cela dépend largement du hasard (vous le saurez en lançant les dès)

En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'érudition, la médecine...

ETAPE 2

DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES CARACTÉRISTIQUES

Elles sont au nombre de 7.

Pour chaque caractéristique lancez 2 dés et ajoutez au resultat 6 points.

Vous n'avez pas de DèS sous la main, [cliquez ici](#)

2 - LES CARACTÉRISTIQUES

Elles sont au nombre de 7.

Pour chaque caractéristique lancez 2 dés et ajoutez au résultat un 6.

Vous n'avez pas de Dés sous la main, [cliquez ici](#)

FORCE

C'est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer.

A titre indicatif, un personnage avec une Force de 8 est un quidam moyen, qui n'a plus fait de sport après le lycée. Avec une Force de 18, c'est un athlète qui joue dans la même cour qu'Arnold Schwarzenegger.

CONSTITUTION

Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. Plus sa Constitution est élevée, mieux le personnage résistera à la fatigue, aux coups, à la maladie, etc. Avec une Constitution de 8, c'est un individu normal, peut-être un peu plus sujet aux rhumes que la moyenne. Avec une Constitution de 18, il n'a probablement jamais été malade de sa vie.

TAILLE

En fait, cette caractéristique englobe la taille et le poids. Être grand et massif vous permet de faire plus mal lors des combats, mais peut poser problème dans d'autres circonstances, par exemple lorsqu'il faut se faufiler par un passage étroit. Pour un personnage masculin, une taille de 8 est légèrement inférieure à la moyenne (dans les 1,65 m pour 60 kg). Une taille de 18 peut indiquer un géant très maigre, ou un individu de taille moyenne mais avec un embonpoint.

DEXTÉRITÉ

Comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la vivacité et la rapidité physique du personnage. Elle joue un rôle primordial dans les combats. En effet, les personnages dotés d'une dextérité élevée agissent plus souvent en premier. Avec une dextérité de 8, un personnage est très moyen, et sera bien avisé de ne pas se risquer, par exemple, dans une bagarre de

café. Avec une Dextérité de 18, il est extrêmement rapide et, potentiellement, pourrait jongler avec cinq couteaux et autant de torches enflammées.

APPARENCE

Votre personnage est-il beau ou pas ? S'habille-t-il avec élégance ? Sait-il faire bonne impression au premier contact ? L'apparence mesure tous ces facteurs. Un personnage doté d'une Apparence de 8 est le genre d'individu que peu de gens remarquent au milieu d'une foule (ce qui peut, parfois, être un avantage). En revanche, avec une Apparence de 18, il attirera l'attention partout où il passe.

INTELLIGENCE

Elle décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Si votre personnage se retrouve en possession d'un message codé, par exemple, c'est son Intelligence qui servira à déterminer s'il parvient à le déchiffrer. Avec une Intelligence de 8, un personnage n'est pas très malin. A 18, c'est un génie.

POUVOIR

Cette caractéristique mesure la volonté du personnage, sa force d'âme et, dans certains univers de jeu, sa capacité à utiliser d'éventuels pouvoirs mentaux (magie ou pouvoirs psioniques). Avec un Pouvoir de 8, votre personnage sera quelqu'un de relativement effacé, sans grandes dispositions pour le paranormal. Avec un Pouvoir de 18, au contraire, il sera très impressionnant, et/ou aura un grand potentiel magique.

7 CARACTÉRISTIQUES :

Pour chaque caractéristique lancez 2 dés de 6 et ajoutez au résultat 6 points.

- 1 >
- 2 >
- 3 >
- 4 >
- 5 >
- 6 >
- 7 >

Puis repartissez chaque résultat sur les caractéristique de votre choix :

Force :

Constitution :

Taille :

Dextérité :

Apparence :

Intelligence :

Pouvoir :



De 0 à 6 novice

De 6 à 12 caractéristique moyenne

De 12 à 18 caractéristique forte

ETAPE 3

DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES.

Ces compétences peuvent être utilisées dans n'importe quel univers car elles sont universelles.

Soulignez ou entourez celles qui vous intéressent, ou ajoutez celles que vous ne trouvez pas la liste.

ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Ces compétences peuvent être utilisées dans n'importe quel univers, car elles sont universelles.

Soulignez ou entourez celle qui vous intéressent, **ou ajoutez celle que vous ne trouvez pas la liste.**

Liste de compétences universelles :

Art/Artisanat (5 points)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des oeuvres d'art. Quelques exemples: charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie...

Et aussi d'écrire, de composer une chanson, de chanter, de faire du théâtre etc...

Athlétisme (15 points)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques: course, nage, saut, escalade. Quand un personnage est poursuivi par un tueur brandissant une tronçonneuse, il peut être utile de savoir s'il court vite...

Bricolage (10 points)

Le contenu de cette compétence change selon les univers de l'histoire. Dans un monde médiéval, elle recouvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal. Dans un monde contemporain, des notions en électricité viennent s'y ajouter. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, ou quelques minutes et une boîte à outils suffisent

Cascade (10 points)

Cette compétence combine l'agilité et la souplesse du personnage. Elle recouvre tout ce qui est acrobatie, jonglage ou marcher sur un fil. C'est, par exemple, l'art d'amortir ses chutes, de se déplacer sur un toit glissant par une nuit sans lune, de sauter dans un camion en marche ou de jongler avec des torches enflammées.

Chercher (20 points)

On utilise Chercher pour fouiller un endroit, en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Culture générale (20 points)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques.

Commerce (20 points)

La version médiévale permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace. La version moderne comporte, en plus, une certaine connaissance des flux économiques. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander,

Connaissance de la rue (10 points)

Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts: indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc. Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs...

Déguisement (10 points)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se "faire la tête" d'un individu précis. Dans le second cas, si la tentative est vraiment trop improbable (un petit japonais qui essaye de se déguiser en gros irlandais rouquin cela ne sera pas très crédible).

Discrétion (15 points)

Lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Sans faire de bruit ou sans projeter une ombre voyante contre le mur...

Droit, administration, usages (10 points)

Cette compétence est un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances livresques. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage; de se repérer dans la bureaucratie locale; et de ne pas se faire remarquer comme "étranger" lorsqu'il est loin de chez lui.

Équitation (20 points)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux, de monter les chevaux dans la plupart des univers, mais parfois d'autres créatures. Lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, cette compétence est utile pour que le personnage restent en selle. Cela inclut les soins routiniers à donner aux bêtes.

Esquiver (25 points)

L'Esquive est une compétence précieuse en combat.

Langue natale (80 points)

Dans les univers où l'instruction est obligatoire, cette compétence recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale. Dans un monde médiéval-fantastique, la lecture et l'écriture dépendent d'une autre compétence. Elle est utilisée lors de certaines circonstances : grimoire à déchiffrer, code à percer, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...

Langue étrangère (0 points)

Chaque langue étrangère est une compétence distincte, par exemple, connaître l'anglais et l'arabe. Comme Langue natale, Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire (ou seulement de parler dans un univers médiéval-fantastique). Avec 10 points votre personnage est un touriste, 30 points de soutenir une conversation courante, avec un accent abominable, à 50 points on comprend l'argot et 80 points on parle sans accent.

ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Soulignez ou entourez celle qui vous intéressent, ou ajoutez celle que vous ne trouvez pas la liste.

Leadership (15 points)

Leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance. Selon les besoins et les univers, elle peut s'appliquer à une armée ou à une entreprise... Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

Navigation (0 points)

La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manoeuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation (15 points)

L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire - et éventuellement dessiner - des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert ne se perdrons pas.

Persuasion (15 points)

Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc. on peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des broches dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas Persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets.

Sagacité (20 points)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage. Par

exemple c'est en voyant quelqu'un parler à un homme riche, de deviner sur-le-champ qu'il lui emprunte. C'est encore de deviner que ce qui rend deux personnes amies, c'est qu'elles ont un ennemi commun...

Secourisme (30 points)

Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients et surtout soigner les blessés.

Survie (10 points)

Lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile, cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.

la Survie peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme la Survie en forêt, la Survie dans le désert, la Survie en milieu polaire, etc.

Vigilance (20 points)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaye d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

Liste spécifique fantastique-contemporain

Bibliothèque (25 points)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un Journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

Comptabilité (00 points)

La compétence Comptabilité permet de se repérer dans les comptes d'un particulier ou d'une entreprise, de voir à quoi il dépense son argent et, éventuellement, de repérer des bizarreries ("Tiens, notre gars possède un entrepôt sur les docks, dont personne ne nous a jamais parlé. Qu'est-ce qu'il y cache ?").

Conduire... (20 points)

La compétence Conduire est, en fait, triple. Un personnage peut savoir conduire une voiture, une moto ou, très exceptionnellement, un "engin lourd" (camion, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le.

Histoire et géographie (10 points)

Cette compétence fournit des informations dans ces deux domaines. Contrairement à celles apportées par la Culture générale, ces données sont généralement exactes et précises.

Informatique (20 points)

De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence Informa-

ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Soulignez ou entourez celle qui vous intéressent, ou ajoutez celle que vous ne trouvez pas la l

tique n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur Internet, tous les ordinateurs du monde ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent généralement de protections contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de dollars en se servant simplement d'un PC...

Médecine (00 points)

Cette compétence permet de soigner un blessé, ou de diminuer la virulence d'une maladie ou d'un poison. Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale : procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus...

Paranormal (20 points)

Cette compétence regroupe des informations sur une foule de sujets, depuis des "contacts" avec les extraterrestres jusqu'au monstre du loch Ness, en passant par l'histoire des principales sectes en activité à notre époque. C'est à la fois une connaissance livresque de ces sujets, et une mesure de l'expérience d'un personnage dans ce domaine. Cela ne veut pas forcément dire que l'on identifie la cause d'un phénomène ou les caractéristiques d'une entité. Cela signifie plutôt que l'on relie le cas étudié à d'autres éléments, ou que l'on connaît la signification d'un mot ou l'origine d'un objet. Exemple : "Tu te souviens d'un cas de poltergeist en Bavière en 1987, où la victime portait exactement les traces trouvées sur ce cadavre", "Tu as déjà entendu parler du projet STIX: c'était une série d'expériences sur l'au-delà menées par les Anglais dans les années 92-95", "Ce pentacle est un truc bidon, copié dans un bouquin pour gogos".

Piloter... (00 points)

Comme la conduite, le pilotage est en fait un groupe de compétences. Un personnage peut savoir piloter un avion de tourisme ou un hélicoptère, plus rarement un chasseur de combat ou un long-courrier. Cette compétence à 40 points correspond à une licence de vol accordée par les autorités. Avec un score inférieur, le personnage suivra peut-être des cours, mais il n'aura certainement pas la permission de voler seul.

Plongée (00 points)

Cette compétence permet de savoir se débrouiller avec des bouteilles, de connaître les paliers de décompression à respecter pour les plongées profondes, de savoir quels gestes faire en cas de pépin...

Renseignements (20 points)

Cette compétence concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. Exemple : identifier un membre des Yakusas à certains tatouages, reconnaître un tueur à gages célèbre, connaître le nom du chef des services secrets albanais...

Sabotage (05 points)

Le Sabotage permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi ("Ce type de plastic n'est fabriqué que par une usine en Ukraine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients!").

Science appliquée (00 points)

Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie et de trouver les solutions possibles à une question technique ("Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu"). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des personnages disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire.

Science pure (0 points)

Cette compétence regroupe la plupart des sciences "dures" comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus et est plutôt du ressort d'experts.

Sciences sociales (0 points)

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une brève d'information. Exemple : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

Serrurerie (15 points)

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres forts et pour les serrures ultra-modernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

Liste spécifique Médiéval-fantastique

Alchimie (0 points)

Cette compétence correspond à une connaissance primitive de l'achimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire des découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les "scientifiques" locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée dans votre univers de jeu, un personnage ne saura pas en fabriquer.

Art de la guerre (0 points)

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec Leadership, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si le plan est réussi.

Civilisations anciennes (10 points)

Cette compétence donne des informations sur les peuples qui ont précédé les cultures actuelles. Selon les besoins de l'histoire, cela peut être des informations très vagues, ou au contraire extrêmement précises.

Conduite d'attelage (15 points)

L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire (hors piste, poursuite, animaux emballés...).

Connaissance de la nature (10 points)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle

ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des moeurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet!

Connaissance des peuples (20 points)

La Connaissance des peuples donne des informations plus ou moins précises sur "l'étranger", les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Notez qu'elles ne sont pas toujours justes ! Les Européens du Moyen age étaient persuadés que les musulmans adoraient un diable nommé Appolyon, et il fallait être très érudit (ou y être allé voir) pour savoir qu'un certain "Mahom" avait écrit leur livre sacré.

Connaissance des religions (10 points)

Comme la précédente, cette compétence fournit des informations, mais sur un domaine plus restreint.

Démolition/sape (0 points)

Démolition est l'art et la manière de creuser des galeries sous un rempart pour le faire s'effondrer; de savoir où attaquer un bâtiment pour qu'il s'effondre rapidement, où braquer des machines de guerre pour qu'elles aient une efficacité maximale. Cette compétence sert peu, sauf dans les scénarios axés "campagne militaire".

Dressage (15 points)

Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'appivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens ...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

Héraldique (0 points)

Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de magiciens...

Légendes (5 points)

La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... ("Dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village"). Cependant le personnage peut se tromper et croire dur comme fer que le fait indiqué dans la légende est vrai ("les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie").

Lire et écrire (0 points)

Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. Par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario ne pourra pas être utilisé si le personnage ne sait pas lire

Potions et herbes (10 points)

En dehors de son nom, Potions et herbes est exactement identique à Médecine (voir plus haut).

ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Soulignez ou entourez celle qui vous intéressent

Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés et celui où ils le sont.

Arts martial de votre choix... (20 points)

Les personnages qui ont investi dans la compétence sont mieux entraînés et savent comment être efficaces. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire, de le jeter à terre, de l'étrangler, etc...

Armes de mêlée (25 points).

Recouvre la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache.

Armes d'hast (20 points)

Concerne toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc.

Combat à distance

Là encore, le combat à distance peut être divisé en deux grandes catégories : les armes de jet et les armes à feu.

Les Armes à feu, contrairement à la plupart des autres types d'armes, recouvrent un grand nombre de compétences. Leurs noms mêmes expliquent assez clairement à quoi elles correspondent.

Les armes de tir/jet (25 points)

Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes... Bref, toutes les armes "balistiques".

Les armes de lancer (20 points).

Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javelots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassé au hasard d'un chemin.

Armes de poing (20 points)

Permet d'utiliser les pistolets et les revolvers, quel que soit leur calibre.

Fusils (15 points)

Est utilisée pour tout ce qui est carabines ou fusils de guerre non automatiques.

Fusils de chasse (20 points)

Sert pour les armes qui tirent des plombs ou des chevrotines, et non des balles. Particularité : les dommages dépendent de la distance; ces armes sont terribles à courte portée et beaucoup moins efficaces si la cible est loin.

Mitraillettes (10 points)

Regroupe toutes les armes automatiques capables de tirer en rafale, que ce soit les mitrailleuses lourdes ou les Uzis.

ETAPE 3

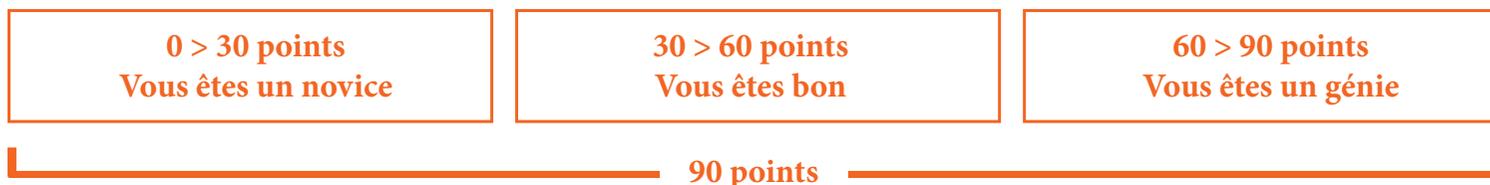
DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Maintenant, vous avez choisit pas mal de compétences. **Il est temps de faire le point et de choisir les compétences principales de votre personnage pour le définir plus précisément** et éventuellement en supprimer.

C'est très simple, vous avez **300 points** à répartir sur toutes les compétences. Et vous ne devez pas dépasser les **90 points par compétence**. Ainsi vous déterminez le niveau de compétence de votre personnage.

Le nombre de point indiquera le niveau de maîtrise de la compétence :

VOUS AVEZ 300 POINTS
PAS PLUS DE 90 POINTS PAR COMPÉTENCE



ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Vous avez 300 points à répartir pour toutes les compétences. Pas plus de 90 points par compétence.

Par exemple pour la compétence :

- Athlétisme (15 points) + vos points distribués = XX
- Survie (10 points) + vos points distribués = XX

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

ETAPE 3

DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES COMPLÉMENTAIRES

Pour les compétences complémentaires vous pouvez en ajouter plusieurs en plus ou ajouter des points sur celle que vous avez déjà.

Vous avez 150 points à distribuer pour chacune d'elle. comme toute à l'heure veillez à ne pas dépasser 90 points par compétence.

ETAPE 3 - DEFINIR LE PERSONNAGE SELON SES COMPÉTENCES

Pour trouver les compétences complémentaires, reportez-vous à la liste des compétences plus haut.

Pour les compétences complémentaire vous pouvez en ajouter plusieurs en plus ou ajouter des points sur celle que vous avez déjà. Vous avez 150 points à distribuer pour chacune d'elle. Pas plus de 90 points par compétence.

-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

ETAPE 4

DESCRIPTION ET FINITION DU PERSONNAGE

Dessiner est un moyen de raconter des histoires comme au cinéma ou dans les romans. Les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles.

Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gri-bouillés au crayon sur un formulaire. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir son "état civil" et lui donner un peu de relief.

Prenez quelques minutes pour réfléchir aux points cités à la page d'après. Notez le résultat de vos cogitations

ETAPE 4 - DESCRIPTION ET FINITION DU PERSONNAGE

Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place

La description de votre personnage

Est-ce que c'est un homme ou femme ? ou aucun des deux ? un robot ? une créature issu de recherches génétiques ?

Est-ce que c'est un gentil, un méchant, un peu des deux à la fois, quelqu'un en recherche de sa voie ?

Son âge ? vieux sage ou vieux méchant ?
vétérane ? Jeunes idéaliste ou mauvaise graine ?

Ses yeux ? leurs couleurs, formes...

Sa coupe de cheveux ? Son look, son style de ses vêtements ? Est-ce un héros à l'apparence d'un méchant ou inversement ?

A-t-il une taille élevée et une faible force ?
Par exemple, sa masse est probablement due à de la graisse, et pas à du muscle.

En revanche, un individu avec une taille faible, une bonne constitution et une dex-

terité élevée sera sûrement un petit bonhomme nerveux, avec des réflexes rapides.

Autre exemple, un homme arrogant est perçu de manière différente qu'une femme arrogante (ce qui définit dans les deux cas encore un peu plus vos personnages!).

Comportement, bizarrerie

Pensez à votre personnage comme à une vraie personne.

A-t-il des goûts particuliers ?

Des choses dont il a horreur ?

Une passion ?

Une habitude ?

Est-ce qu'il a des manières particulières ?

Observez les traits physiques des gens autour de vous. Observez les gens au centre commercial ou dans le métro.

Vous pouvez trouver des idées pour des personnages n'importe où.

Notez leur aspect physique - la forme de leur nez, de leur menton, des oreilles, de leur corps en général, comment leurs vêtements leur vont et leur manière de se déplacer.

Si vous aimez leur look, décrivez-vous les détails qui vous semblent attirant et transférez-les dans vos personnages.

Si vous voyez quelqu'un qui fait peur, demandez vous honnêtement pourquoi cette personne vous effraye, même si c'est pour une raison complètement irrationnelle ou politiquement incorrecte.

Utilisez ces caractéristiques pour informer vos personnages.

Trouver des détails qui le caractérise, un détail attirant ou répugnant, une passion, un plat en particulier, est-ce qu'il joue d'un instrument, mais limitez-vous à deux trois détails. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

ETAPE 4 - DESCRIPTION ET FINITION DU PERSONNAGE

Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place

Histoire personnelle

Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé. Vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là.

Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez.

Où a-t-il grandi ?

A-t-il encore ses parents ? Des frères et des soeurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

Motivation et buts

Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure.

Des motivations aussi passe-partout que "accumuler de l'or et de la gloire" ou "sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou" fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre "retrouver sa soeur, enlevée par des extraterrestres il y a dix ans")

Est-ce qu'il cherche la gloire, la fortune, l'or ?

Est-ce qu'il veut sauver le monde ?

Est-ce qu'il veut retrouver sa soeur enlevée ou disparut mystérieusement le jour de sa naissance ?

Imaginez quelles sont leurs peurs, leurs motivations, et leurs plus grands secrets.

Donnez lui une maison

Où vit-il ? Dans un chateau, appartement délabré dans un métropole ?

à la campagne ?

A-t-il des animaux de compagnie ?

Porte-il sa maison sur le dos ?

Personnage secondaire

Peut-être avez vous besoin d'un personnage secondaire tel qu'un écuyer, un meilleur ami, une cible romantique, un acolyte ou d'une moitié pour le héros.

ETAPE 4 - DESCRIPTION ET FINITION DU PERSONNAGE

Finaliser le personnage

FINITION DU PERSONNAGE :

ETAPE 4

LA COHÉRENCE DE VOTRE PERSONNAGE

Vous avez maintenant tous les éléments de votre personnage. **La fiche récapitulative** va vous permettre de noter ce que vous avez retenu comme caractéristiques, compétences et les détails de la description de votre personnage.

Veillez à la cohérence entre les caractéristiques, les compétences et les finitions du personnages.

Procédez à des modifications si besoin pour les corriger.

ETAPE 5 - LA COHÉRENCE DE VOTRE PERSONNAGE

Noter ici ce que vous avez retenue comme caractéristique, compétences et les détails de la description de votre personnage.

Veillez à la cohérence entre les caractéristiques, les compétences et les finitions du personnages.

Procédez à des modifications si besoin pour les corriger.

Vous avez sans doute des traits du personnage qui vous donne déjà des idées pour le dessiner.

7 CARACTÉRISTIQUES

Force :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Constitution :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Taille :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Dextérité :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Apparence :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Intelligence :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

Pouvoir :

0 | | | | | 6 | | | | | 12 | | | | | 18

COMPÉTENCES :

Métier, activité, occupation du personnage :

-

Compétences liées :

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

FINITIONS DU PERSONNAGE :

PROCHAINE ETAPE COMMENT DESSINER VOTRE PERSONNAGE ?

La suite dans le prochain article...