

Les tableaux de background

de Rappar (rapparsiteCHEZfree.fr) © - bastion.free.fr

Pourquoi faire des tableaux de background ?

Les personnages avec des points remarquables sont plus intéressants à jouer:
Que préférez-vous ?

"mon personnage est un ex-agent secret" OU

"mon personnage a une voix envoûtante et un sommeil léger. Un rhume continu et des éternuements intempestifs l'affectent. Il est débrouillard.

Depuis que sa famille a été tuée par la pègre, il poursuit un but inaccessible : en débarrasser le monde. Celle-ci a en contrepartie lancé un "contrat" sur lui.

Il a quitté son service secret, fâché avec le grand patron. Son supérieur direct le protège encore et lui a offert un chien."

Les joueurs ont dès la création du personnage un personnage complet et multiple.

Les personnages des joueurs se distinguent les uns des autres.

Les Maîtres de Jeu (MJ) peuvent s'inspirer du passé des personnages pour créer des scénarios et des événements impliquant les personnages.

Origines / Sources

Ces éléments servant à caractériser vos personnages sont le même esprit que les qualités / défauts de GURPS, par exemple. J'ai tenté ici de rassembler une grande quantité d'éléments jouables.

Je me suis inspiré, entre autres, de *Central Casting* (de Task Force Games), qui malheureusement est en anglais. Mais j'ai fait plus simple.

Autres sources dont je me souviens: le background tiré au % du regretté *Empire et Dynasties*. Les avantages/désavantages de *GURPS* (Steve Jackson Games) m'ont aidé à vérifier que je n'avais rien oublié. *Ars Magica* a une belle collection de particularités et a alimenté le tableau des particularités des pouvoirs magiques.

Les qualités/ défauts ne sont que des idées, non développées dans le but d'être le plus générique possible; à vous d'appliquer votre système de règles favori.

Conditions d'utilisation:

Central Casting, de Task Force Games m'a bien servi (entre autres). Les Tableaux de Background sont néanmoins une œuvre personnelle, et je m'en réserve le copyright (et ma part de pognon, si un jour il y en a) en vous autorisant néanmoins à vous en servir pour votre usage personnel.

Cela me ferait plaisir d'avoir du retour, de savoir si vous vous en servez et comment, si d'autres joueurs trouvent cela bien / sympa, etc. Donc on va dire que dans les conditions ci-dessus, les tableaux sont en "petitquestionnaireware" ;-), que vous avez le droit d'utiliser à titre personnel, à partir du moment où vous remplissez le petit questionnaire à la fin et me le maillez à rapparsite@free.fr

Copyright © Rappar 1999. Tous droits réservés.

INDEX

Mode d'emploi.....	3
Identité.....	6
CAPACITÉS mentales.....	7
Capacités mentales - Tableau n°1.....	7
Capacités mentales - Tableau n°2	8
Valeurs & Chimères.....	9
Mentalité - valeurs.....	9
Chimères & manies	10
Folies & manies.....	11
Particularités physiques	12
Particularités physiques visibles	12
Particularités physiques discrètes.....	13
Biographie.....	14
Éducation	15
Vie sentimentale.....	16
Religion et politique.....	17
Social	19
Manies sociales.....	19
Statut social, image	20
Statut administratif & légal.....	21
Relations	22
Relations - tableau 1.....	22
Relations - tableau 2	23
Fortune.....	24
Vie professionnelle.....	24
Possessions	26
Les Particularités surnaturelles (bouh! je suis un fantôme).....	27
Tableau 1.....	27
Tableau 2	28
Tableau 3	29
Particularités des pouvoirs des magiciens et des prêtres.....	30
Exemple long	31

Mode d'emploi

Principe: les éléments permettant de créer du background aux personnages s'appellent des PARTICULARITÉS.

Les particularités sont réparties en plusieurs **catégories**: physiques, mentales, sociales, surnaturelles, biographiques, etc. Vous choisissez ainsi le type de particularités qui manquent à votre personnage.

Sommaire

Utilisation des tableaux	Nombres de particularités
Règle Absolue	Personnages humains et non-humains
Règles de choix	Adaptations
Exemple rapide	Équilibre final
Limites	Aller plus loin

Utilisation des tableaux

Si vous cherchez plutôt des avantages/ qualités, ils sont tous dans colonne de droite, la colonne des Avantages. La colonne de gauche rassemble les défauts /désavantages correspondants, les Gênes.

Vous pouvez prendre l'Avantage et la Gêne d'une même particularité, s'ils ne sont pas contradictoires. (exemple: code de l'honneur qui rend téméraire, et ce même code qui interdit de se goinfrer).

Règle Absolue: dans tous les cas, c'est le Maître de Jeu qui décide souverainement d'accepter ou non les particularités de vos personnages.

Règles de choix

La Liberté : Vous parcourez les listes *en diagonale* et choisissez des particularités qui vous amusent, celles que vous trouvez intéressantes à jouer, à interpréter (*roleplaying*).
Ou

La Roue de la Fortune : Vous choisissez parmi deux particularités piochées au hasard dans les tableaux. C' est plus rapide que de parcourir les listes et cela peut produire des combinaisons originales mais parfois absurdes ...

Les lignes sont numérotées de 1 à 20 pour pouvoir les tirer au sort avec un d20.

Exemple rapide : en piochant rapidement, vous obtenez les particularités: écailles - invulnérable au feu - antipathique - mouton noir de la famille - a sauvé des vies - amour impossible - a fait tous les métiers.

Avec un peu d'efforts d'imagination, vous pouvez créer : ce personnage est né avec des écailles qui le rendent invulnérable au feu mais antipathique. Sa famille le rejette mais il sauve des gens (lors d'un incendie par exemple) dont une jeune femme dont il tombe amoureux. Mais elle le trouve repoussant, il erre et fait tous les métiers...

Limites

Les limites que vous poserez vous-mêmes à votre choix sont : sont :

La jouabilité : comment faire partir à l'aventure un aveugle sourd-muet paralytique ?

L'intérêt : si le personnage est riche, beau et puissant, quel intérêt de le jouer ?

La vraisemblance : pas d'homme à tentacules dans un univers contemporain !

L'équilibre final

L'accord du Maître de Jeu

Nombres de particularités : L'expérience montre qu'un maximum de 10 à 12 particularités définissent bien un personnage, sans en faire un cas social.

Par exemple - et ceci n'est qu'indicatif ! - vous pourriez choisir vos particularités dans les tableaux selon la répartition suivante :

Pour du médiéval fantastique : 1 particularité dans : Identité, capacités mentales, mentalité/valeurs, biographie (famille), religion et politique, statut social / image, relations, possessions, p. surnaturelles. 1 dans le tableau des particularités des pouvoirs des magiciens et des prêtres (j'ai pas trouvé plus court comme titre) le cas échéant. Total : 11-12 particularités.

Pour du contemporain-fantastique : 1 particularité dans : capacités mentales, mentalité - valeurs, folies et manies, particularités physiques discrètes, famille, éducation, manies sociales, relations, vie professionnelle, argent-fortune. 1 dans statut administratif et légal pour les années 1920. 1 ou 2 particularités surnaturelles. Total : 10-12 particularités.

Pour du cyberpunk : 1 particularité dans : capacités mentales, chimères & manies, particularités physiques visibles, famille, vie sentimentale, événements / guerre, statut social / image, statut administratif et légal, relations, argent / fortune. Total : 10 particularités.

Pour du Space Opéra : 1 particularité dans : identité, capacités mentales, mentalité / valeurs, religion / politique, événements / guerre, statut social / image, vie professionnelle, possessions. 2 particularités physiques (1 visible, 1 discrète). Le cas échéant : 1 particularité surnaturelle et / ou 1 particularité de pouvoirs magique (pouvoirs psi). Total : 10-12 particularités.

Personnages humains et non-humains

Si votre personnage est un humain, prenez les particularités que vous et moi pouvons avoir, une de chaque type, trois particularités biographiques, au maximum.

Si votre personnage est presque un humain, (elfe, vulcain, etc.) : au maximum deux particularités de chaque type

Si votre personnage est assez différent d'un humain (homme-chat, homme-rat, etc.) : vous avez automatiquement des particularités physiques en rapport avec votre côté animal. Ainsi un homme-oiseau a des plumes, des ailes, des serres ou des pattes, ... Mais pas des piquants, parce qu' aucun oiseau n'a de piquants !

On peut choisir pour un homme-oiseau une vision nocturne si c' est un homme-hibou, une attraction irrésistible pour les objets brillants si c' est un homme-pie, etc.

Vous prenez deux particularités de chaque autre type environ.

Si votre personnage est un extraterrestre : vous n'avez pas de limitation de nombre ou de type de particularités (sinon les limites exposées plus haut).

Adaptations: les particularités ne sont que des idées

A vous d'extrapoler et adapter selon le personnage: pour un personnage homme-insecte, troubles avec la famille = troubles avec la ruche; pour un personnage militaire: troubles professionnels = rétrogradation, etc.

Je n'ai pas détaillé les différents degrés d'avantages. Cela aurait donné : petite faiblesse aux sucreries 5 points de malus, faiblesse moyenne 10 points, grosse faiblesse 15 points... (bâillements), à chaque fois. C'est à vous de **moduler**. Si vous trouvez " rebelle haïssant la société " trop fort, à vous de le transformer en " simple contestataire en canapé ".

Équilibre

final

Vous faites comme vous voulez avec votre Maître de Jeu, mais pour moi il n'y a pas d'intérêt à jouer, ni des anti-héros, ni des personnages sans défauts.

Il faut que vous preniez à peu près autant de défauts que de qualités, et que vous équilibriez (grossièrement)

On peut équilibrer par exemple des Avantages physiques énormes par des Gènes mentales ou sociales plus grandes, etc.

Aller plus loin

Au vu de toutes les particularités et de leurs effets, le MJ et vous-même pouvez décider de :

- modifier les caractéristiques et la taille du personnage.
- d'autoriser ou non certaines actions (ex: voler, se déplacer discrètement),
- mais surtout de noter les bonus ou malus applicable à certains tests.

Dans tous les tableaux, le personnage est le sujet des phrases

Ces 25 tableaux sont disponibles à usage individuel/privé uniquement, car tout ceci est **Copyright © 1999 rappar. Tous droits réservés**

Qui suis-je ? Voici un tableau pour vous donner des idées; c'est ici que vous trouverez: "le personnage est le fils caché de l'empereur" et autres secrets source de scénarios

Identité

Génant

dernier représentant de sa race \ ethnique, y a-t-il situation plus triste ?

l'humanité veut éradiquer sa race, sa famille, et lui; mutant; considéré comme inadapté. Son existence même est illégale

Extraterrestre envoyé pour détruire l'humanité. Le moment n'est pas encore venu..

sous contrôle: s'il ne suit pas les ordres, sa tête explose, etc.

produit de laboratoire, d'un projet scientifique ou militaire; ils veulent le récupérer pour le disséquer ou le détruire ("l'empêcher de tomber dans des mains ennemies")

produit d'un accident, d'une catastrophe, d'une maladie

cerveau transplanté dans un autre corps; n'aime pas du tout ce nouveau corps

sert de cobaye. effets secondaires néfastes

ignore que son cerveau a été lavé, qu'il est programmé pour assassiner un dirigeant, saboter, etc. Cette personnalité peut resurgir...

serait la cause de la mort d'un parent

voir en face: la raison est monstrueuse et pourrait resurgir...

voir en face: la machine ou l'humanité le recherche pour le détruire

une marque de naissance sur la peau. Permet d'être identifié par ses ennemis.

membre d'une minorité opprimée et exploitée, séparatiste, etc.

est en fait le fils d'un affreux criminel, ou le produit d'un viol

élevé par des animaux ou des extraterrestres. Difficultés sociales

orphelin, vrais parents inconnus

n'a pas suivi le destin tracé pour lui par sa famille depuis des générations ("tu devais accoucher d'une fille, Jessica")

voir en face: n'a pas poursuivi sa formation: dette envers ceux qui l'ont formé (ou ils le recherchent...)

serait l'Antéchrist

d20 Avantageux

1 dernier à parler la langue d'une civilisation disparue, ce qui intéresse les universitaires

2 produit d'une sélection génétique depuis des générations. prochaine étape de l'évolution humaine

3 Extraterrestre envoyé vers les humains pour les sauver, tester, discuter diplomatie, etc.

4 entraîné, programmé, pour ne jamais avoir peur, etc.

5 voir en face; le programme prévoit de le lâcher dans la nature, mais de l'aider au besoin (car il vaut 3 milliards de dollars)

6 produit d'une bénédiction d'une divinité

7 voir en face; ce corps est supérieur (cyborg, bionique, etc.)

8 voir en face. effets secondaires bénéfiques

9 voir en face, sa personnalité secrète protège sa personnalité réelle

10 serait la réincarnation d'un ancêtre, d'un personnage important

11 monstre déguisé en humain. Ne sait plus pourquoi il s'est déguisé ainsi.

12 produit d'une machine, d'un ordinateur; biosystème électromagnétique ...

13 voir en face: la marque permet de prouver qu'il est le - fils - perdu - de - l'empereur

14 toujours du côté de la majorité

15 bâtard d'un noble, dirigeant, etc.

16 élevé par des extraterrestres. Les comprend mieux

17 adopté, a une autre famille

18 évolue dans les limites étroites de la tradition familiale.

19 formé pour être un espion, un criminel, un successeur, un guerrier Jedi, etc.

20 serait le Messie

Voici des tableaux pour estimer les (in)capacités mentales votre personnage. Où l'on voit la supériorité des gros cerveaux sur les gros muscles.

Attention, les capacités mentales peuvent déséquilibrer fortement le personnage (genre: mon génie écrase les autres personnages, et explose le scénario) ; vous pouvez en diminuer l'importance. Demandez aussi la permission du MJ.

ce qui motive le personnage; les petits tics et les grandes décalages:

CAPACITÉS mentales

Capacités mentales - Tableau n°1

Gênant	d20	Avantageux
n' apprend que par des professeurs	1	apprend sur le tas, par expérience
Immature, n' apprend pas de ses expériences	2	profite des expériences des autres
Dilettante, décadent, paresseux, etc. progresse moins	3	étudiant, travailleur acharné, chercheur, progresse plus
Analphabète, connaissances faibles ou restreintes, la connaissance, pour quoi faire ?	4	culture générale extensive et approfondie
Cyclique, des périodes de dérangement, a reçu un coup sur la tête - petit dérangement	5	cyclique, des périodes de génie
Personnalités multiples	6	voir en face: avantage, sélectionne la plus appropriée
Rapidement débordé par les détails, il faut tout lui expliquer deux fois, désordonné	7	<i>mentat</i> , ordinateur humain. organise quantités de données, déduit tout de rien
Attardé, ne peut se concentrer que sur une chose à la fois	8	peut faire deux choses à la fois, (hémisphères cérébraux indépendants) ou plus
la musique, le calcul, etc. lui sont douloureux	9	la musique, le calcul, etc. l' améliorent
Sous - doué pour ... informatique, chant, danse, etc. malus.	10	prodige, don pour ... art, technique, écriture, mécanique, etc. bonus.
Limité: aucune compétence possédée à haut niveau, vraiment pas fait pour une compétence à un niveau catastrophique	11	débrouillard: aucune compétence n'a de fort malus, maestro: une compétence possédée à un niveau exceptionnel (choisir)
Mauvaise mémoire: oublie les noms, etc. ou troubles de la mémoire	12	mémoire photographique: se souvient des nombres, etc.
n' apprend pas de langues étrangères; ne parle qu' argot ou un langage qu' il est le seul à comprendre	13	polyglotte, se fait comprendre en gesticulant; communique rapidement, apprend vite les langues
vient d' une culture de bas niveau technologique. "primitif", vénère les objets <i>high tech</i> qu' il ne sait pas utiliser, etc.	14	vient d' une culture de haut niveau technologique. Comprend et fait marcher les objets les plus complexes
grande dépendance envers les machines pour de nombreuses actions	15	artisan primitif, capable de fabriquer sans matériel des machines complexes
une logique inhumaine qui rend incompris ou une conduite aléatoire	16	une logique rationnelle extrême;
ne saisit pas un concept trivial comme l' amabilité ou l' humour,	17	facilité à saisir des concepts étrangers et à trouver leur logique interne
L' argent lui coule entre les doigts; ne sait jamais combien il en a ; pas de notion des coûts et des prix	18	excellent gestionnaire de ses sous: en a toujours suffisamment. Évalue précisément les coûts et les prix
ne peut se décider sans avoir consulté mout personnes; indécis alors	19	très intuitif; prend très vite la bonne décision
hypersensible, émotif, malus aux tests pour éviter de tomber dans la folie	20	n' a pas d' émotions. impassible, bonus aux tests pour éviter de tomber dans la folie

Capacités mentales - Tableau n°2

plus enclin à se laisser dominer par ses tendances: baisser les seuils de folie	1	réprime ses tendances: augmenter les seuils de folie
méjuge les distances, le temps, etc.	2	sens parfait des distances,
Se surestime ou se sous - estime:	3	connaît ses capacités: sait toujours quelles sont ses chances de réussites aux tests même si c' est le MJ qui le fait
Jean-foutre, distrait, oublie les règles de sécurité élémentaires, jamais sérieux	4	consciencieux, maniaque du détail
Se laisse facilement manipuler, naïf, etc.	5	sens commun, difficile à escroquer, élabore toujours des manipulations (M. Phelps), etc.
Bavard, incapable de garder un secret	6	ne dira que ce qu' il veut, même sous la torture
voir en face; la pègre est prête à tout pour le forcer à les servir	7	maestro du cambriolage ou du crime. Talents "houdiniques"
n' est pas conscient (oublie) les actes commis sous la folie	8	ses actes commis sous l' emprise de la folie peuvent passer pour "normaux"
Perdu sans sa famille, sans ses proches, ses machines etc.: dépendant	9	a l' habitude de se débrouiller seul. n' a besoin de personne, indépendant
Inquiet dès qu' il s' éloigne de chez lui;	10	nomade, a la bougeotte, à l' aise partout
se perdrait à 20 m de chez lui ; désespéré dans la nature / en ville	11	sens de l' orientation très développé ; survit dans les milieux hostiles
a perdu le contact avec la réalité	12	terre - à - terre. Reste conscient, même drogué.
Difficile, capricieux, veut toujours la meilleure qualité, enfant gâté, avide et jaloux	13	habitué aux conditions les plus dures, se contente de peu
Douillet	14	résiste à la douleur; ne s' évanouit pas
Androgyne: mal à l' aise dans son corps et ses sentiments	15	androgyne: peut se faire passer pour un membre du sexe opposé
voix monocorde; la communication y perd	16	ventriloque, imitateur de voix, de bruits de monstres
Mystérieusement reconnu partout où il va ; signe particulier toujours remarqué	17	se déguise avec facilité ; pas de signes particuliers
Imprudent, n' a pas conscience des risques	18	ne connaît pas la peur (bonus aux test de sang-froid)
Trouve le monde, les autres, hideux	19	met de côté son sens esthétique, supporte la vision d' horreurs (bonus à certains tests pour éviter la folie)
Continuellement nerveux, susceptible	20	ne perd jamais son calme, sang froid ou patience (bonus tests)
Balourd, intimidé par le sexe opposé	bonus	sexy, grand séducteur, nombreux flirts
jamais crédible, même quand il dit la vérité	bonus	acteur - né ; simule tout et on le croit ; imite à perfection.
ne comprend pas les autres. Rien à faire ; inverse les perceptions des sentiments.	bonus	empathique : devine d'instinct les sentiments des autres
autrui se retrouvent instinctivement hostiles	bonus	autrui se retrouvent bien disposés à son égard
souffre de flash-back d' une expérience traumatisante	bonus	visions flash de futurs possibles

Valeurs & Chimères

Des idées pour donner une mentalité à votre personnage. C'est la partie la plus intéressante dans l'interprétation du personnage, et cela vous évitera de jouer des personnages qui pensent toujours de la même façon.

Les valeurs représentent les idées qu'aime et respecte le personnage. Les chimères et manies sont moins nobles.

N'abusez pas des valeurs et chimères. Lisez donc mes articles (<http://bastion.free.fr/articles.htm>) si ces problèmes de sur-interprétation vous intéressent.

rappel: le personnage est toujours le sujet des phrases

Mentalité - valeurs

Conservateur, "mort à la nouveauté", opposé aux changements	1	respectueux des traditions, sage
voit le surnaturel partout: prompt à expliquer ses malheurs par la "sorcellerie maléfique"	2	refuse de croire au surnaturel... et n' en a pas peur (bonus aux tests pour éviter la folie)
Superstitieux	3	matérialiste
considère chacun comme un rival	4	fidèle dans ses amitiés; c' est réciproque
idéaliste, prêt à mourir pour une cause futile et à s'enflamme	5	"tout s' achète, il suffit d' y mettre le prix", incapable de passions. Toujours modéré.
Désagréable, antipathique, etc. intolérant et perd ses moyens devant les religieux, les politiciens, les criminels, les étrangers, etc.	6	toujours sympathique, courtois, etc., peut discuter amicalement avec son pire ennemi, son assassin, etc.
aime détruire, piller, vandaliser ; cruel et sadique	7	aime construire, bâtir, créer
snob, hautain, très fier de ses origines	8	dépositaire de siècles d' histoire et de traditions, et reste humble !
accorde une grande importance aux classes "je ne me mélange pas avec ces gens là", et "c' est un noble donc il a raison"	9	traverse les classes avec facilité, parle leurs jargons
bourré de préjugés: colonialiste, machiste, xénophobe, etc. méprise les inférieurs,	10	s' adapte à la mentalité de son interlocuteur, toujours objectif, ignore les préjugés
fanatique obstiné et borné; croit aveuglément tout ce qu' on lui a appris	11	doute des valeurs qu' on lui a inculquées; désemparé, part en chercher d' autres
brute, impulsif, répond par la violence aux problèmes	12	réfléchi, essaie de résoudre les problèmes par la discussion ou la réflexion
Pessimiste, morose, s' attend toujours au pire	13	optimiste, voit toujours le bon côté des choses (bonus aux tests de moral, de folie)
Totalement dépourvu d' humour	14	drôle, farceur, agréable
glouton, ne peut s' empêcher de s' empiffrer	15	modère ses appétits
a une morale qui le culpabilise lorsqu' il l'enfreint	16	amoral, ne connaît pas le remords
attaché à l' honneur. Ne revient jamais sur la parole donnée, croit en celle des autres	17	les autres croient en sa parole, mais ce trompeur se parjure quand il veut
adhère à un code de conduite strict qui interdit ou requiert purification lorsque meurtre, mensonge, torture, etc.	18	tue, ment, etc. avec une crânerie formidable (bonus); ne recule devant aucune vilénie. Ignore le remords
vœu de ne pas tuer, de ne combattre qu' en légitime défense, ou de ne pas se battre du tout	19	voir en face: cela se sent d' après son attitude et on ne se méfie pas de lui.
Respectueux de la propriété d' autrui	20	vole, escroque sans arrière - pensées

Chimères & manies

accro à ; une drogue, alcool, caféine, etc.	1	sans attaches ; se sèvre facilement
signe ses actes ; ne supporte pas l'anonymat	2	capable de se cacher pendant des années
claque tout son revenu dans quelque chose du genre paris, courses, etc.	3	voir en face, mais cela rapporte !
invente continuellement des choses qui au mieux ne marchent pas	4	voir en face: ça marche !
obsession gênante du genre: veut essayer toutes les boîtes de nuit, tous les bordels, tous les bars, tous les restaurants, ou tous les théâtres de toutes les planètes, etc.	6	obsession utile (pour les aventuriers) du genre: vérifie toujours ce qui est derrière les portes, sous les lits et derrière les placards, les sorties de secours, etc.
poursuit un but inaccessible: briser l' Empire, tuer tout les extra-terrestres, etc.	7	n' est pas le seul a poursuivre ce but et a tout un réseau pour l' aider.
chimère: croit fermement quelque chose de faux: qu' il est le messie, le fils perdu de l' empereur, que les rochers ronds ont de la valeur, etc.	8	voir en face mais c' est vrai ! (bien que cela ne sera sans doute jamais prouvé)
vision romantique d' un métier: soldat, commerçant, etc.	9	connaît les avantages et les inconvénients de chaque métier
imagination débordante: s' invente des histoires abracadabrantes à partie d' événements ordinaires.	10	apprend par cœur le plan d' édifices importants, ou celui des égouts, ou les horaires et les correspondances...
croit qu' il est doté de capacités supérieures, qu' il ne perd jamais son sang - froid, etc. N' acceptera jamais la vérité	11	doute de ses capacités
se prend pour un super - héros. parfaitement ridicule	12	est pris pour un super - héros. plein de gens viennent le supplier de sauver le monde
a dévoué sa vie à un but inutile ou non reconnu; sent qu' il n' y arrivera jamais, qu' il faut toujours recommencer et abandonne	13	a dévoué sa vie à un but dont l' achèvement arrive bientôt !
a fait un vœu, un engagement, un serment, très contraignant; attache une grande importance à un sujet trivial pour le quidam	14	voir en face: on le respecte pour cela ou cela lui donne des bonus lorsqu' il va dans le sens de son accomplissement
convaincu d' être maudit, suite à une série noire	15	convaincu d' être béni, suite à une série chanceuse
tic de langage, accent marqué, voix haut - perchée	16	réserve de proverbes, voix tonnante, phrases aboyées
<i>faiblesse</i> pour les conteurs, les jolies femmes, le jeu, la flatterie, les pâtisseries, etc.	17	résiste particulièrement fort aux tentations humaines
faiblesse pour des plaisirs coûteux et exotiques, voire illégaux	18	voir en face; a organisé un réseau pour se les procurer et fait fortune
respecte un <i>interdit</i> et des tabous sur une activité de base: ne peut manger de choses mortes, non - kasher, ne peut dormir sur le sol, etc...	19	endurci par des entraînements: mange ce que les autres n' avalent pas, supporte la douleur, dort n' importe où, supporte incommodités
esprit chevaleresque, se sent responsable des pauvres, des faibles, etc.	20	égocentrique, ne connaît pas la pitié, capable d' abandonner père et mère

Folies & manies

Spécial Appel de Cthulhu ! Obsessions, manies, et phobies pour rendre votre personnage très SPÉCIAL. Ou bien tout simplement lui donner un tic pour l'individualiser. N'en abusez pas, les jeux ou les personnages sont fous à lier sont rares.

Obsessions	Avantages
<u>mineures</u> : la précision, son indépendance, l' être aimé, la cuisine ancienne, le bon vieux temps, son poids, son image...	voir en face: cette obsession est peu affirmée ou utile
<u>gênantes</u> : être le chef, posséder, ne pas se différencier, la propreté, la vérité, la vengeance, haines, tout détruire, sauver le monde, aider les autres, le plaisir...	

Manies	Avantages
<u>mineures</u> : mauvaise foi, actes de piété, faire la morale, tout savoir, flirter, collectionnisme, fétichisme, naturisme, ne rien jeter, faire des farces, se moquer, se disputer, en retard, rêvasser, signer ses actes...	voir en face: cette manie se retrouve utile
<u>gênantes</u> : manie de la provocation, kleptomanie, perfectionnisme, superstition, difficile (aliments, confort...), exhibitionnisme , avarice, pyromanie, tricher, tout donner, tomber amoureux, contredire, se bagarrer, ne pas se laver, dépensier, paresser, oublier ou perdre objets...	

Phobies	Avantages
<u>Phobies mineures</u> : peur des drogues, des lits, des ordinateurs, des bijoux, de la musique, de la pollution, de la folie, des profondeurs, de la solitude / de la foule, des orages, de certains animaux, de la pourriture / moisissure, des uniformes, des rêves, de l' immobilité, des dieux, des poisons, des relations sexuelles...	particulièrement à l' aise dans une situation qui provoquerait une phobie (ex.: à l' aise dans le noir)
<u>Phobies graves</u> (pour aventuriers): d' une couleur, des hauteurs, de voler dans les airs, des avions, de l' espace, de la douleur, des armes, des docteurs, du sexe opposé, des étrangers, des pouvoirs psis, des lieux abandonnés, des jeunes / des vieux, des machines / des "sauvages", des monstres / mutants, du jour / de la nuit, de la campagne / la ville, des arbres, des animaux, des choses mortes, de la violence, du sang, du bruit / du silence, des sensations fortes, du froid, du feu / de l' eau / du vent, des efforts / de l' immobilité, des grands espaces / des espaces clos, des délinquants / des autorités, des cheveux / poils, de pêcher.	particulièrement à l' aise dans une situation qui provoquerait une phobie (ex.: à l' aise dans le noir)

Particularités physiques

Deux tableaux de particularités physiques: celles qui se voient (queue, tentacules, etc.) et celles qui se voient moins (allergies, maladroitness, etc.).

Les particularités physiques doivent être compatibles avec l'univers de jeu: tous les jeux n'acceptent pas de personnages "mutants".

le MAÎTRE DE JEU peut refuser d'utiliser le tableau des particularités physiques visibles

Particularités physiques visibles

Génant

Bec, nez énorme et laid

Crocs inutiles et laids
Arthrite, paralysie locale, etc.

Pincers, serres, griffes, doigts palmés, etc. qui saisissent mal

absence de pilosité: laid et frileux

Invalide en fauteuil roulant

carapace, écailles, etc. encombrantes

grand, jamais discret, gros et maladroit

pièdes plats, membre amputé, etc.

cornes (ramure), piquants, antennes, etc. encombrants

tatouages, implant, oreilles pointues, etc. se fait repérer au milieu de la foule

queue encombrante, boitillement

sourd ou muet, bégaiement, zézaiement, etc.

vieux et décrépi, cicatrices, défiguré, etc.

taches, boutons, rayures, tics, etc. laids

squelettique, fragile, nain, bossu, etc. et laid

regard qui donne l'impression d'être veule, "mauvais œil", borgne, cyclope, œil en moins, etc.

fouurrure, plumes, etc. qui donnent chaud l'été

ailes encombrantes et inutiles

peau, cheveux pas de la "bonne" couleur, odeur repoussante, etc.

D20 Avantageux

1 bec qui fait mal, truffe pour pister, trompe pour saisir

2 crocs qui blessent en mordant

3 souplesse incroyable

4 pincers, serres, griffes qui blessent, doigts palmés avec lesquels on nage mieux

5 réserve d'air ou pas besoin de respirer, filtre,

6 tentacules saisissantes, etc.

7 peau dure, carapace, écailles formant armure

8 grand: impressionnant, trapu et solide

9 sabots, membre en plus, prothèse bionique

10 cornes, piquants qui blessent, antennes radar

11 tatouages impressionnants, implants puissants, oreilles pointues efficaces, etc.

12 queue préhensile, parachute, etc.

13 télépathe, voix envoûtante, etc.

14 jeune et beau;

15 venin, etc.

16 mince léger, petit et discret, etc.

17 regard qui donne l'impression de lire les cœurs, œil enjôleur, troisième œil, vision périphérique, etc.

18 fouurrure, plumes, etc. tiennent chaud l'hiver

19 ailes qui permettent de planer, de voler

20 caméléonisme, odeur envoûtante, etc.

Particularités physiques discrètes

Génant

troubles de la vision: astigmate, myope, daltonien, aveugle, voit double, etc.
 maladie contagieuse, mortelle, besoin de traitement régulier et cher, hypersensibilité aux maladies, etc.
 laideur remarquée par tous
 empoisonné par vin, argent, etc.
 sommeil lourd, besoin d'hibernation

blessé par la lumière naturelle, le vent, etc.
 lent
 épuisé soudain, fragile, faible, paresseux, etc.
 soif, faim, sommeil, etc. continuels
 deux mains gauches, maladroit
 mutations horribles viendront petit à petit.
 radioactif
 stérile, impuissant, etc.
 pas d'odorat, de goût, etc.
 hémophilie qui aggravent les blessures
 gamme auditive réduite, surdité
 membre fragile: ex. poignets
 allergique à l'eau (peut boire), au fer, à l'ail, etc.
 berserk au mauvais moment, etc.
 s'agite continuellement. se dissimule mal

d20 Avantageux

1 vision infrarouge, ultraviolette, de la chaleur, nocturne, etc.
 2 immunisé aux maladies
 3 apparence commune se fond dans la foule
 4 immunisé aux poisons (préciser type)
 5 sommeil réglable, léger, insomniaque ou pas besoin de dormir, etc.
 6 invulnérable au feu, acide, électricité, etc.
 7 réflexes instantanés
 8 réserves d'énergie, résistant, sportif, etc.
 9 pas besoin de boire, de manger
 10 ambidextre
 11 transformation à venir (ex: chenille - papillon)
 12 insensible aux fortes radiations
 13 prolifique, étalon, etc.
 14 odorat, goût surdéveloppé
 15 régénération, vie ralentie pour guérir, etc.
 16 entend mieux, ultrasons, infrasons, etc.
 17 membre solide: ex. tête
 18 branchies qui rendent amphibie, pas dérangé par la fumée, la poussière, etc.
 19 berserk à point nommé
 20 reste immobile dans des postures intenable

Biographie

Votre personnage subit le poids de son passé: sa famille, son éducation, sa vie sentimentale, les événements religieux, politiques et militaires qui l'ont marqué.

Famille

"Familles, je vous hais" (André Gide). Pourtant, vous avez remarqué, à peine la famille quittée, nous en recréons une autre...

Prison ou lieu d'épanouissement, on ne la choisit pas, votre personnage y plonge ses racines.

- | | | |
|--|----|--|
| a un jumeau ou un clone qui commet des massacres allègrement. On les confond | 1 | a un jumeau ou clone qui est connu pour ses bonnes actions. On les confond |
| parents divorcés, se tapent dessus quand ils se voient; le rendent responsable | 2 | parents remariés et re-divorcés, flopée de demi-frères et sœurs; plusieurs familles |
| a quitté sa famille très tôt (fugue, etc.). liens familiaux inexistant; ne connaît plus sa famille | 3 | liens avec famille très serrés, solidarité |
| mouton noir de la famille, déshérité par ses parents, famille le déteste | 4 | gloire de la famille, héritera de tout, adoré et chouchou |
| complots dans la famille. Parents ou frères veulent sa mort (au moins) | 5 | famille ferait tout pour le sortir d'ennuis |
| est encombré d'un parent (enfant, vieux, etc.) ou a abandonné ses enfants (remords) | 6 | est avec un parent (un PJ ou déterminer celui-ci; voir Paul Atréides et sa mère) |
| famille ou conjoint massacrée par des bandits/ flics, au cours d'un crime qu'elle commettait, etc. | 7 | bandits/ flics dans la famille. pourraient être indulgent |
| famille produit des rebelles, résistant, etc. depuis des générations. lui - même hésite | 8 | famille produit des militaires, des politiciens, des héros depuis des générations |
| parents, conjoint morts dans un accident banal (mais était-ce vraiment un accident ?) | 9 | on ne sait pas ce que font les parents (espions ?, brigands?) mais l'argent rentre. |
| la famille se cache de poursuivants sans relâche. quelqu'un a dû faire quelque chose d'horrible.. | 10 | la famille travaille pour une organisation ultra - secrète , soutenue par les pouvoirs publics |
| famille a été compromise dans un scandale majeur (fraude, meurtre, trahison, etc.) | 11 | un ancêtre avait un secret / trésor d'extrême valeur. Où sont les plans? |
| frère jumeau meurt (mais est-il vraiment mort?) | 12 | séparé de son frère jumeau; a un clone qui hiberne en attendant d'être activé |
| vêtements sales, de mauvais goûts, etc. | 13 | vêtements propres, à la mode, de bon goût |
| parent proche disparu, ou est parti faire fortune; un inconnu apparaît et prétend être lui. | 14 | voir en face: il réapparaîtra riche et puissant au bon moment |
| famille ou conjoint esclave ou serf quelque part | 15 | a un ou plusieurs esclaves (un PJ ou déterminer celui-ci plus tard) |
| enlevé enfant et emmené loin de chez lui | 16 | adopté par, ou a un parrain très riche, influent, célèbre, etc. |
| un des parents parti fonder une autre famille. On ne prononce plus jamais son nom | 17 | voir en face. Cette famille est noble / riche. |
| famille tuée par une catastrophe industrielle; haine de la firme qui l'a provoquée ! | 18 | voir en face: la firme a payé 50 000 \$ de dédommagements |
| famille et ethnie placée dans des ghettos / réserves; sort inconnu (lui passé à travers le filet) | 19 | empathie (télépathique) avec un parent, même très éloigné. |
| enfants fous, meurent, suicidaires, drogués, criminels, accidentés, etc. | 20 | enfants sages, réussissent, etc. |

Éducation

Ne chantez pas "we don't need no education" quand vous créez votre personnage. C'est l'éducation qui fait la différence entre le noble et le gamin du ruisseau, même si le noble est devenu clochard.

éducation stricte et sévère. complètement complexé	1	éducation libérale. Ne s'interdit rien, rien ne l'étonne
renvoyé de toutes les écoles, n'y a jamais été, éducation minimale, etc.	2	a collectionné les diplômes, les lauriers; a mené de front plusieurs études, etc.
tête de turc d'un prof, de ses copains, etc.	3	chouchou de ses parents, chef de bande, etc.
n'a jamais appris la valeur de l'argent	4	école de commerce, sens des affaires, requin de la finance, évalue bien les prix.
élevé dans une école religieuse: nombreux interdits	5	élevé dans une école religieuse: relations et connaissance des mécanismes
ne s'est jamais battu, n'a jamais vu de violence, ou touché d'arme	6	académie militaire, entraîné au métier des armes depuis l'enfance
élevé par l'État, par un orphelinat, par un tuteur	7	assistance de l'État, de l'orphelinat, du tuteur. "suivi"
absence d'éducation sexuelle, viol ou inceste; complexé, tabou sexuel ou pervers sexuel	8	éducation sexuelle extensive. Contrôle ses appétits sexuels.
élevé dans la rue	9	élevé dans la rue, en connaît les ficelles
a passé son enfance dans un seul genre de lieu: bateau, cliniques, prisons, etc. ne connaît pas grand-chose d'autre	10	connaît parfaitement les ficelles des bateaux, des casernes, etc.
voir en face: extrêmement spécialisé, incompetent hors de son domaine	11	a rejoint une école spécialisée dans un domaine restreint: peinture, danse, comédie, mécanique, escrime, religion, etc.
éduqué par un assassin; apprend mille trucs répugnants.	12	éduqué par un vieux maître, un justicier; apprend des secrets de pro.
n'est jamais sorti de son quartier. difficultés d'adaptation à prévoir	13	nombreux voyages, famille nomade, a vu du pays, s'adapte partout
expérience terrible dans un pays (préciser)	14	a travaillé dans un pays (choisir), le connaît
une catastrophe détruit tout ce qu'il connaît en son absence	15	survivant d'une catastrophe dévastatrice; saura y faire face une seconde fois
a manqué se noyer, a foutu le feu à la maison avec les expériences du petit chimiste. ou autre danger complexant	16	a été héroïque: a sauvé des vies, empêché des braquages, etc.
blessé à moto ou au sport, etc.	17	succès sportifs, sélections, pratique de sport exotique (ah, le sumo vénusien !)
vivait dans un quartier délabré. Convaincu d'être spécialiste de la pègre	18	voisin de palier du chef de la pègre. Entend toutes les réunions.
voir en face: il l'entraîne dans des aventures désespérées	19	ami d'un aventurier, d'un héros professionnel
la contrée est envahie, puis occupée; ruiné, déporté ou emprisonné	20	résout une crise d'une importance extrême; beaucoup de vécu en peu de temps

Vie sentimentale

Les événements sentimentaux peuvent rarement prendre place au milieu d'une partie, par crainte du ridicule. D'où l'intérêt de les avoir déterminés avant le début des aventures.

1	contrôle ses sentiments amoureux
2	la quête de l' amour lui fait se surpasser: bonus à des compétences
3	vie sentimentale riche et compliquée par les nombreux partenaires; harem
4	sympathise avec le rival amoureux
5	sauve l' être aimé d' un sinistre complot
6	l' être aimé est puissant et a des relations
7	voir en face: l' être aimé le protège dans sa folie ou grâce à ses identités.
8	en présence de l' être aimé, apparition de pouvoirs magiques
9	divorce d' un conjoint cruel, reçoit une pension ou des indemnités
10	voir en face : l' être aimé s' est sacrifié, ce qui apporte plein d' avantages.
11	soutenu, entretenu par son conjoint
12	l' être aimé est extrêmement beau ou sensiblement plus jeune
13	énorme romance qui dure toujours et laisse loin derrière Tristan et Iseult
14	voir en face: la rivalité débouche sur l' alliance; travaille avec conjoint, couple efficace de série américaine
15	conjoint enfant de milliardaire
16	mariage politique. S' assure un pouvoir politique
17	mariage à distance. Ne connaît pas le conjoint...
18	trimbale le conjoint partout
19	l' être aimé est disponible et l' attend patiemment entre ses aventures.
20	idylle avec le conjoint, mariage heureux, destiné à durer 50 ans

Religion et politique

La Religion et la politique: mobiles auxquels de nombreux hommes consacrent leurs vie, pour lesquels ils meurent et tuent. De quoi changer radicalement le passé et le futur du personnage...

insupportable fanatique	1	apolitique ou athée total, résiste au lavage de cerveau
ignorant total de la religion; commet des sacrilèges sans le savoir	2	référence religieuse / philosophique. on vient le consulter de loin sur des points de doctrine
membre de la secte des cloisonnés. Ne connaît pas les autres membres	3	membre d'une religion répandue; des "frères" partout
a fui une secte. est passible de sanctions de ce fait (mort, etc.)	4	poste important dans une secte; exploite les adeptes
n'est pas de la même religion que sa famille très pieuse	5	parent hauts placés dans la hiérarchie d'une religion
malédiction divine	6	envoyé en mission divine... Tout ce qu'il fait dans ce sens est favorisé
fait partie d'une faction schismatique; fréquents heurts avec la faction d'origine	7	voir en face: cette faction est riche et ses membres sont très solidaires
culte d'une personnalité (mauvaise), tyran	8	protégé par l' Autorité
culte d'une divinité maléfique; pratiques de sacrifices humains	9	culte d'une divinité bénéfique ou a détruit un ordre maléfique
croit en de multiples dieux, voit des esprits partout	10	a eu une extase religieuse; entendu des voix, etc. que faire ?
persécuté pour cause de sa religion, de ses opinions politiques	11	soigné, favorisé grâce à sa religion
entraîné dans une secte, emprisonné	12	se réfugie dans une secte ou part l' étudier
recherché comme rebelle, terroriste, révolutionnaire, hérétique	13	voir en face; a des sympathisants
voir en face: le reste de ce culte envoie des assassins ou exige des réparations	14	a détruit un culte maléfique
a commis un sacrilège ou fait des prophéties impopulaires. Les religieux lui courent après pour le punir.	15	a fait des miracles ou des prophéties populaires, des religieux lui courent après pour devenir ses disciples
une secte le poursuit pour le sacrifier ou parce qu'elle le prend pour un démon	16	une secte le poursuit en le prenant pour le messie
a participé à des émeutes réprimées dans le sang	17	a participé à un coup d' État réussi
a déplu ou nui à un puissant rancunier qui veut sa tête sur un plateau; tête de turc ou bouffon du chef	18	conseiller d' une personnalité influente ou du chef du gouvernement, ami
ex-candidat à une élection célèbre; a obtenu 0,02 % des suffrages. Carrière politique raillée par tous	19	membre du gouvernement, carrière politique prometteuse, poste à responsabilité, etc.
appartient à un parti clandestin, à un groupuscule activiste, extrémiste	20	appartient à un parti officiel, bien implanté, modéré

Evénements, Guerre

Evénements divers et événements consécutifs aux années passées sous les drapeaux où à la guerre.	
se dépense pour la communauté, l'environnement, etc. quelques pavés de bonnes intentions de plus en enfer	1 voir en face, mais cela marche: la collectivité s'améliore et lui en est reconnaissante
un proche a tenté de le tuer. on n' a jamais su pourquoi	2 un parent lui a confié un secret ou une quête sur son lit de mort
victime d' un attentat terroriste	3 a démantelé un réseau de terroriste / espion
les bêtes sauvages / monstres attaquent, le blessent et tuent plusieurs parents	4 a débarrassé la contrée des bêtes sauvages / monstres
a failli mourir d' une grave maladie. séquelles	5 voir en face. immunité (préciser maladie)
a été empoisonné, tentative d' assassinat ou venin. Séquelles	6 voir en face. immunité (préciser poison)
responsable indirect d'une ou plusieurs morts, celle d' un parent ou d' un ami	7 a lancé un mouvement de solidarité qui a sauvé des gens de la famine, etc.
handicap à la suite de bagarres, accidents, blessure de guerre, etc.	8 amélioration corporelle grâce à une technologie d' avant-garde ou gagne des supers - pouvoirs
défiguré dans un accident, par une maladie	9 s'est fait refaire le visage
a vu ou trop d' horreurs et de massacres; amer	10 médaillé, fait partie d' un club de vétérans, d'une organisation para - militaire
au bout du rouleau, s'est engagé dans la Légion Étrangère	11 la famille le pistonne. Devient officier sans avoir à faire ses preuves
recherché comme déserteur, traître, pirate, criminel de guerre, pillard, etc.	12 haut rang militaire; responsabilités ; apprend le fonctionnement d'armes secrètes
mobilisé, enrôlé, embrigadé pendant la guerre	13 volontaire. patriote reconnu
a lutté contre les extra - terrestres; ceux - ci ne lui pardonnent pas	14 a lutté ou côtoyé des extra - terrestres; connaît des secrets militaires sur eux
couard, a fui; s'est fourvoyé dans ses ordres, causant de lourdes pertes	15 sa conduite héroïque a sauvé des vies
haï par le reste de la population adverse, après la guerre.	16 s' est enrichi sur les prises de guerre; a volé quelques œuvres d'art, etc.
cauchemars à la suite d'une énorme bataille vaincu à plate couture; ressasse sa défaite;	17 a participé à une bataille historique
	18 ses actions ont décidé du sort de la guerre ou l' ont raccourcie. héros de guerre
voir en face: l' adversaire lui en veut...	19 Vainc personnellement le chef ennemi
prisonnier de guerre, n'a rien fait	20 a fait partie d' une unité d' élite de la police ou de l' armée

Social

Très importante est la place du personnage dans la société. En fonction de votre jeu, vous déterminez vous-mêmes sa classe sociale et sa profession. Voici des éléments permettant d'ajouter des détails aux relations entre le personnage et la société.

manies sociales: attitude du personnage envers la société.

statut social, image: situation et perception du personnage par la société.

statut administratif et légal: situation du personnage vis-à-vis de l'administration et de la justice.

Manies sociales

N'abusez pas des manies sociales, ni d'une situation (il)légale extrême: le personnage deviendrait injouable, et le Maître de Jeu refuserait.

coquet, efféminé, veille à être immaculé	1	Délicat, raffiné, distingué
irrespectueux, rebelle, toujours à contre-courant et le fait savoir, provocateur	2	Avant - guardiste, innovateur, curiosité irrépressible, esprit pionnier, goût du risque
ne peut s'empêcher de défier, d'avoir le dernier mot, d'être agressif	3	n'énervé pas les autres, passif
se passionne pour un sujet futile (choisir).	4	a fait un projet géant mais sérieux: du type construire une planète artificielle
Intarissable et insupportable quand il en parle	5	manie avantageuse: ne se sépare pas de son arme, ne boit jamais d'alcool, suspicieux, etc.
manie gênante: ne se promène jamais avec de l'argent, protège un PJ de tout, rote, etc.	6	s'incruste avec facilité dans les groupes
exclu de tous les groupes au bout de trois jours pour cause d'esprit trop individualiste	7	talents de leader. Beaux discours entraînants, (bonus aux autres), a une cour et des disciples, persuasif, talents d'hypnose
mouton, suit les leaders sans réfléchir; adoration de la célébrité XY (politicien, star, prophète, écrivain...),	8	brille en société, dégage une impression chaleureuse, etc.
dégage l'ennui, la froideur, le mystère, mal à l'aise dans toute société, etc.	9	diplomate, orateur, sait trouver les mots qu'il faut, inspire la confiance
rit et pleure dans les pires moments, tout ce qu'il dit crée des malentendus, inspire la méfiance	10	connaît parfaitement ou intuitivement protocoles, politesses et bonnes manières;
pataud comme un rude paysan sale, ne peut agir sans mettre les formes	11	précis
discutailleur, pointilleux	12	tente de résoudre les problèmes de tout le monde. De quoi se mêle t'il ?
tente de gêner les autres. De quoi se mêle t'il ?	13	laconique: on écoute ses paroles.
bavard impénitent, casse - pied, moralisateur	14	attitude adéquate face à la reproduction
mœurs sexuelles / reproduction inversés	15	sans le savoir, suit parfaitement l'éthique et les lois de la société.
respecte un code personnel, en contradiction avec celui de la société (Robin des Bois...)	16	sens de la musique, grand chanteur, ténor; compositeur à succès
chante faux sans arrêt; Assurancetourix	17	gastrophile, connaisseur en vins, liqueurs, etc.
se bâfre de tout. Coupe l'appétit de ses voisins	18	provoque à volonté ses émotions: bonus en comédie
exprime fortement ses sentiments, incapable de les dissimuler; malus à comédie	19	se voit confier des secrets, a un réseau d'informateurs, d'experts
commère, se mêle de la vie privée des autres et colporte des ragots. Enervant	20	fierté de la communauté scientifique / politique / religieuse
soutient des thèses trop innovatrices / iconoclastes. Risée de la communauté scientifique / politique / religieuse		

Statut social, image

crée des horreurs de mauvais goût	1	On s'arrache ses créations; financé par un mécène
seul dans l'univers capable de tailler des vitraux du genre qui n'intéressent personne	2	Talents d'artiste forçant l'admiration: on se bouscule pour suivre ses cours
parasite de la société (mendiant, racketteur fonctionnaire ou ... noble)	3	Producteur, est la cause de la richesse locale
bascule dans la misère suite à un renversement de la structure sociale	4	brutalement propulsé dans l'élite suite à un renversement de la structure sociale
domestique, vassal, esclave, a juré obéissance, a des obligations envers...	5	a un domestique (un autre PJ ou déterminer plus tard ses caractéristiques)
basse naissance: descendre d'un rang de classe sociale (au mieux, manant)	6	haute naissance: monter d'un rang de classe sociale (au moins citoyen)
étranger, vient d'ailleurs, sera toujours étranger; apatride	7	très vieille famille honorablement connue localement, parfaitement intégrée
vagabond, petit trafiquant, connu de toute la police; opposant notoire, etc.	8	réputation de riche mécène, philanthrope, thuriféraire du régime
on a peur de lui alors qu'il est gentil!	9	il rassure, on se regroupe autour de lui
mauvaise réputation, tristement célèbre, n'est pris en considération par personne, etc.	10	bonne réputation (choisir où), fameux, influent dans la société, etc.
effacé, insignifiant, donne une impression d'ennui, n'arrive pas à se faire remarquer	11	à l'air extrêmement quelconque, et donc s'introduit partout
rebelle haïssant la société, les valeurs reconnues	12	gardien de la société et autorité des valeurs morale
statut prestigieux mais sans pouvoir: inaugure les chrysanthèmes	13	révéré comme une divinité... lointaine, plein d'actes se font en son nom, sans son avis
sans aucun proche	14	tribu de parents, oncles et autres ascendants
artiste maudit. Personne ne comprend son art.	15	artiste populaire, nombreux fans, traitement de faveur
citoyen lambda, méprisé par tout le monde	16	citoyen lambda, passe inaperçu
monstruosité que chacun craint et cherche à abattre	17	monstruosité exhibée et appréciée pour son étrangeté
air sévère, rabat-joie	18	air sympa, cool, boute-en-train
parent tyran et haï	19	parent dirigeant populaire, star
famille criminelle, père se drogue, mère se prostitue, frère en cavale, etc. Lui est honnête ou pire, policier!	20	voir en face; cette famille dirige la pègre

Statut administratif & légal

immigrant en situation irrégulière	1	double ou triple nationalité
sort du pénitencier, condamné alors qu' il était innocent !	2	cru sur parole. Peut envoyer n' importe quel minable mal défendu au bagne.
officiellement n' existe pas ou mort. pas de papiers, etc.	3	une fausse identité de réserve
l' application de la condamnation (à mort, à la prison, etc.) est suspendue pendant le procès en appel; en liberté sous caution, ...	4	en procès depuis des générations. Enjeu: récupérer la moitié du royaume / continent
petit délinquant, regardé de travers par le bon peuple	5	voir en face: trop petit pour que la police s' en occupe
induc, recherché par la pègre	6	induc, protégé par la police
hors la loi, condamné à mort, en cavale, chasseurs de primes à ses trousses, etc.	7	a une autorisation de rendre la justice (juge ou shérif auxiliaire en quelque sorte)
bien qu' ayant purgé sa peine, toujours exclu de la société	8	réhabilité; la société se sent coupable.
criminel repent: méprisé par la population et haï par ses ex - complices	9	repenti: protégé par la police et la population reconnaissante
criminel sexuel: pervers, violeur, prostitué, etc.	10	étalon officiel, gênes protégés.
suspecté d' être un espion ou un parrain pour cause de coïncidence	11	immunité diplomatique ou parlementaire
accusé de meurtre, etc. Relâché faute de preuves. Affaire classée, sauf par des flics tenaces revanchards.	12	casier judiciaire plus blanc que blanc. A un joker judiciaire, une innocence d' avance.
voir en face, mais ni la police ni la pègre ne le croient !	13	a tellement de succès dans ses affaires qu' il décide de changer de camp
toujours suspecté, a la tête d' un criminel	14	jamais suspecté, on lui donnerait le bon dieu sans confession
est sorti en petits morceaux du "bagne de la mort",	15	voir en face: a survécu aux maladies , à la torture ou aux travaux forcés: est un "dur"
s' est fait des ennemis en prison: gardiens, détenus...	16	s' est fait des "amis" en prison
liberté conditionnelle: une incartade et c' est retour en prison	17	suite à des circonstances atténuantes, les futures sentences contre lui seront allégées
poursuivi selon une loi antique pour un massacre commis par son arrière-grand-père	18	amnistié; peut amnistier quelqu'un
a un noir secret (choisir) qu' il vaut mieux oublier mais qui risque de ressortir un jour: bavure (viol? meurtre?), etc.	19	a sauvé des vies humaines sous un déguisement et un pseudonyme (ex: Captain Hero). Si on découvre qui il est, c' est la gloire (et le retour de ses ennemis vaincus)
les proches de la victime de son crime veulent sa tête	20	esprit de vengeance, de revanche. Rien ne l'arrêtera

Relations

"Méfiez-vous mon ami, j'ai le bras long !" Long comment ?

"Vous entendrez parler de mes amis hauts placés!" Placés où ?

Les relations sont très pratiques. Cependant, vous pouvez aussi avoir des *ennemis* hauts placés...

Point trop de bonnes relations: le personnage ne ferait rien, il les ferait jouer à sa place.

Point trop d'ennemis non plus: les scénarios deviendraient de répétitives chasses à l'homme.

Relations - tableau 1

ennemi personnel de l'Empereur	1	ami personnel du Président, du Roi, etc.
a contrecarré les projets d'un méga - ennemi au pouvoir absolu, etc.	2	a favorisé les projets d'un Puissant. Peu reconnaissant, comme tous les Puissants
hérite d'un ennemi héréditaire, famille opposée (type Capulet / Montaigu), vieille vendetta, etc.	3	hérite d'un ami héréditaire, famille alliée, vieille entente, organisation à laquelle appartenait parent, etc.
une dette envers un chef pirate / rebelle / gangster, etc.	4	a sauvé un chef pirate / rebelle / gangster, etc.
haine à son égard (réciproque ?) d'une personne, secte, organisation, race (choisir)	5	bienveillance à son égard d'une de la part d'une personne, secte, organisation, etc.
se retrouve pris au milieu d'une lutte entre deux groupes: deux ennemis	6	intermédiaire, fait la paix entre deux groupes: deux amis
contrat de la pègre, des services secrets, des milices privées, de la police sur lui	7	membre de la pègre, des milices privées, des services secrets, de la police
voir en face: il l'a quitté, trahie ou changé de camp et celle - ci lui en veut	8	adopté ou a rejoint par une organisation: secte, gang, armée, multinationale, etc. Elle le soutient.
voir en face: le groupe éclate suite à des divergences, à des échecs répétés	9	membre d'un groupe de justiciers
soutien de famille, d'orphelinat, etc. seul. La solitude totale.	10	a un protecteur, un mentor
	11	plein de frères et sœurs, plein de copains, riches qu'il peut parasiter...
parti s'isoler 6 ans. Quand il revient rien n'est plus comme avant. ne connaît personne	12	famille éparpillée dans le monde entier; a partout des cousins. Dernier au village
<i>persona non grata</i> dans un milieu	13	relations dans un ou plusieurs milieux: pègre, affaires, arts, espionnage, administration, éducation, super - héros, noblesse, etc.
chassé de sa communauté pour désobéissance	14	a une communauté isolée et pittoresque comme base de repli
poursuivi par un extra-terrestre féroce	15	ami d'un extra - terrestre, qu'il a aidé
lutte contre un gang, plutôt perdant. Le gang continue ses crimes avec régularité	16	démantèle un gang, etc. récompense et honneurs
a méprisé, s'est défoulé sur clochards et pauvres; jalousie et haine de ceux - ci	17	a aidé clochards et pauvres. reconnaissance de ceux - ci
s'est fait un ennemi juré qui ne lâche pas le morceau; veut se venger d'un affreux criminel	18	voir en face: l'ennemi est secrètement amoureux, devient ami, disparaît (pour combien de temps?), est neutralisé ou lui passe à l'ennemi !
est l'ennemi public numéro un, détesté par la moitié de l'humanité	19	est le justicier vénéré par la moitié de l'humanité
témoin d'un crime. ceux qui l'ont commis le recherchent...	20	sait beaucoup de choses (trop), peut essayer de faire chanter la pègre

Relations - tableau 2

meilleur copain part, meurt, est assassiné, etc. Veut retrouver l'assassin	1	a un très bon copain, viendra toujours à l'aide, fournit équipement illégal, etc.
a un compagnon, gaffeur incorrigible	2	s' est fait un ami d' un voleur
découvre que son meilleur copain est le criminel public n° 1, un espion ennemi, etc.	3	meilleur copain a un poste très important
a prêté serment d' allégeance à quelqu'un	4	voir en face: cette personne le "protège"
est recherché en tant que membre d' une organisation dissoute	5	respecté en tant que membre d' une organisation puissante
toujours engagé dans un mouvement "sauvez les baleines", est de toutes les manifs, etc.	6	voir en face: ce mouvement vole de petit succès en victoires futiles
poursuivi par un fou	7	ami d' un fou
persécuté par la bureaucratie	8	possède des passe - droits évitant les paperasses
tous les autres sont jaloux de son look, ses capacités, etc.	9	tous les autres sont fascinés par son look, etc. et le copient
a insulté ou bafoué l' honneur d' une personne puissante; celle - ci ne l' oublie pas	10	a sauvé l' honneur d' une personne puissante
son rival passe sa vie à tenter de le détruire	11	son rival est fair-play, et peut même l' aider à se mettre à son niveau
s' ennuyait, se fâche avec ses collègues de travail	12	amitié avec un collègue - toujours ensemble
influencé pour son malheur par un "ami"	13	influence bénéfique d' un ami
veut sa revanche sur la société ou un groupe surpuissant	14	voir en face: la revanche est possible et le motive
membre d' une association inoffensive genre chorale	15	membre d ' une association influente genre club de milliardaires.
poursuivi par des gens qui sont sûrs qu' il "en sait trop".	16	connaît un "gorge profonde" qui lui apprend plein de secrets
relations <i>underground</i> difficiles, comme les drogués ou les homosexuels, les Hell's Angels, etc.	17	des connaissances dans les bas - fonds, chez les prostituées ou les artistes maudits
voir en face: ceux - ci l' emmènent dans tous leurs excès.	18	connaît des gens célèbres, du star - system
se fait régulièrement exploiter par ses relations (squatters, etc.)	19	des relations partout, qui lui échangent des bons plans: produits moitié prix, tuyaux, etc.
déteste carrément son milieu, ses relations, ses proches, etc.	20	parfaitement intégré et respecté dans son milieu.

Fortune

Trouvez ici le côté matérialiste du background du personnage: la vie professionnelle (puissance et gloire?), la fortune, les possessions.

Vie professionnelle

La classe de votre personnage est laissée à votre discrétion (et celle de votre MJ). Mais grâce à ce tableau, vous pourrez créer des distinctions à l'intérieur *d'une même profession*.

dernier dans la hiérarchie administrative	1	Haut poste gouvernemental: pouvoir, possessions
trafique, vend des armes, exploite et participe aux problèmes d'un peuple	2	participe à plusieurs actions humanitaires et de développement
ignore ou découvre que son employeur est la mafia; ex - associé de son plus grand ennemi	3	ignore ou découvre que son employeur sont les services secrets
son patron l'oblige a des activités illégales	4	rapports privilégiés avec son patron, qui l'aiderait
découvre que son métier lui déplaît ou déteste son métier	5	boulot très intéressant, accomplissement personnel
faillite, crise générale de la profession	6	la profession est en plein essor
cible d' une multinationale qui rêve de l'écraser	7	appartient à une multinationale, profite des moyens de celle – ci
franc - tireur de sa profession; les autres essaient de le couler. Exclu de l' Ordre et interdit d'exercer	8	fait partie d' une guilde, d' une alliance de magiciens, d' un ordre, d' un syndicat, d' une corporation de sa profession, etc.
la concurrence fait rage; il prend des coups bas; lui - même franchit un peu les lois	9	monopole lui assurant pouvoir et revenus
ne sait rien faire d' autre que son métier	10	a appris un deuxième métier (choisir)
trahi par ses collègues ou ses subordonnés. Mauvaise ambiance.	11	intrigue pour écraser les rivaux et être promu; ça marche... devient patron
voir en face: celle - ci le découvre ou il vit dans la peur d' être découvert	12	escroque la multinationale qui l' emploie
a été incapable de faire le même métier plus de 15 jours de suite " <i>and if I had a dollar bill for all the things I' ve done...</i> " (<i>Eurythmics</i>)	13	a fait tous les métiers, connaît quelqu'un partout où il va. Sait un peu tout faire.
a la plus mauvaise clientèle, qui ne paie jamais	14	crème de sa profession: la noblesse se fournit chez lui
ne connaît que le peu (inutile) qui concerne son métier	15	son métier lui a appris plein de choses, y compris des secrets
minuscule employé anonyme et soumis, engueulé par ses chefs, etc.	16	dirigeant sans être propriétaire
n' a jamais quitté son arrière - boutique	17	importateur, exportateur, a parcouru les mondes
charlatan: ne sait pas du tout faire son métier	18	expert, élite de sa profession,
métier mal considéré, "impur"	19	métier bien estimé (médecin, etc.)
parasite; laisse faire les autres; improductif	20	travailleuse

Argent, fortune

En général, les personnages partent avec le même budget, ce qui permet d'homogénéiser les personnages entre eux. Ce tableau peut donc faire transpirer le MJ, qui devra faire cohabiter mettre ensemble l'héritier richissime et le souteneur. Alors, regardez ce que créent les autres, et ne divergez pas sans raison.

a mendié, s' est prostitué, a fouillé les poubelles, a fait les choses les plus dégradantes. Le cache.	1	fortune d' origine douteuse mais fortune quand même!
Poursuivi par les créanciers, mauvaise passe; rogne sur toutes les dépenses, etc.	2	de nombreuses personnes ont des dettes envers lui
Parents désargentés. Doit travailler depuis l' enfance	3	un très riche oncle décédé à l'autre bout du monde connu. Il faut y aller pour hériter
Ruiné par une escroquerie. Très mécontent.	4	possède une carte d' un trésor lointain
Dépenses régulières: taxes, participations, remboursements, pension alimentaire ...	5	possède quelque chose qui rapporte un loyer avec régularité
Endetté à fond. emprunts interdits. argent =0	6	grosses capacités d' emprunts
A hérité des DETTES de sa famille	7	héritage important (argent x 10)
Revenus illégaux: prostitution, etc.	8	revenus défiscalisés
Héritera si une condition est remplie: elle est impossible.	9	héritera bientôt
Surimposé, doit des arriérés; la moitié de ses gains doivent être versés au fisc	10	inspecteur des impôts, peut fouiner dans les comptes des autres.
a perdu un pari stupide: gage: 100 millions ou un de ses membres, ou sa vie...	11	a goûté une saveur inconnue. Si il la retrouvait et la commercialisait il serait riche, ou autre marotte pour devenir riche...
Victime de chantage, versements réguliers	12	fait chanter quelqu'un
Toujours habillé comme un clochard, un ringard	13	bien vêtu, même de haillons; grand couturier
Titre de noblesse insignifiant ou détesté (les aristocrates à la lanterne)	14	titre de noblesse, reconnu par ses pairs
Famille dépossédée de ses titres et propriétés	15	famille réhabilitée, et honorée (argent)
Voir en face: ses subordonnés ou l'ancien occupant du poste veulent se venger	16	gros employeur, chef d'entreprise prospère, etc.
Chômage long, exploité, sous - payé, travaille à fond pour des cacahuètes, etc.	17	gagne des primes, promotion, lève le petit doigt, le salaire tombe, etc., budget x 5
Son métier très dangereux lui laisse des séquelles (accidents, cancer, etc.)	18	son métier lui fait profiter d' améliorations et de matériaux d' avant - garde
Apprend que sa cause était mauvaise ou qu' il a été manipulé	19	a renversé le gouvernement; reçoit des responsabilités qui le dépassent
Travaille dans un atelier minable, insalubre, dangereux, etc.	20	Excellentes conditions de travail (au soleil, possessions de fonction, etc.)

Possessions

Vous pouvez plus tenir à certains objets qu'à des gens (voir Han Solo et le faucon Millenium). Ce tableau permet de vous créer de nouvelles attaches. Si elles ne plaisent pas au MJ, il se fera un plaisir de vous les faire perdre ou voler...

sans - logis	1	possède une résidence secondaire
extrêmement attaché à un objet (hochet, œuvre d' art unique, bijou, outil, arme, etc.)	2	possède de beaux meubles, des oeuvres d'art, des beaux vêtements, bijoux, etc.
pique une crise si séparé		
possède un objet idiot que sa famille se transmet depuis 40 générations. Cet objet peut être néfaste	3	voir en face; cet objet est très utile: détecteur, communicateur, repère, traducteur, brouilleur, etc.
transporte partout sa collection de coquillages (ou autre inutilité)	4	voir en face. Cette collection est de grande valeur
possède un document. des factions ont déjà tué pour le récupérer... elles le poursuivent	5	voir en face. Ce document compromet des riches ou puissants: chantage possible
ne possède rien (équipement = 0); équipement de qualité inférieure; tombe en panne au mauvais moment, fragile, rustique, limité, inadapté	6	PRÊTS d' un noble jamais revu. Doubler les possessions; équipement high - tech; cybernétique, prototype, rare, extraterrestre, sur - mesure, etc.
forte nostalgie de son véhicule (ne l' a plus) "avec le Memphis Belle on en a vu du pays"	7	possède une diligence, un yacht, train privé, jet privé, amélioré et personnalisé
dépositaire d' une arme terrifiante. ne sait pas trop la contrôler, risque de sauter avec	8	possède et utilise une arme unique et puissante
a perdu, s' est fait voler un objet d' une importance extrême. Inconsolable, ferait tout pour le retrouver	9	convoie ou protège un objet d' une grande importance dont dépend la survie d' États, etc...
possède un objet bizarre (un livre à l' écriture indéchiffrable et inconnue p.ex.), ennuis à prévoir, voir <i>particularités surnaturelles gênantes</i>	10	voir en face; cet objet est bénéfique, voir <i>particularités surnaturelles avantageuses</i> ; c'est une machine temporelle, à ressusciter, à soigner, etc.
un objet de l' équipement est volé et recherché, mal réglé, consomme trop, a besoin de réparations, personnalisé, etc.	11	un objet de l' équipement contient un compartiment secret, ou est facile à démonter et remonter
voir en face: un tas de gens le jalouent et tentent de le déposséder	12	hérite d' une contrée, ses terres, son palais, etc.
voir en face: la noblesse n' existe plus ou il y a de nombreux prétendants au titre, dont l'usurpateur en place, très puissant	13	hérite d' un titre de noblesse
voir en face; les autres administrateurs complotent pour l' isoler, le chasser ou l'éliminer.	14	possède des parts et un siège au conseil d'administration d' une firme très importante (d' armement, transport, etc.)
hérite de secrets qu' il aurait mieux valu ne pas connaître	15	hérite de notes et de diagrammes d' un projet ultra - secret
héritage accaparé par un imposteur	16	se fait passer pour quelqu'un et hérite
un animal bourré de particularités gênantes le suit partout. impossible de s' en débarrasser	17	a un animal domestique bien dressé, bourré de particularités; en reprendre pour lui
hérite d' une clef. quelle boîte de Pandore ouvre - t' elle ?	18	hérite d' une boîte. Quand parviendra - t' il à l'ouvrir?
hérite d' anciennes ruines hantées, d' anciens temples maudits....	19	hérite d' une forteresse, d' une mine
armure aussi encombrante qu' inefficace	20	a des gardes du corps, ou une armure spéciale

Les Particularités surnaturelles (bouh! je suis un fantôme)

Les particularités surnaturelles ont un impact très important sur les personnages et la partie. Aussi:

le Maître de Jeu peut interdire les particularités surnaturelles si elles n' existent pas dans ses histoires. Il peut aussi refuser celles qu' il juge bon.

A moins que vous ne jouiez des aventures très orientées surnaturel / horreur / fantastique, ne prenez qu'une ou aucune particularité surnaturelle !

Tableau 1

Génant	d20	Avantageux
objet maléfique (dans l' équipement), l' ignore ou n' arrive pas à s' en débarrasser	1	objet enchanté (dans l' équipement)
peut lancer des malédictions énervantes: boutons, etc.	2	peut guérir un peu: venins, rhume, grippe, coups de soleil, engelures, etc.
a reçu un cadeau bizarre qui bourdonne. ne peut pas s' en éloigner sous peine de mort	3	a fabriqué en transe un mécanisme bizarre (taille téléphone); il contiendrait son âme
maudit: échecs critiques 10% plus fréquents	4	béni: succès critiques 10% plus fréquents
fait un cauchemar récurrent qui doit signifier quelque chose	5	fait des rêves prémonitoires, ne peut en général les interpréter qu' après coup
vieillesse rapide	6	vieillesse lent, immortel
présences et visions terrifiantes	7	expériences religieuses, visions qui lui donnent des indices
maudit au combat: blessé dans chaque, toujours au cœur de la bataille, etc.	8	béni au combat: sort indemne des plus grandes bataille, etc.
maudit: les objets s' en prennent à lui; se brisent ou tombent en panne 10% du temps	9	béni: les objets marchent toujours, mieux
malchanceux: malus aux tests de Chance	10	chanceux: bonus aux tests de Chance
toute la famille meurt d' une mystérieuse maladie avant 40 ans	11	toute la famille a une espérance de vie de 110 ans minimum,
élevé par des démons; parents: êtres maléfiques	12	élevé par des anges; parents: saints personnages
vampire: ne se nourrit que de sang	13	vampire: très séduisant (bonus), très fort
possède un objet maudit indestructible (un livre ?), qui en de mauvaises mains ferait beaucoup de mal	14	possède une relique qui peut faire des miracles
crise de possessions, à la limite de la possession totale par démon, être très ancien ou monstre. Lutte contre ses tendances (cannibales, meurtrières, etc.)	15	talents d' exorciste; à la limite de la possession par un ange, un très vieil esprit très sage (druidique ?), qui heureusement lui rend son corps après.
ennemi des animaux (ou des humains) qui s' en prennent toujours à lui	16	contact empathique intense avec un animal familier, ami des animaux (ou des humains)
transforme énergie en matière et vice - versa au mauvais moment, etc.	17	pouvoirs limités de transformation de matière en énergie
allergie, inimitié des êtres surnaturels qui s' en prennent toujours à lui	18	affinités, ami des êtres surnaturels
se transforme peu à peu en animal ou monstre (arbre, poisson, etc.)	19	contrôle son corps astral; voyage dans les réalités parallèles
fragilité face aux êtres surnaturels, hypersensibilité aux pouvoirs psi	20	résistance aux pouvoirs psi, résistance aux êtres surnaturels

Tableau 2

Génant	d20	Avantageux
possédé par un être surnaturel (ex: néphilim).	1	se réincarne
un prophète lui a prédit qu' il serait la cause de la fin du monde, ou de la mort de ses proches, autre prédiction désagréable; destin maudit (le sait)	2	un prophète lui a prédit un destin exceptionnel et qu' il fera de grandes choses, autre prédiction agréable; destin béni (le sait)
se transforme en monstre vert en situation de stress; animal - garou incontrôlé et sauvage	3	forme animale; contrôle sa forme monstrueuse
changement de forme incontrôlable	4	changeforme - métamorphose
le surnaturel le suit partout. Événements surnaturels partout où ils passe.	5	détecte le surnaturel chez les gens, voit les choses invisibles, etc.
les gens disparaissent autour de lui. Leurs corps sont retrouvés mutilés.	6	un gentil (!) monstre invisible le suit partout depuis l' enfance et le conseille
se réveille dans un corps d' autre sexe ou race. très perturbant	7	voir en face: ce corps est meilleur que l'ancien...
voir en face; ils essayent de le posséder	8	médium: les esprits des morts communiquent à travers le personnage
a libéré des esprits d' autres dimensions qui veulent maintenant reconquérir le monde..	9	voir en face: ils lui sont un peu reconnaissants ...
Grosse culpabilité		
voir en face; cet être tente de le posséder pour assouvir ses désirs	10	possède un objet (ex. arme) qui lui donne des pouvoirs, dans lequel un être s' est incarné
attire et vit ses cauchemars (et ceux des autres)	11	pénètre dans les rêves des consentants
contacté par des extra - terrestres pour qu' il les aide à envahir le monde	12	contact d' extra - terrestres bienveillants; en a fait des alliés
son intuition lui souffle toujours les mauvais choix ; a perdu son sixième sens	13	sixième sens; n' est jamais surpris
seul à connaître et combattre désespérément la Menace. En vain. La Menace se fait de plus en plus proche...	14	gardien des Secrets, qui font obstacle aux projets des Envahisseurs.
mémoire ancestrale: les ancêtres tentent de le posséder	15	mémoire ancestrale: grand savoir
un cataclysme surnaturel a détruit tout ce qu' il connaissait	16	des extra- terrestres, à qui c' est arrivé aussi, s' allient à lui
vient du passé, d' une autre dimension	17	vient d' un des avenir possibles
porte la poisse; malédiction dans la famille et chez les amis depuis des générations	18	fertilité et bonheur ou il passe
s' il meurt, deviendra mort - vivant (zombie)	19	peut repousser les morts - vivants
a vu un culte faire des sacrifices humains. sa famille en fait partie, etc.	20	fait partie de ce culte. A ainsi des relations complètement timbrées.

Tableau 3

enlevé puis relâché par des extra - terrestres: que lui ont - ils fait ?	1	voir en face: ils lui ont donné des supers - pouvoirs ou organes
a tué un extra - terrestre; les autres sont furieux	2	a sauvé la vie d' un extra - terrestre; seront - ils reconnaissants ?
change d' espèce ou de genre (mâle - femelle)	3	voir en face: heureusement c' est réversible
rêves réalistes d' un autre monde, ses monstres semblent agir sur celui -ci (Freddy)	4	voir en face: apprend par ces rêves des langues et compétences étranges
apparitions fantomatiques régulières jusqu' à ce qu' il fasse ce que veut le fantôme...	5	voir en face: le fantôme l' aide si cela va dans le sens de sa cause
employé d' une organisation ultra - secrète infiltrée par les extra - terrestres ou à leur service	6	employé par une agence ultra - secrète qui lutte contre les envahisseurs d' un autre monde, l' Horreur, etc.
ennemi personnel d' un monstre surpuissant	7	contrôle d' un monstre surnaturel
sait que les dirigeants sont possédés. Ils savent qu' il sait...	8	voir en face: ils le considèrent moins dangereux vivant que mort...
amnésie, les 3 dernières années, trous de mémoire: "ai-je commis plusieurs meurtres ?"	9	se souvient parfaitement de tout son passé (est - il intéressant ?)
voir en face: ces connaissances peuvent provoquer des catastrophes	10	des savoirs qu' il n' a jamais pu apprendre flottent dans sa tête
rencontre des <i>monstres</i> de fiction	11	rencontre des personnes de fiction (Sherlock Holmes, etc.)
choisi comme sujet d' expérience par un puissant sorcier	12	choisi comme élève / successeur par un puissant magicien
maintient prisonniers des monstres surnaturels qui se vengeront une fois libérés	13	voir en face: à la capacité d' en emprisonner d' autres
un proche devient un monstre	14	voir en face: le proche garde ses sentiments (le monstre qui m' aimait)
a raté une expérience (ou une invocation); conséquences néfastes sur lui - même (Dr Bruce Banner)	15	né avec les pouvoirs d' un objet proche
ennemi des machines qui s' en prennent à lui (incident sur 9 - 11)	16	relation privilégiées avec les machines, les ordinateurs, robots, etc.
habitudes anthropophages, proche de la goule	17	se nourrit de ce qui est mort, pourri, et de ce qui est encore vivant...
fertilisé par un extra - terrestre; la larve le ronge peu à peu	18	voir en face: la larve lui transmet son grand instinct de conservation.
réanimé de l' état de cadavre	19	expérience de la mort, ne la craint plus
a été chassé par une horde de petits animaux qui agissent de concert	20	contrôle une horde donnée (joueur de flûte)

Particularités des pouvoirs des magiciens et des prêtres

Je parle de mages et de sorts ci-dessous, mais c'est parce que ce sont des mots courts. Les particularités des pouvoirs valent aussi pour les miracles des prêtres, les pouvoirs psis des psioniques, les charmes des enchanteurs, les cérémonies ésotériques des chamans, etc.

Le tableau ci-dessous vous permet de lancer vos sorts d'une façon un peu originale, qui vous distingue du magicien voisin, que vous jalousez d'ailleurs.

Les mages peuvent prendre 4 particularités en respectant les règles habituelles de vraisemblance, de jouabilité et d'équilibre. Les non-mages au maximum 1. Les sorts... sont sujet des verbes

Génant	d20	Avantageux
ont irrités le "dieu" du mage; malus	1	donnent une vraie foi: peut donner des bonus
sont normés et non-paramétrables	2	sont lancés par paires pour le même coût
sont lents à mettre en œuvre	3	lancement rapide (pas de malus de rapidité)
rendent le mage mal à l'aise, il se sent souillé	4	rendent le mage épanoui
sont accoutumants et le personnage persiste à les utiliser	5	coûtent moins chers à lancer du fait de l'habitude
manquent leur cible régulièrement (bonus à la résistance de la cible), etc.	6	touchent toujours la cible (malus à la résistance de la cible)
interdisent une religion (choisir) dont les pouvoirs sont interdits	7	sont compatibles avec une religion (choisir) et permet des mélanges
nécessitent un round pour retrouver ses esprits	8	permettent au mage de faire autre chose en même temps qu'utiliser ses pouvoirs
ne sont reconnus par personne, moins d'effet	9	sont surestimés; font plus d'effet
nécessitent absolument des conditions (chant, objet, rituels, sacrifices, PJ, etc.)	10	sont "toutes conditions", moins de malus de circonstances
sont utilisés maladroitement: catastrophes, sont imprévisibles, etc.	11	sont utilisés prudemment, moins de catastrophes ou d'effets catastrophiques
sont méprisés par tous les religieux, sont <i>has-been</i> , sont de type démoniaque (pacte, invocations), mal vus, créent une aura de défiance, etc.	12	sont respectés par tous les religieux, sont à la mode, sont de type religieux (miracles), plus populaires, créent une aura de sympathie, etc.
sont moins efficaces en défense / attaque	13	sont plus efficaces en défense / attaque
sont débutants: les sorts les plus faciles ont aussi des malus importants	14	sont experts: les sorts les plus difficiles n'ont pas de malus
ont des malus: ne marchent pas pendant la nuit, etc.	15	ont des bonus: marchent mieux pendant la nuit, etc.
ont une restriction: ne marchent pas avec les terrestres, etc.	16	ont des bonus: marchent super-bien contre les humains, etc.
sont ringard, interdisent toute amélioration	17	sont innovants, améliorés, leurs effets augmentent
pompent ses points de Vie / points de Force au lieu de ses points de Magie	18	pompent les points de Magie / points d'Intelligence d'êtres consentants
sont moins puissants, moins longs, etc.	19	sont plus puissant, portent plus loin, etc.
ont des effets secondaires néfastes, sont toujours bruyants, etc.	20	ont des effets secondaires bénéfiques, sont utilisés discrètement (pas de malus de discrétion)

Exemple long

Mon personnage s'appelle Ramon, et je décide que c'est un policier / agent secret, agissant en sous-marin dans la pègre.

Comment je me sers des tableaux

Sans idées, je tire au sort du côté des **particularités physiques visibles** avantages: 13 ou 14 : télépathe, voix envoûtante ou jeune et beau. Télépathe est un très gros avantage ... utile surtout aux sourds et muets. Voix envoûtante sera utile aux missions d'infiltration.

Regardant les **particularités physiques discrètes**, je me décide pour un sommeil léger.

Cela commence à faire pas mal d'avantages et je me résous à tirer au sort une gêne: 9 ou 18, faim-soif continuelle ou allergie à quelque chose. Jugeant faim - soif trop incapacitant, je propose rhume continuels au MAÎTRE DE JEU qui l'accepte. A lui les éternuements intempestifs.

J'aimerais prendre plein de **particularités mentales**, mais je limite Ramon à deux particularités de ce type en tant qu'humain. Je prends l'avantage débrouillard. Pour compenser, je choisis une particularité mentale gênante: mon choix se porte sur le but inaccessible: nettoyer le monde de la pègre ! En voilà un bien impossible !

Particularités surnaturelles ? Non, je n'en ai pas envie. Ramon est très humain.

Particularités psis: ses pouvoirs psi étant très puissants, je peux me permettre de les gêner: nécessitent un round pour recouvrer ses esprits, par exemple.

En ce qui concerne les **particularités sociales**, Ramon a son défaut prêt depuis longtemps: un contrat de la pègre sur lui. Tous les chasseurs de primes vont lui tomber sur le dos ! Comme avantage il aurait bien besoin de la sollicitude des services secrets, mais pourquoi les aurait-il quitté alors ?

C' est le moment d' équilibrer le total (Avantages / Gênes), de chercher vraisemblance et cohérence.

Les **particularités biographiques** servant surtout à équilibrer, je fais le total des avantages et des défauts selon la méthode dite " du pifomètre ":

Avantages: voix envoûtante (++) , sommeil léger (++) , débrouillard (++) , (sollicitude des services secrets +).

Gênes: rhume continuels (-), poursuite d'un but inaccessible (- -), round de pause après les pouvoirs psi (-), contrat de la pègre (- -).

Tout cela s'équilibre assez à mon avis. Pour justifier de son départ des services secrets, Ramon s'est fâché avec son patron, le Colonel, qui l'a mis à faire des paperasses.

Trouvant que Ramon manque un peu de renseignements biographiques sur la période qui a précédé sa carrière dans les services secrets, je pioche au hasard dans les tableaux d'éléments biographiques: tableau de la famille: 7, 13; relations tableau 2: 1, 15; professionnel: 17; possessions 17...

A t'il été sage ou un sale garnement ? Un cancre ou un premier de la classe ? Ah ! Famille massacrée par les pirates / rebelles ! Mettons: massacrée par la pègre (- -). Voilà qui explique son esprit de vengeance ! Du coup il ne peut plus avoir de frères et sœurs... Un très bon copain (+): pourquoi pas son équipier ? Ca colle. A travaillé sur plusieurs planètes... Club de milliardaires... Un peu gros (le

patron des services secrets n'aurait pas osé lui nuire). Un animal domestique: oh oui, un gros chien méchant (+) !

Modulations

Rappel: Pour aider à équilibrer, on peut **moduler** l'Avantage ou la Gêne d'une particularité: On peut aussi équilibrer des Avantages physiques énormes par des Gênes mentales ou sociales plus grandes, etc.

Le MAÎTRE DE JEU décide que Ramon est trop avantage par ses particularités. On va donc **moduler** ses défauts.

Ainsi, son sommeil sera vraiment très léger, et il se réveillera au moindre bruit de vent dans les branches (+). Son rhume lui interdit presque définitivement d'être discret(- -). Comme il y a un contrat de la pègre sur lui, (un attentat contre lui à chaque aventure), il ne monte pas dans un véhicule sans vérifier qu'il n'est pas piégé; il a peur d'aller dans les quartiers louches (-); il ne discute pas avec les voyous: "d'abord on arrête, ensuite on discute"(-). Voilà comment en modulant, on rééquilibre avantages et gênes.

Au vu de toutes les particularités et de leurs effets, le MJ note les modifications qui s'appliquent au personnage.

Exemple: le MJ décide d'augmenter la caractéristique Charisme de Ramon de 1 (pour sa voix envoûtante) mais de lui enlever un point de Santé Mentale (sa tragédie familiale, son obsession, le contrat: de quoi devenir fou).

Ramon aura un malus lors des tests de discrétion (à cause du rhume). Il aura un bonus dans les actions de séduction et de conviction (à cause de la voie envoûtante).

Le MJ note pour lui-même que Ramon sera rarement surpris dans son sommeil, surtout avec son chien.

Et voilà, le personnage est prêt! C'est cependant au joueur qu'il revient d'interpréter les nuances de son rôle.

Questionnaire de satisfaction des tableaux de background

(à renvoyer à rapparsiteCHEZfree.fr pour profiter d'une garantie étendue à deux ans ! ☺)

Pourriez-vous s'il vous plaît répondre à ce petit questionnaire - je tiens à m'excuser s'il paraît inquisitorial - , qui me permettra d'améliorer les tableaux et leur utilisation par les joueurs ?

- comment avez-vous trouvé la présentation ? était-elle claire ? avez-vous des questions ? Y-a-t'il des points qui restent obscurs ?
- avez-vous- téléchargé les tableaux ou les avez-vous consulté en ligne ? Si vous les avez téléchargé, est-ce que vous les avez imprimés ou est-ce que vous les avez utilisés hors connexion ?
- quelle méthode de choix de particularités avez vous- adoptée (hasard, choix du MJ, etc.) ?
- quels tableaux avez-vous particulièrement utilisé ?
- comment avez-vous géré l'équilibrage des qualités et des défauts ?
- pour quel jeu vous en êtes-vous servi ?
- est-ce que cela a donné des personnages "spéciaux" (cas sociaux) ou remarquables ? (anecdotes bienvenues)
- avez-vous apporté des améliorations au système ? avez-vous d'autres remarques, qui permettraient d'améliorer les Tableaux de Background ?

Merci d'avance.

Rappar