

## LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE



Un groupe de Personnages

Dans **Teen Horror RPG**, les Personnages se conçoivent d'abord comme les membres d'un groupe. C'est une approche un peu particulière dans le jeu de rôle, mais cela prend tout son sens ici, car comme dans les films, les héros sont tous plus ou moins liés, d'une manière ou d'une autre. Ils peuvent faire partie d'une bande de copains, d'une classe, d'une promotion à l'université, d'une famille... Dès lors, permettre la création de Personnages disparates risque de rendre cette union difficile. Comme les parties de **Teen Horror RPG** sont appelées à être courtes, on ne peut pas compter sur le long terme pour tisser des liens entre les différents protagonistes. Ces liens seront donc définis dès le départ par une série de règles.

Mais avant d'aller plus loin, pour ceux pour qui le jeu de rôle est encore un art mystérieux, sachez qu'un Personnage est défini par des valeurs chiffrées et par une série de facteurs. Dans **RPG**, on compte notamment les Attributs (valeurs générales, évaluées de 0 à 10), les Dons (valeurs spécifiques, relatives à certains points de règles), des Compétences (degré de maîtrise du Personnage dans des disciplines précises) et quelques autres petites choses.

Le Maître du Jeu n'est pas absent de cette phase. Plus que jamais, il doit être un

arbitre pour assurer le respect des règles. Jouer des Personnages sortis tout droit de l'imagination des Joueurs, sans garde-fou, risque fort de poser des problèmes à court et moyen terme. De plus, la création des Personnage devrait survenir, de préférence, juste avant de jouer, afin que le MJ ait bien son scénario en tête. Il conviendra en effet de préciser aux Joueurs quel sera le contexte de leur partie : bande de copains en voyage de fin d'année, jeunes campeurs en randonnée forestière, équipe de foot en déplacement, etc. De cette façon, les Joueurs auront plus d'aisance à concevoir leurs Personnages et à les adapter aux besoins du scénario.

Les Personnages, dans **Teen Horror RPG**, répondent à certaines règles bien spécifiques, comme par exemple à la loi de la variété. Chaque Personnage se doit d'être différent des autres et de représenter un certain archétype. On ne peut pas avoir au sein d'un même groupe deux bellâtres, deux sportifs, deux intellos, deux femmes fatales... Sauf bien entendu si cela répond à une demande du Maître du Jeu (par exemple dans le cas de l'équipe de foot en déplacement, on aura forcément plusieurs joueurs de foot). Pour éviter les empoignades destinées à savoir qui fera quoi, on se contentera de lancer un dé.

## LE PERSONNAGE PRINCIPAL

Au début de la séance de création de Personnages, après que le Maître du Jeu ait exposé la situation initiale, le contexte de la partie, chaque Joueur va lancer un dé. Peu importe le dé, qu'il soit à quatre, six, huit, dix, douze ou vingt faces. Le Joueur obtenant le résultat le plus élevé sera désigné Personnage principal. Cela ne lui octroiera aucun bonus particulier, ni ne lui assurera de survivre plus longtemps que les autres. Le seul avantage qu'il en retirera

sera de faire son choix le premier dans la procédure de création de Personnage.



La bimbo classique... Jamais décoiffée

*Exemple : le Maître du Jeu a décidé que son histoire se déroulerait dans un lycée américain des environs de Boston. Il y a trois Joueurs : Cédric, John et Claire. Chacun lance 1d6. Les résultats sont les suivants : Cédric obtient un 4, John un 2 et Claire un 6. Claire sera donc désignée comme Personnage principal, Cédric sera deuxième et John troisième.*

### LA CARTE D'IDENTITÉ



Pas besoin d'être original pour faire peur...

Avant d'aller plus loin, il serait bon que chaque Joueur en sache un peu plus sur son Personnage. Il faut donc remplir ce qu'il est convenu d'appeler sa « carte d'identité ». En gros, il s'agit tout bonnement de lui trouver un nom, un prénom, un sexe, une nationalité, une appartenance ethnique ou philosophique, de connaître ses données chiffrées comme son poids, sa taille, son

tour de poitrine (pour les femmes), la couleur de ses cheveux, de ses yeux, de sa peau... Bref, décrivez physiquement votre Personnage. Sans trop entrer dans les détails, car vous ne savez pas encore s'il sera fort ou faible, entre autres... Vous pourrez revenir à cette étape plus tard dans le processus de création.

### LES ATTRIBUTS

La nature dote les Personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans RPG, on a retenu cinq Attributs différents, représentant le squelette global du Personnage. Il s'agit du Corps (COR), de l'Habilité (HAB), de la Perception (PER), de l'Esprit (ESP) et du Charisme (CHA). Ils seront tous développés ci-après. L'échelle d'évaluation de ces Attributs s'articule entre 1 (un score extrêmement faible) et 10 (un score incroyablement élevé) ; 5 étant la moyenne selon les standards de la race humaine telle que nous la connaissons.

Bien entendu, cette échelle ne vaut que pour des critères essentiellement humains. A savoir que l'on ne peut comparer sous peine d'introduire des données marginales des espèces telles que l'être humain et la fourmi ou l'éléphant sur une même échelle. On peut donc concevoir que certaines créatures du monde du jeu dépassent 10 dans certains Attributs. Un dragon, dans un monde médiéval fantastique, par exemple, peut jouir d'une force au moins doublée. En ce qui concerne les Personnages, en tous les cas, sauf si le but du jeu est précisément d'incarner ce genre de créatures, il ne sera pas permis de dépasser 10 dans les Attributs. De même qu'un score de 1 est un minimum absolu et que les Attributs à 0 n'existent pas.

## LA DÉFINITION DES ATTRIBUTS

Les cinq Attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un Personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le **Corps** d'un Personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au Corps du Personnage. Un Personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera probablement une très bonne santé. Au contraire, un Personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'**Habilité** d'un Personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa vitesse de pointe en course, par exemple. Un Personnage dont le score en Habileté est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La **Perception** reprend globalement l'usage des cinq sens du Personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Dans certains cas extrêmes, et si le Maître du Jeu est d'accord, on peut également en

ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un Personnage dont la Perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet Attribut serait plus faible pourrait avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, porter des lunettes ou un appareil auditif, si la technologie le lui permet.

**Règle optionnelle : le port de lunettes :** dans les univers qui le permettent, un Personnage peut corriger son handicap sensoriel par des moyens artificiels comme des verres correcteurs pour la vue, des appareils auditifs pour l'ouïe... Dans le même ordre d'idée, des prothèses cybernétiques peuvent remplir le même rôle. Ces artifices ne permettent pas d'augmenter les Attributs du Personnage, car celui-ci se retrouve toujours démuné sans eux. On peut par contre reconsidérer la valeur de certaines Compétences (voir plus loin), dans certains cas seulement.

L'**Esprit** du Personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit, un savant ou un intellectuel (selon les époques). De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le **Charisme** d'un Personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique

selon les critères du moment et de l'espèce ou d'une sorte d'aura qui rendra le Personnage sympathique au premier abord. Un Personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un Personnage dont le Charisme serait peu élevé sera généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfiera de lui ou son apparence physique sera tout simplement repoussante.

### LA DÉTERMINATION DES ATTRIBUTS

Maintenant que l'on sait de quoi il en retourne, on peut procéder au calcul des Attributs de son Personnage. On ne lancera pas de dé à ce stade. Chaque Joueur devra, à son tour, se choisir un Attribut majeur dans lequel il obtiendra un bon score. Les autres Attributs en découleront selon le tableau suivant. Vous comprenez déjà qu'il devient difficile de jouer avec plus de 5 Joueurs. D'une façon générale, c'est vrai. Mais il y a toujours moyen de composer. Vous aurez donc compris, également, qu'il n'est pas possible à deux Joueurs de se choisir le même Attribut Principal.

Attribut Principal	9	8	7	6	5
COR	COR	CHA	PER	HAB	ESP
HAB	HAB	PER	ESP	CHA	COR
PER	PER	HAB	ESP	COR	CHA
ESP	ESP	PER	HAB	CHA	COR
CHA	CHA	HAB	COR	ESP	PER
COR/f	COR	HAB	PER	ESP	CHA

Comment lire ce tableau ? C'est très simple. Si un Joueur choisit pour son Personnage l'Esprit comme valeur principale, cela signifie qu'il aura 9 en Esprit. Sur la ligne ESP, on constate que sa Perception sera de 8, son Habileté de 7, son Charisme de 6 et son Corps de 5. Notez qu'il y a deux lignes pour le Corps. C'est normal. La ligne COR est la ligne

destinée aux Personnages masculins. La ligne COR/f est quant à elle destinée aux Personnages féminins.

*Exemple : Claire choisit le CHA comme Attribut principal. Elle note donc que son profil sera le suivant : CHA 9, HAB 8, COR 7, ESP 6 et PER 5. Cédric opte pour le COR et prend note des valeurs de ses différents Attributs, sachant que son Personnage sera un homme. John choisit l'HAB comme Attribut principal et décline donc ses différentes valeurs sur sa Feuille de Personnage.*

### LA PERSONNALISATION DES ATTRIBUTS

La méthode de détermination des Attributs est donc assez directive. C'est on ne peut plus vrai. Elle ne correspond pas à ce qui se passe dans la vraie vie, mais tente de répondre aux impératifs des teen horror movies dont le jeu s'inspire. Il est toutefois possible pour chaque Joueur de « modeler » un peu son Personnage, afin de le faire correspondre au mieux à l'image qu'il a de lui. Ainsi, à l'exception de son Attribut Principal, chaque Joueur peut intervertir son deuxième et son troisième Attribut ainsi que son quatrième et cinquième Attribut. Mais attention, les échanges ne peuvent se faire uniquement qu'entre le 2° et le 3° et entre le 4° et le 5°. Il n'est pas possible d'intervertir la valeur du 2° et celle du 4°, par exemple.

*Exemple : Claire et Cédric sont relativement contents de la répartition de leurs points. John, par contre, souhaite procéder à quelques ajustements. Il fait passer sa valeur d'Esprit à 8 et celle de Perception à 7. De même, il échange celle de son Corps et celle de son Charisme. Ce qui lui donne donc le profil suivant : HAB 9, ESP 8, PER 7, COR 6, CHA 5.*

## LE SEXE ET LES ATTRIBUTS

En moyenne, il est difficile de prétendre que les femmes sont plus belles que les hommes et que ces derniers surpassent les dames en matière de force, par exemple. Mais dans un univers aussi riche en clichés que celui des teen horror movies, on peut se le permettre. Les personnages de sexe féminin augmenteront donc leur CHA de un point et diminueront leur COR d'autant. Les mâles, par contre, ajouteront un point à leur COR pour en perdre un en PER.

*Exemple : le Personnage de Claire gagne donc 1 point en CHA et en perd 1 en COR. Les deux hommes perdent 1 point en PER pour en gagner un en COR.*

*A ce stade, nous avons donc les trois profils suivants :*

*Claire COR 6, HAB 8, PER 5, ESP 6, CHA 10.*

*Cédric COR 10, HAB 6, PER 6, ESP 5, CHA 8*

*John COR 7, HAB 9, PER 6, ESP 8, CHA 5*

## LES DONs

Les Dons sont des valeurs chiffrées qui ne se classent ni parmi les Attributs, ni parmi les Compétences, que nous découvrirons par la suite, mais qui découlent directement des premiers cités. Il s'agit de jauges ou de modificateurs à certaines actions. Mieux vaut les décrire individuellement.

## LES POINTS DE VIE

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous

verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40. Lorsque ce total tombe en dessous de zéro, le Personnage est mort, sans possibilité normale de retour. Lorsqu'il est à zéro, on considère que le Personnage sombre dans le coma et que seule une assistance médicale poussée peut éventuellement le ramener à la vie.



Pourquoi ne pas jouer en famille ?

Mais ce n'est pas tout. Dans ce jeu, on utilisera également la règle dite « des Points de Vie locaux ». Dans cette optique, on divise le corps du Personnage en six parties distinctes : la tête, le torse, les jambes (2, a priori) et les bras (2 aussi). Cette règle a l'avantage de localiser les blessures subies et de déterminer le handicap consécutif à une attaque. Chaque partie du corps recevra un certain montant de Points de Vie, déterminé par la valeur des Points de Vie globaux du Personnage. Lorsqu'une partie du corps voit ses Points de Vie tomber à zéro, on considère cette partie comme inutilisable ou pire... Un tableau qui

indiquera clairement quelles conséquences tirer des diminutions des Points de Vie locaux sera présenté dans la partie relative aux combats et aux blessures.

Mais tout d'abord, voici un premier tableau qui indiquera la répartition des Points de Vie dans les différentes parties du corps.

	1-10	11-16	16-24	25-32	33-40
Tête	3	4	5	6	7
Torse	6	8	10	12	14
Jambe	5	6	7	8	9
Bras	5	6	7	8	9

N'essayez pas d'additionner tous ces chiffres pour obtenir votre total de Points de Vie, ce n'est pas comme ça que ça marche. En effet, quelqu'un peut très bien perdre la vie sans pour autant avoir perdu tous ses membres, non ? Vous aurez noté que le chiffre relatif aux jambes et aux bras doit être porté pour les deux bras et pour les deux jambes. Notez un élément important : les Points de Vie locaux sont calculés sur base du total des Points de Vie d'un Personnage. Cela signifie qu'il ne faut pas les réévaluer dès qu'un Personnage perd des Points de Vie. Notez enfin que ce calcul n'est valable que pour les Personnages et les êtres dits « normaux ». Les tueurs, dans les teen horror movies, se montrent souvent bien plus résistants et peuvent parfois encaisser des dizaines de coups de feu sans pour autant perdre la vie. Dans le même ordre d'idée, n'oublions pas que ce calcul s'adresse à des profils humanoïdes. Les créatures tentaculaires de l'espace infini n'ont pas toutes deux jambes, deux bras, un torse et une tête.

*Exemple : John possède un COR de 7. Son total de Points de Vie s'élève donc à 28. Il possède dès lors 6 Points de Vie à la tête, 12 au torse, 8 dans chaque jambe et 8 dans chaque bras.*

## LE BONUS AUX DÉGÂTS (BDEG)

Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattront en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts - étant le total des points infligés par une attaque physique - sont théoriquement retranchés au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

*Exemple : le Corps de 6 de notre Personnage lui accorde un Bonus aux Dégâts de deux points.*

## LE BONUS DÉFENSIF (BDEF)

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

*Exemple : Une Habileté au-dessus de la moyenne (7) ne permet cependant pas à notre Personnage de posséder un Bonus Défensif exceptionnel : il sera de deux, ce qui n'est déjà pas si mal.*

## LA VITESSE DE RÉACTION (VR)

Il sera parfois nécessaire, lors d'une partie, de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habileté du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

**Règle optionnelle : la vitesse horaire :** Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des Personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature, afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la *Marche Prudente* indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La *Marche Normale* est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant

au marché. La *Marche Rapide* est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La *Course* est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut à la valeur de Corps multipliée par cinq en minutes.

Marche	Modificateur VR (km/h)
Prudente	/2
Normale	X1
Rapide	X1,5
Course	X2

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

*Exemple : l'Habileté de notre Personnage lui confère une VR de 7. Si l'on applique la règle optionnelle de la vitesse horaire, il se déplacerait prudemment à 3,5 km/h, normalement à 7 km/h, rapidement à 10,5 km/h et en pleine course à 14 km/h. Pour ceux que cela intéresse. Mais il ne serait capable de soutenir un rythme de course que pendant 30 minutes.*

## LE COURAGE

Cela va de soi, dans un jeu qui s'appelle **Teen Horror RPG**, les Personnages vont être amenés à composer avec leurs peurs les plus profondes. Ils vont devoir faire preuve

de courage. Mais comment savoir, dans une partie de jeu de rôle, si le Personnage peut agir selon les désirs du Joueur dans des situations extrêmes ? Ce dernier, confortablement installé sur sa chaise, entouré de ses amis et ayant conscience que tout cela n'est qu'un jeu, peut facilement déclarer : « Je poursuis le tueur et je descends à la cave, dans le noir, à sa suite ». C'est bien entendu trop facile. Le Personnage vit l'aventure de l'intérieur et c'est sa vie qui est en danger. Poursuivre un assassin en puissance, qui a peut-être déjà tué des amis, dans une cave obscure, cela tient du suicide. Il faut être diablement courageux pour s'y risquer. C'est précisément à ces moments-là, où le Maître du Jeu pense qu'il peut y avoir conflit entre l'ordre du Joueur et l'avis du Personnage, qu'un test en Courage doit être effectué. Des règles précises suivront, mais il faut d'abord savoir à combien s'élève la chance de succès du Personnage. Celle-ci est égale au lancer d'1d10 que l'on ajoute à 10 et auquel on enlève l'ESP du Personnage. En effet. Plus un Personnage est intelligent, moins il se risquera dans des situations périlleuses au péril de sa vie. Le Courage des Personnages est donc un chiffre compris entre 1 et 19.

*Exemple : un Personnage dispose d'un ESP de 7. Il lance 1d10, obtient 4. Il ajoute 10 à ce score et soustrait son ESP. Cela fait donc 14-7, soit un Courage de 7.*

## LA SANTÉ MENTALE

Il est utopique de penser qu'un Personnage confronté à l'horreur au quotidien conservera intacte sa santé mentale. Bien souvent, des gens simples amenés à risquer leur vie dans des conditions horribles y laissent un peu de leur raison. Il n'y a pas de raison pour que les Personnages en réchappent. La Santé Mentale est une

valeur égale au Courage du Personnage, soit un chiffre compris entre 1 et 19. A la différence du Courage, qui n'est pas appelé à changer, la Santé Mentale peut régresser et, dans certaines mesures, s'améliorer (sans jamais dépasser son total de départ). Lorsque la Santé Mentale d'un Personnage passe à 0 ou descend en dessous, le Personnage devient tout simplement fou et n'est plus à même de discerner la réalité du fantasme. Il n'est dès lors plus jouable et est à partir de ce moment contrôlé par le Maître du Jeu. On peut perdre des points de Santé Mentale lorsque l'on est confronté à des événements particulièrement horribles. De plus amples informations seront confiées dans le chapitre consacré à la peur.



La peur fera partie intégrante du jeu...

*Exemple : au début de la partie, un Personnage possédant 7 en Courage dispose d'un total en Santé Mentale de 7 aussi.*

## LES POINTS DE PERSONNALISATION (PP)

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage en achetant des Compétences. Voir ce chapitre pour de plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un

Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

*Exemple : l'Esprit de 6 de notre ami lui assure un premier total de Points de Personnalisation de 30. Il se fera un plaisir de les dépenser par la suite.*

### **LES PROFILS DE PERSONNAGES**

Dans Teen Horror RPG, les Personnages peuvent sans aucun doute exercer n'importe quel métier. Dresser la liste exhaustive de toutes les professions accessibles serait vain, tellement il y a de possibilités. Dans un jeu de type « fantasy » ou même de science-fiction, on peut se rabattre sur des « classes », des grandes catégories de métiers. Dans Teen Horror Movies, on se choisira des profils. Cela répond sans doute mieux au fait que la plupart des Personnages seront des adolescents, qui n'auront donc pas encore de profession à proprement parler. Mais

même si les Joueurs incarnent des adultes en âge d'exercer un métier, cela ne change rien.

Qu'est-ce qu'un profil de Personnage ? C'est une sorte de facette de ses capacités, un ensemble d'aptitudes regroupées pour une raison précise : une occupation, un hobby, un trait de personnalité, un héritage social ou conjoncturel... Chaque Joueur peut, à tour de rôle, choisir un profil pour son Personnage. Au total, chaque Joueur devra opter pour trois profils, en sachant qu'aucun Personnage ne peut être doté du même profil qu'un autre. En effet, dans les teen horror movies, il est quasiment impossible de retrouver deux petits génies de l'informatique, deux spécialistes des armes à feu... Chaque Personnage est là pour une bonne raison. Parce qu'il correspond à un profil...



Un chouette endroit pour passer la nuit, non ?

Si le Maître du Jeu le désire, on peut attribuer moins de profils aux Personnages. Trois est en tous les cas un maximum. Il n'y a pas vraiment d'équité entre les différents profils proposés ci-après. Certains seront sans doute plus utiles que d'autres en fonction du contexte et d'autres apporteront nettement plus d'atouts que les uns. Mais là n'est pas l'important. Un profil permet de dresser plus clairement le portrait d'un Personnage. Non seulement

cela va permettre de lui octroyer des Compétences, mais cela établira un peu plus son... profil psychologique, social et culturel. A cet effet, un petit texte accompagnera chaque profil afin de donner au Joueur des indices quant aux possibilités d'interprétation de son Personnage. Dans le tableau ci-dessous, la colonne « d100 » est optionnelle, à savoir qu'il n'est pas conseillé de tirer les profils au dé. Mieux vaut les choisir. Cependant, si les Joueurs préfèrent laisser les dés parler pour eux, libre à eux.

A côté de certains profils, vous lirez entre parenthèses la lettre (F) ou la lettre (M). Il s'agit en fait de (Féminin) et (Masculin). Les profils ainsi annotés sont réservés au sexe en question.

Notez enfin qu'en ce qui concerne les Compétences, toutes celles proposées dans un profil seront accordées au Personnage au Degré de Maîtrise 2 (Étudiant).

#### D100 Profil

01-03	Ami(e) des animaux
04-06	Amuseur(euse) de galerie
07-09	Artiste incompris(e)
10-12	Bricoleur(euse) du dimanche
13-15	Capitaine de l'équipe de foot (M)
16-18	Chef(fesse) scout
19-21	Collectionneur(euse) morbide
22-24	Dingue des flingues
25-27	Dragueur invétéré (M)
28-30	Education militaire
31-33	Education religieuse
34-36	Eternel(le) romantique
37-39	Expert(e) en serrures
40-42	Femme fatale (F)
43-45	Fervent(e) religieux(se)
46-48	Fils (fille) à papa
49-51	Gothique
52-54	Gros(se) mangeur(euse)
55-57	Habile bonimenteur(euse)
58-60	Intellectuel(le) boutonneux(euse)

61-63	Joueur(euse) invétéré(e)
64-66	Journaliste au journal du bahut
67-69	Karaté kid (girl)
70-72	Loubard au grand cœur (M)
73-75	Majorette (F)
76-78	Militant(e) de Gaïa
79-81	Nouveau(elle) en ville/à l'école
82-84	Obsédé(e) sexuel(le)
85-87	Occultiste amateur
88-90	Orphelin(e) débrouillard(e)
91-93	Premier(ère) de classe
94	Riche héritier(ère)
95-96	Spécialiste de l'informatique
97-98	Théoricien(ne) du complot
99	Trafiquant(e)
100	Vidéaste amateur

#### ANNÉE DES ANIMAUX



De vieux potes...

Vous aimez les animaux, parfois même plus que les humains. Le monde est cruel et l'homme y est pour quelque chose alors que les animaux suivent les règles ancestrales de la nature et ne répondent qu'à des instincts. Du fait de votre amour pour les petites bêtes, vous vous êtes intéressé aux sciences et notamment à la zoologie, mais vous êtes aussi attentif aux plantes vertes, dont vous collectionnez sans aucun doute quelques espèces. Vous disposez bien entendu d'une petite ménagerie, comprenant un ou deux rongeurs, quelques chats, un chien, un serpent et peut-être même une mygale. Vos relations avec la

gent humaine se limitent le plus souvent au strict minimum et vous soupçonnez dans le regard d'autrui comme un air de moquerie lorsque vous évoquez votre passion animale.

*Compétences* : Contrôle Animal, Biologie, Zoologie, Botanique.

### **AMUSEUR(E) DE GALERIE**

Dans tous les groupes, il y a quelqu'un qui est là pour mettre l'ambiance. Vous êtes celui-là. Vous ne ratez jamais une occasion de faire des blagues, même (voire surtout) dans les moments les moins opportuns. Vous êtes celui qui va essayer de faire peur pour dédramatiser la situation, vous êtes celui qui fera des jeux de mots débiles à chaque occasion, vous êtes celui qui fera les remarques désobligeantes dans le but de détendre vos congénères... Cette facette de votre personnalité facilite votre intégration dans n'importe quel milieu, tout en vous marginalisant au sein de celui-ci. Vous doutez d'avoir réellement des amis, mais vous supposez qu'on vous accepte parce que vous êtes un marrant. On excuse vos facéties parce que sur mille blagues que vous faites, il y en a peut-être une qui en vaut la peine. Mais vous vous en accommodez. Vous avez le contact facile et savez garder votre sang froid, ainsi que votre esprit en alerte.

*Compétences* : Séduction, Humour.

### **ARTISTE INCOMPRIS(E)**

Quel que soit l'art que vous pratiquez, vous êtes relativement doué. Vous en êtes convaincu. Le hic, c'est que personne ne semble reconnaître votre talent. Oh, on sait que vous savez dessiner, que vous savez jouer de la musique ou que vous écrivez bien, mais on trouve toujours quelque chose à redire. Si vous peignez, on vous

reprochera des teintes trop sombres ou des inspirations morbides. Si vous jouez de la musique, on estimera que c'est du bruit plus qu'autre chose. Si vous écrivez, on ne cessera de dire que vous devez être dérangé pour rédiger de telles histoires à coucher dehors... En apparence, vous faites mine de vous en moquer. « Qu'ils pensent ce qu'ils veulent, je sais ce que je vaud », vous dites-vous. Mais au plus profond de vous-même, vous avez besoin de reconnaissance plus que de toute autre chose. Vous êtes quelqu'un d'une sensibilité extrême et les critiques vous blessent profondément. Vous cherchez désespérément à faire passer un message que personne ne semble voir...

*Compétences* : Chant, Peinture et Dessin, Instrument de Musique, Ecriture, Poésie, Danse, Sculpture, Histoire de l'Art.

### **BRICOLEUR(E) DU DIMANCHE**



Ca peut toujours servir !

Dès que vous en avez le temps, vous vous enfermez dans votre garage ou dans votre atelier pour bricoler quelque chose : vieux appareils électriques à réparer, meubles à assembler, abris de jardin à monter, mur à plafonner... Vous n'arrêtez que lorsque vous avez vraiment autre chose à faire. Cela vous permet de ne penser à rien, ça vous

vide l'esprit et en même temps vous ressentez une joie immense à créer ou à réparer divers objets. Il vous arrive même d'être inspiré et de créer des choses vraiment étonnantes, comme des appareils électriques inédits ou des gadgets variés qui peuvent même se révéler utiles, de temps en temps... Dans le voisinage, vous passez pour un grand solitaire mais aussi pour quelqu'un d'utile. On vient vous confier les tondeuses en panne, les grille-pains usagers et vous les réparez sans même demander votre juste salaire... Ca vous fait plaisir.

*Compétences :* Bricolage, Confection, Electricité.

### **CAPITANE DE L'ÉQUIPE DE FOOT**



*Adulé par les uns, détesté par les autres...*

Vous, votre truc, c'est le sport. Vous êtes doué, c'est évident. Mais vous ne l'êtes que pour ça. Oh, ça a des avantages certains. Tout d'abord, vous êtes bâti comme un étalon, à tous points de vue. Vous bénéficiez donc d'un certain succès auprès des demoiselles de la localité. Votre renommée est croissante au sein de l'école

que vous fréquentez ou au sein de votre milieu social. Quant on parle de foot, ça peut tout aussi bien être le basket, le hockey, le karting ou n'importe quoi d'autre. Vos facultés intellectuelles, si elles peuvent être grandes, sont rarement exploitées à leur plein potentiel et vous passez souvent pour un benêt. Mais ça ne vous agace pas, parce que vous vivez la grande vie des futures stars du sport professionnel, que vous vous levez plus de gonzesses que vos détracteurs et que, de toutes façons, vous réussirez chaque année à l'université tant que vos performances sportives suivent...

*Compétences :* Mains Nues, Saut, Tour de Force, Natation, Course.

### **CHEF/ESSE SCOUT**

Vous faites partie d'un mouvement de jeunesse qui organise souvent des camps dont le but est, officiellement, de garantir l'équilibre mental et physique de vos condisciples. Ce que vous appréciez par-dessus tout, c'est le goût de l'aventure et de la camaraderie. Vous adorez cette ambiance de camping entre jeunes, mais aussi cette discipline que l'on vous inculque à coups de préceptes moraux, parfois dépassés. Vous avez la nette impression d'être un privilégié, de pouvoir réussir mieux que les autres dans la vie parce que vous avez passé des épreuves au sein de votre mouvement. Vous savez faire ces petites choses très utiles au fond des bois comme allumer un feu, trouver un point d'eau, faire des nœuds et retrouver votre chemin avec une boussole et une carte. Du fait de votre appartenance à ce groupe, vous y avez de nombreux amis, mais considérez ceux qui ne vous ont pas rejoint comme des gens un peu bizarres. Et ils vous le rendent bien. Pour vous, ce sont des dépravés, des jeunes gens égarés. Pour

eux, vous êtes un type plutôt strict, rigide et sans aucun doute moralisateur.

*Compétences :* Armes Blanches, Premiers Soins, Bricolage, Cartographie, Orientation.

### **COLLECTIONNEUR(E) MORBIDE**

Tout ce qui touche de près ou de loin à la mort vous fascine. Colifichets religieux, écrits sulfureux, têtes de mort, ossements, armes de collection, vous êtes également attirés par tous ceux qui distribuent la mort : dictateurs, conquérants, tueurs en série... Vous vous intéressez bien entendu aux thématiques telles que la vie dans l'au-delà, les phénomènes inexplicables pouvant entraîner la mort et vous avez une fascination toute particulière pour les méchants au cinéma et dans la littérature. Dans la vie de tous les jours, vous vous rendez bien compte que votre passion est peu avouable et qu'un psychologue y trouverait sans doute des tas de choses à redire, mais vous vous gardez bien de faire éclater cette facette de votre personnalité au grand jour. Bien qu'il soit parfois difficile de passer pour quelqu'un de normal lorsque vos t-shirts affichent tous des cadavres ou des têtes de mort et que vous fréquentez un peu trop les cimetières... Pour vous, la mort n'est pas la fin de toutes choses. C'est un objectif, mais peut-être aussi le commencement. Pour autant, l'idée de mourir ne vous séduit pas et vous n'êtes certainement pas suicidaire. Par contre, si quelqu'un vient à mourir près de vous, vous vous sentirez comme électrisé par cette vision, comme englué dans une toile d'araignée. Cette attitude vous assure une réputation de détraqué auprès de vos voisins. Tout le monde a vu la façon dont vous observiez le corps de cet homme, foudroyé par une crise cardiaque en pleine

rue ou celui de ce petit enfant, fauché par un chauffard devant le supermarché...

*Compétences :* Connaissance du milieu (tueurs en série), Religions, Histoire.

### **TONGUE DES FLINGUES**



Héééé oui, ça fait peur !

Quoi de plus beau qu'une arme ? Rien, bien entendu. Si ce n'est l'usage que l'on peut en faire. Mais ça, vous ne l'avouez pas. Aux yeux de vos proches, vous n'êtes qu'un amateur de beaux objets. Votre collection comprend une multitude d'armes à feu, du plus petit calibre au plus gros : armes de poing, armes de chasse, armes de guerre, vous êtes toujours à la recherche de nouvelles pièces. Dès que vous le pouvez, vous filez au stand de tir ou en pleine nature afin de faire retentir quelques salves. Si possible, vous en profitez pour descendre quelques lapins ou quelques pigeons de passage. Vous savez qu'un beau jour, ces armes vous sauveront la vie et prendront celle de quelqu'un d'autre, mais vous ne savez pas ce qui vous ferait le plus plaisir : vivre ou tuer... Si vous aimez les armes, vous aimez aussi leurs corollaires : guerres, armées, milices, uniformes... Tout ce qui va avec. Vous faites partie, dans le meilleur des cas, d'une association de tireurs sportifs ou de chasseurs. Dans le pire des cas, vous fréquentez un groupement d'extrême droite que vous fournissez en armes à feu...

*Compétences :* Armes à Feu, Armes Montées.

### **DRAGUEUR INVÉTÉRÉ**



Tout le charme latin...

Pour vous, la femme est un objet de désir, un trophée de chasse. Celle qui vous résistera n'est pas encore née. Peu importe, finalement, que la fille soit belle ou pas, jeune ou pas, casée ou pas, ce qui compte, c'est que vous allez la séduire, tout faire pour coucher avec (de son plein gré) et puis la laisser tomber comme une vieille chaussette. Ce n'est certainement pas une question d'amour, ni même de sexe. Que vous y preniez du plaisir n'est qu'un détail. C'est avant tout une question d'ego. Vous devez vous prouver que vous en êtes capable. Bien sûr, vous êtes attirant, du moins avant que votre cible ne connaisse votre véritable personnalité. Vous disposez de tous les trucs de séduction, de tous les attributs du dragueur, de la voiture aux tenues branchées, de la chaîne en or aux bracelets chatoyants. Si vos conquêtes se comptent par dizaines chaque année, vous demeurez pourtant un grand solitaire. Vos

aventures ne durent jamais longtemps, vous y mettez un point d'honneur. Mais quelque part, vous êtes seul. Vous vivez seul. Peut-être votre attitude provient-elle d'une déception amoureuse, d'une blessure secrète que vous comptez faire payer aux femmes en général. De surcroît, vos anciennes conquêtes représentent à présent une armée d'ennemies potentielles...

*Compétences :* Séduction, Etiquette, Danse, Conduite Automobile.

### **ÉDUCATION MILITAIRE**

Votre père (à moins que ce ne soit votre mère) a fait carrière dans l'armée et a réussi à obtenir un grade enviable. Il est peut-être à la retraite ou encore en fonction, mais cela a forcément eu des conséquences sur votre enfance : sévérité, patriotisme forcé, fierté familiale contrainte, vous ne l'avez pas nécessairement très bien vécu. Vous en avez retiré une certaine discipline, une bonne connaissance des armes à feu (car votre papa vous emmenait parfois tirer sur des bouteilles), mais aussi une haine viscérale des uniformes et des ordres. Vous n'en êtes pas encore au stade de vous rebeller contre les forces de l'ordre, mais vous êtes plutôt dans le camp des pacifistes. Vous avez d'ailleurs quitté le foyer familial assez vite, dès que vous avez eu les moyens de subsister. Aux yeux de vos parents, vous ne pourrez jamais réussir mieux que votre père et vous êtes donc un peu la honte de la famille. Le rêve de vos géniteurs ? Vous voir un jour entrer dans l'armée et peut-être alors aurez-vous même l'insigne honneur de mourir pour la patrie ! Peut-être même avez-vous eu un frère qui, lui, est mort au combat. On vous comparera alors souvent à lui, avec nostalgie...

*Compétences : Connaissance du Milieu (armée), Armes à Feu, Influence.*

### **EDUCATION RELIGIEUSE**



Ca se termine souvent mal...

Fils ou fille unique, il ne vous reste plus que votre mère. Celle-ci a toujours été mystique mais l'est devenue plus encore à la mort de votre père, décédé dans d'étranges circonstances. On avait alors conclu à un suicide. Votre mère se rend tous les jours à l'église ou au temple de sa foi. Elle est de toutes les bonnes œuvres de la paroisse, vend des bibles ou des crucifix et se vente même de parler au Tout Puissant. Dans ce décor, votre enfance fut plutôt malheureuse et confinée. De peur que vous ne rencontriez le Diable, votre mère vous a privé de la plupart de vos amis, principalement de ceux du sexe opposé. Vous avez vécu comme au moyen âge pendant toute votre adolescence, sans télévision, sans radio, sans pouvoir lire autre chose que les évangiles, sauf à l'école, bien entendu. Si vous aviez dû compter sur votre génitrice pour vous apprendre comment faire l'amour, vous en seriez encore à jouer à saute-mouton. Votre relation avec elle s'est considérablement dégradée depuis que vous avez fait votre

puberté. Pour elle, vous êtes sur la mauvaise pente et si, assurément, elle vous aime, elle préférerait vous voir mourir que de céder à la tentation du Mal. Elle voit en chacune de vos relations une perversion potentielle. Vous ne pouvez pas rapporter de livre ou de bande dessinée à la maison sous peine de vous les voir confisquer. Souvent, votre niaiserie vous a valu les moqueries de vos petits camarades...

*Compétences : Religions, Connaissance du Milieu (congrégation religieuse de la mère).*

### **ÉTERNELLE ROMANTIQUE**

Que vous soyez une fille ou un garçon, vous croyez au Grand Amour, à celui que l'on ne connaît qu'une fois et qui dure éternellement. Peut-être avez-vous déjà trouvé l'âme sœur. En quel cas, vous êtes d'une fidélité irréprochable, vivez probablement déjà en couple ou connaissez une situation difficile mais dans laquelle l'amour réciproque est un appui. Vous ne faites rien sans votre tendre moitié et êtes prêt(e) à tout sacrifier pour elle... Il est aussi possible que vous soyez toujours célibataire. Et c'est là que se situe le calvaire. Romantique devant l'éternel, vous cherchez désespérément celui ou celle qui partagera votre cœur. Vous écrivez des poèmes, rêvez pudiquement d'un amour parfait, êtes un parfait gentleman envers ces dames ou une jeune fille bien comme il faut, mais une fois confronté à la dure réalité des rapports hommes – femmes, vous perdez tous vos moyens, devenez idiot, riez bêtement, perdez l'appétit et avez tendance à rougir à l'évocation publique d'une activité sexuelle. Cela, bien entendu, vous joue des tours et vous vaut d'être considéré(e) (à tort ou à raison) comme un puceau/une pucelle par vos petits camarades...

Compétences : Poésie, Sixième Sens.

### EXPERTISE EN SERRURES



Des compétences très sous-estimées.

C'est bien entendu un euphémisme. En gros, vous êtes un cambrioleur, un monte en l'air, un voleur, un chapardeur, un braqueur ou toute activité illégale n'allant pas jusqu'au meurtre et ayant pour but de subtiliser les biens d'autrui contre son gré. Quel que soit le niveau auquel vous pratiquez votre hobby, vous êtes assez doué et ne vous êtes pas encore fait prendre. Ou alors vous avez déjà purgé une peine, à voir avec le Maître du Jeu. Toujours est-il que vous êtes encore en liberté et que vous sévissez toujours... Votre petite activité vous vaut bien entendu de fréquenter certains milieux qualifiés de louches, mais libre à vous de vouloir garder vos distances. Vous pouvez tout aussi bien être un petit voleur qui se contente de fracturer les cadenas des casiers au bahut pour faire des blagues aux autres ou un braqueur de banques professionnel au butin caché quelque part dans la forêt... Vos connaissances sont toutefois appréciables d'un point de vue technique et vous pouvez vous rendre utile de mille et une façon dans

les situations qui ne manqueront pas de pimenter l'existence de votre groupe d'amis.

Compétences : Connaissance du Milieu (criminel), Crochetage des Serrures, Déplacements Silencieux.

### FEMME FATALE



Miam !

Les hommes ! Ah, les hommes ! Ils ne sont bons qu'à assouvir vos moindres désirs : sorties, fringues, bijoux, vacances, sexe... Vous collectionnez les amants comme d'autres les timbres, mais à la différence des philatélistes, vous jetez chaque pièce après usage. Vous êtes probablement d'une beauté ravageuse, ou du moins savez-vous vous arranger pour vous rendre attirante, et vos manières, votre dégaine délicieusement provocante, votre allure de pouffe de luxe font de vous le fantasme sur pattes de tous les mâles des environs. Si vous êtes encore à l'école, il y a fort à parier que même les profs hésitent à vous mettre une mauvaise note. Pas sans un cours de rattrapage à tout le moins. Pour autant, vous avez une conscience. Si, si. A tel point que vous savez qui sont vos amis et qui sont vos

amants. Si vous le désirez, vous pouvez mettre votre art au service de la communauté. En effet, peu de représentants du sexe opposé vous résistent et certaines femmes se sentent des poussées homosexuelles rien qu'en vous voyant... Dès lors, bien des portes s'ouvrent devant vous et on vous refuse difficilement un service. Le revers de la médaille est qu'il faut parfois payer de sa personne afin que vive votre légende...

*Compétences* : Séduction, Connaissance du Milieu (branché).

### **ÉRVENTE) RELIGIEUSE)**

Quel est le but de votre vie terrestre si ce n'est vénérer Dieu ? Pour vous, la vie est une série d'épreuves destinées à séparer le bon grain de l'ivraie, les justes des pécheurs. En ce qui vous concerne, vous êtes certain de disposer d'un siège en bonne place, là-haut. En fait, on évoque ici une religion précise, mais rien ne vous empêche de vous choisir une voie spirituelle différente. Catholicisme, Judaïsme, Islamisme, Shintoïsme, ou encore des religions moins connues, voire locales, peuvent tout aussi bien faire l'affaire. De votre point de vue, le monde est un nid de péché, une souffrance nécessaire, mais cela ne vous empêche pas de vouloir le changer, de tenter comme vous le pouvez de répandre la bonne parole, même si cela doit nuire à votre image aux yeux des mortels. Vous ne serez jugé(e) que par Lui. Du fait de votre dévotion sans partage, votre vie peut sembler ennuyeuse : vous vous refusez à la tentation charnelle, aux plaisirs dans leur ensemble, car votre joie n'est que spirituelle. Vous vivez donc probablement reclus(e), loin de toute ville ou en tous les cas de toute activité humaine exubérante. Vous vous rendez chaque jour au temple, à l'église... Et ne pouvez bien entendu trouver le sommeil si vous n'avez

pas communiqué avec votre dieu par le moyen de la prière.

*Compétences* : Religions, Occultisme, Connaissance du Milieu (communauté).

### **ÉLS (FILLE) À PAPA)**

Issu d'une famille fortunée, vous avez toujours vécu, pardonnez l'expression, le cul dans le beurre. Depuis votre plus tendre enfance, le besoin est un sentiment que vous ne connaissez que de nom. Le besoin, mais pas l'envie. Ça, vous connaissez. Vos caprices coûtent cher, mais comme vous n'avez jamais eu à gagner de l'argent, la valeur de celui-ci est très relative, pour vous. Alors que d'autres hésitent à changer de GSM, vous changez de voiture dès que le cendrier est plein. Vos parents vous tiennent en haute estime et comme ils en ont les moyens, ils ne considèrent pas vraiment que votre attitude soit déplacée. Cependant, ils ont de grandes aspirations pour vous et mieux vaudrait ne pas les décevoir. En fait, dans le pire des cas, vous travailleriez dans un bureau du département communication de la boîte du paternel. Mais si vous vous montrez à la hauteur, c'est un siège au conseil d'administration qui vous attend, si pas le leadership pur et simple. Bien que vous soyez perçu comme un arriviste et un petit bourgeois, vous traînez derrière vous nombre de copains et de copines qui en veulent bien entendu à votre argent. Vous savez que vos amis sincères sont rares, mais vous êtes habitué à ce monde et cela ne vous dérange pas.

*Compétences* : Etiquette, Gestion.

### **GOYTHIQUE)**

Toujours habillé en noir, du maquillage sombre sur une peau pâle, un goût

prononcé pour les histoires d'épouvante, vous êtes un (ou une) gothique. A ne pas confondre avec une bande de délinquants ! Vous ne faites rien de mal, même s'il faut encore pouvoir expliquer aux honnêtes gens que se prendre pour un vampire, écouter du black metal et fréquenter les cimetières ne sont pas des actes délictueux. Vous faites partie d'un mouvement et bénéficiez au sein de la communauté gothique de votre région d'un statut appréciable. Vous faites peut-être partie d'un groupe de rock amateur ou publiez dans des fanzines des poèmes macabres. Aux yeux de vos compagnons qui ne sont pas gothiques, vous êtes un fan de rock qui s'identifie à ses idoles et qui affiche donc un certain manque de personnalité, mais c'est qu'ils ne vous connaissent pas bien. Vous êtes quelqu'un de sentimental, les belles mélodies vous font pleurer et vous êtes un bon connaisseur d'art.



Un look étudié !

*Compétences* : Connaissance du Milieu (gothique), Musique, Poésie, Occultisme.

### **GROSSE MANGEURIEUSE**

Quand l'appétit va, tout va. Pour vous, la nourriture est non seulement un plaisir, elle est un apaisement de l'esprit. Vous vous y réfugiez lorsque vous sentez poindre le stress. En cas de panique, la première chose à laquelle vous songerez est sans

doute votre estomac. L'idée de rester cloîtré quelque part sans avoir à portée de main de quoi manger vous rend malade. D'un autre côté, vous possédez souvent sur vous l'équivalent de quelques rations de survie : sandwich, barre chocolatée, paquet de chips ou saucisson, vous êtes plein de ressource lorsqu'il s'agit de trouver de quoi manger. Votre hobby est bien entendu d'écumer les restaurants et les snacks de votre région, endroits où l'on est presque certain de vous trouver lorsque l'on vous cherche. Assurément, ce rythme de vie nuit à votre charisme. Vous êtes plus que probablement obèse et si vous avez des tas d'amis, nombreux aussi sont ceux qui se moquent de vous et de votre corpulence. Bouffi, bouboule, gros tas, voilà les surnoms dont on vous affuble quotidiennement. Vous vous êtes construit une carapace et enrichissez souvent votre monde intérieur, ce qui a développé votre imagination de façon exponentielle.

*Compétences* : Survie, Cuisine.

### **MABLE BONIMENTEURIEUSE**

A quoi bon dire la vérité lorsque vous pouvez l'embellir de quelques mensonges bien sentis ? Vous débordez d'imagination et ne pouvez vous empêcher d'en faire profiter votre entourage. Pour vous, si quelqu'un disparaît, il faut forcément qu'un tueur rôde dans les environs ou qu'un vaisseau extraterrestre en approche ait été signalé aux infos télévisées. Bien entendu, dans ce jeu, il y a fort à parier que vous ayez raison. Mais vous exagérez ainsi pour tout. Si vous n'avez pu rendre votre travail à temps, c'est que votre chien l'a mangé après avoir assassiné la fillette des voisins. Si vous arrivez en retard à un rendez-vous, c'est parce que vous avez été percuté par un train fantôme en traversant un tunnel de voie désaffectée. A force d'entendre vos

histoires, vos amis ne vous accordent plus qu'un crédit relatif. Vous êtes un ami fidèle et toujours prêt à rendre service, mais c'est plus fort que vous : il vaut que vous mentiez. Auprès de personnes qui ne vous connaissent pas, vous bénéficiez d'une grande force de persuasion. A force, vous avez développé une capacité argumentaire impressionnante. Mais ceux qui vous connaissent mieux savent que chaque chose qui passe la frontière de vos lèvres peut être un boniment de plus.

*Compétences* : Influence, Séduction.

### **INTELLECTUELLE) BOUTONNEUX(EUSE)**

Il semble que le proverbe « on ne peut pas tout avoir » ait été créé pour vous. Aussi grand est votre intellect, aussi moche est votre physique. Doté d'une intelligence supérieure à la moyenne, d'une culture générale rarement prise en défaut et d'une vivacité d'esprit sans égale, vous êtes affublé d'un corps grotesque, d'un visage hideux et votre peau est couverte de boutons, pustules, points noirs et autres imperfections diverses. Comme il se doit, vous vivez cela très mal et ne comprenez pas pourquoi les gens ne voient que votre physique. Oh, bien sûr, lorsqu'il s'agit de bénéficier d'un petit coup de pouce dans un cour, à la fac, on se souvient de vous. Mais personne n'accepterait d'aller danser avec vous et l'idée de vous embrasser provoque souvent une émeute auprès des issues de secours. C'est votre lot et, bon gré mal gré, vous l'acceptez. Parce que vous savez que l'esprit prévaut sur le physique et que la beauté de l'âme est plus intense que celle d'un corps appelé à se faner. Du moins tentez-vous de vous en convaincre.

*Compétences* : huit Degrés de Maîtrise à répartir dans la Racine « Sciences ».

### **JOUEUR(EUSE) INVÉTÉRÉ(E)**

Un beau jour, vous avez été possédé par un démon. Le démon du jeu. Vous avez peut-être commencé par miser un dollar sur un chiffre, dans une roue de la fortune de fête foraine. Si ce jour-là, vous aviez perdu, sans doute n'y seriez-vous jamais revenu. Mais vous avez gagné. De fil en aiguille, vous avez été capturé par cette sensation de jouissance que vous procuraient vos gains, mais bientôt, vous vous êtes rendu compte que les sommes que vous dépensiez étaient nettement plus importantes que celles que vous engrangiez. C'est alors que vous vous êtes rendu compte à quel point vous étiez accroc. Vous n'avez pas pu vous arrêter. Jeux de cartes, jeu de dés, bandits manchots, casinos, stands de fêtes foraines, strip poker entre ami(e)s, tous les jeux sont permis pour peu qu'il y ait appât du gain. Ca en est à un point où la moitié de ce que vous gagnez est investi dans le jeu (l'autre moitié servant bien entendu à payer vos dettes et à vivre, tout simplement). Mais cela ne s'arrête pas là : le jeu prend beaucoup de votre temps et vous ne vous rendez plus beaucoup aux cours, au travail ou à vos obligations sociales. De plus, vous ne pouvez refuser un défi. Si quelqu'un vous dit « chiche », c'est plus fort que vous, il faut que vous releviez...

*Compétences* : Marchandage, Jeu, Observation, Mémoire.

### **JOURNALISTE AU JOURNAL DU BANUT**

Si vous êtes un adulte, vous en exercez la profession. Mais si vous êtes encore à l'école, vous participez à la rédaction de la feuille de chou du campus. Ce n'est certes pas très relevé, mais c'est tout de même un bon apprentissage des bases du métier : recueillir des informations, trouver des sujets porteurs, rédiger des articles, mener

des interviews, ainsi que toute la procédure technique de l'impression et de la mise en page, voilà tout ce à quoi vous consacrez vos temps libres. Bien entendu, la renommée, si vous la côtoyez de près, passe souvent juste à côté de vous. Vous n'êtes que le messager, par le message, ni le destinataire, ni le destinateur. Par contre, vous ressentez la capacité d'influencer l'opinion par un édito bien senti ou par une campagne de calomnie. Si votre journal se distribue bien, on peut s'intéresser de très près à ce qui s'écrit dans la feuille de chou. Cela vous est utile pour faire passer certaines idées, même si au final, chacun garde son libre arbitre. En outre, vous êtes un ardent défenseur de la liberté d'expression et du droit aux peuples à se tenir informés de ce qui se passe. Aucun secret ne peut être préservé au nom du Droit de Savoir. Cela fait de vous un investigateur insatiable, ou plutôt un fouille-merde. Le prof de philo sort avec une élève ? D'étranges réunions se tiennent dans une maison désaffectée ? La forêt derrière l'école est le théâtre de sinistres sacrifices nocturnes ? Le meneur de l'équipe de foot est homosexuel ? Il faut faire la lumière sur tout cela ! Quoi qu'il vous en coûte.

*Compétences :* Connaissance du Milieu (médias), Influence, Ecriture, Observation.

### **KARATÉ KID (GIRL)**

Bruce Lee ! Voilà votre idole. Depuis que vous êtes tout petit, vous avez pratiqué un sport de combat, si possible asiatique. Grand amateur de la culture japonaise, vous en reprenez surtout les arts martiaux, que vous pratiquez allègrement. Vous êtes ceinture noire cinquième dan dans au moins trois sports de combat et ne manquez jamais l'occasion de le rappeler. Cela fait de vous un adversaire redoutable

en combat rapproché, c'est évident. Mais vous passez aussi pour un drôle de zozo. Votre goût prononcé pour le combat vous donne l'image d'un être violent, impulsif, même si vous vous défendez en prétendant que les arts martiaux sont avant tout défensifs et que c'est aussi une philosophie prônant la sagesse et l'amour de son prochain, personne n'est dupe. Allez donc aimer sagement votre prochain à force de coups de pied retournés... Dans les situations extrêmes, bien sûr, on apprécie fortement vos capacités. Mais en temps normal, vous êtes un être plutôt solitaire.



Se promener en kimono n'est pas obligatoire.

*Compétences :* Mains Nues, Armes Blanches.

### **LOUBARD AU GRAND CŒUR**

Blouson de cuir, bottes de cuir, bandana coloré dans les cheveux, barbe de quelques jours, vous avez toute la panoplie du parfait petit loubard, des santiags au perfecto en passant par la moto pourrie ou la décapotable housseuse. Vous cultivez cette image et aimez passer pour un dur. Mais au plus profond de vous-même, vous êtes un tendre. Oh, vous ne manquez pas courage ou de virilité, non. Mais vous avez un grand cœur, vous êtes un sensible. Vous

aimez la grande musique, la poésie et vous êtes sentimental, voire romantique. Vous adorez les animaux, par exemple, ou êtes épris d'un impossible amour. Parfois, vous avez l'impression que votre image vous joue des tours pendables, mais d'un autre côté, c'est la seule image de vous que vous ne trouvez pas ridicule. Peut-être votre attitude provient-elle d'un manque de confiance en vous. Bien qu'aucune vieille dame ne vous permettrait de l'approcher à moins de deux mètres sans crier « au viol », vous ne tenez en aucune façon à enfreindre la loi ou à semer la terreur. Tout au plus vous permettez-vous quelques entorses au code de la route. Principalement à cause de votre goût pour la vitesse. Mais rien de bien grave.

*Compétences :* Conduite Automobile ou Conduite Moto, Connaissance du Milieu (la rue, un club...).

### **MAJORETTE OU POM POM GIRL**



Une bonne partie de jambes en l'air.

Dans la vie cruelle du bahut, si vous êtes un garçon, soit vous devenez une tête dans les différentes branches, soit vous êtes un sportif en vue. Le reste, c'est le rebut. Si vous êtes une fille, soit vous êtes une tête dans les différentes branches, soit vous êtes majorette. Le reste, c'est le rebut. Superbe poupée, vous passez votre temps en jupette avec des pompons aux couleurs de l'équipe universitaire que vous encouragez. Le reste

du temps, vous prenez des cours de danse ou vous passez la soirée avec l'une des vedettes de l'équipe de foot. Pour beaucoup, votre vie manque d'intérêt et vous êtes une fille superficielle. Mais c'est trompeur. En réalité, vous savez très bien ce que vous faites et vous savez aussi que les filles trop compliquées effraient les garçons. Pour le moment, afin de profiter pleinement de la vie et de vous afficher avec les mecs en vue, vous préférez les sportifs. Mais d'ici quelques années, lorsque les trois quarts de ceux-ci se seront blessés ou auront échoué dans leur tentative de passer professionnels, vous vous rabattez sur les anciennes « têtes », qui seront devenues avocats, médecins, chercheurs, professeurs d'université... Ainsi va la vie. Vous savez ce que vous faites...

*Compétences :* Séduction, Connaissance du Milieu (filles et mecs branchés), Marchandage.

### **MILITANTE DE GAÏA**

Le monde court à sa perte. Il suffit de regarder par la fenêtre : les fumées des usines, les gaz d'échappement, la fumée de cigarette. Les forêts que l'on déboise, les animaux que l'on torture pour leur fourrure, pour que les dames de ce monde puissent porter un manteau lors d'une soirée bien arrosée. Pour vous, l'être humain est une erreur, du moins tant qu'il agit comme le parasite de la terre. D'inspiration mystique, vous croyez en la toute puissance de la Nature, mais vous savez aussi qu'elle ne peut se préserver toute seule de l'influence des hommes. Membre actif d'une association de défense de la nature, vous menez une double vie. Du côté face, vous faites circuler des pétitions, vous travaillez dans un magasin pour animaux ou vous êtes guide forestier, ou encore simple étudiant. Du côté pile, vous

menez des actions musclées contre des champs de plantation transgéniques, vous libérez des animaux de laboratoire et vous fréquentez des milieux où l'on évoque des attentats plus graves encore. Tous les moyens sont bons pour faire comprendre à l'humanité qu'elle court à sa perte, entraînant le règne végétal et animal dans sa chute. Votre attitude vous vaut l'admiration des sympathisants, mais le profond dégoût des autres, si vos occupations secrètes viennent à être connues.

*Compétences : Connaissance du Milieu (militants de Gaïa), Zoologie, Biologie, Botanique, Bricolage.*

### **NOUVEAUX EN VILLE / À L'ÉCOLE**

Vous débarquez. Vous avez passé toute votre jeunesse, ou du moins une bonne partie, dans une bourgade reculée, un patelin perdu, un bled de campagne et vous voilà à la ville – ou ce qui s'en rapproche le plus. Vous ne pouvez pas cacher que vous ne connaissez rien ici, votre accent est bizarre, vos manières déplacées, vos vêtements ringards, vos expressions typiques font sourire et vous ne connaissez personne. Mais ce n'est pas comme si on n'aimait pas les nouveaux, par ici. Même si quelques vieilles traditions ont la vie dure, comme le bizutage ou les mauvaises blagues... Si vous avez assez de charisme, tout le monde – surtout les personnes du sexe opposé ou celles qui n'attachent que peu d'importance à des valeurs comme l'hétérosexualité – voudra rapidement faire connaissance avec vous. Si par contre vous ne vous débrouillez pas trop en relations humaines, il y a fort à parier que vous allez devenir rapidement la risée de tout le quartier, de l'école ou de votre entourage.

*Compétence : Connaissance du Milieu (vie à la campagne).*

### **OBSESSÉ SEXUELLE**

Quoi de mieux que le sexe dans la vie ? Rien, bien entendu. Vous n'êtes jamais aussi bien que dans la perspective d'une bonne baise. Mais c'est aussi un peu ça votre problème : vous n'êtes bien qu'avant. Pendant, ça ne se passe pas toujours très bien qui vous avez seulement la chance que ça se passe, et après vous ressentez toujours une immense frustration. Votre obsession provient sans aucun doute d'un manquement affectif ou d'un manque de confiance en vous. Vous ne pensez qu'à ça, jour et nuit. Vous ne pouvez voir un représentant du sexe opposé sans imaginer la façon dont vous lui feriez l'amour. Bien entendu, vous apprenez à vous contrôler et vous ne sautez pas sur tout ce qui bouge, mais parfois, vos réflexions ou votre attitude parviennent à déborder ces barrières pour commettre l'un ou l'autre impair. Remarques désobligeantes à caractère salace, blagues sous le niveau de la ceinture, attouchements fortuits dans les espaces réduits... Vos cahiers et feuilles de notes sont recouverts de dessins pervers et vous disposez de la plus belle collection de magazines et de DVDs pornos de toute la région.

*Compétences : Connaissance du Milieu (réseaux pornographiques), Humour.*

### **OCCULTISTE AMATEUR**

La magie, vous y croyez. Dur comme fer. D'ailleurs, vous êtes un peu sorcier, vous aussi. Oh, bien entendu, vous ne lancez pas de boules de feu, ça c'est bon pour les jeux de rôle. Non, vous lisez l'avenir dans les lignes de la main, vous jouez au tarot et regardez toutes les séries comme

« Charmed » ou « Buffy » contre les vampires. Vous disposez d'une boule de cristal, même si elle n'est que décorative, vous clouez un oiseau mort sur votre porte pour éloigner les mauvais esprits, vous nouez des cordelettes partout afin d'empêcher le malin de vous saisir et enfin, vous tenez des séances de spiritisme tous les vendredis soirs. Bien entendu, rien de tout cela ne marche vraiment, vous en avez conscience. Mais votre leitmotiv est « et si... ? ». Et si ça marchait ? Et si un beau jour vous trouviez le truc ? Et si c'était vrai ce qu'on voit à la télévision ? Au plus profond de vous, vous avez envie d'y croire. Il n'y a pas de fumée sans feu. Alors, vous pratiquez, comme on l'explique dans les revues spécialisées, dans les vieux grimoires, toutes sortes de rituels, sans toutefois aller jusqu'à répandre le sang (ou alors le vôtre, mais pas trop). Vos camarades vous trouvent bizarre, mais se tourneront toujours vers vous pour obtenir une info concernant la magie ou le folklore...

*Compétences :* Langues Anciennes, Occultisme.

### **ORPHELINE DÉBROUILLARDE**

Pour une raison ou pour une autre, vous n'avez pas été élevé par vos parents et avez dû vous débrouiller seul très jeune. Peut-être sont-ils morts, partis ou disparus... Vous n'en gardez pas un souvenir très clair. Livré à vous-même, vous en êtes arrivé à savoir vous occuper de tout tout seul : nettoyage, cuisine, entretien, couture, bricolage... Vous savez tout faire dans une maison. Le revers de la médaille, c'est que vous avez manqué d'affection et que vous vous êtes renfermé sur vous-même. Vous n'accordez pas aisément votre confiance, principalement à des personnes plus âgées que vous. Vous avez tendance à ne pas vous lier d'amitié avec qui que ce soit avant

d'être vraiment sûr que cette personne est fréquentable. Vous êtes taiseux(se) et vivez principalement de façon intérieure. Peut-être avez-vous eu des frères et sœurs plus jeunes à charge. En quel cas, vous les chérissez plus que tout au monde et vous êtes prêt(e) à vous sacrifier pour eux.

*Compétences :* Bricolage, Gestion.

### **PREMIER(E) DE CLASSE**



Si en plus elle est jolie...

Depuis que vous êtes tout(e) petit(e), vous avez toujours le (la) premier(e) de la classe dans toutes les matières, sauf peut-être la gymnastique. Vos notes sont excellentes et les professeurs vous donnent en exemple à tous vos petits camarades. Vous êtes relativement fier(e) de vos performances et bien entendu, vous ne comprenez pas que vos condisciples ne puissent se hisser à votre niveau. Ces résultats, vous les obtenez par le travail, c'est évident. Vous bossez tard pour rester en avance sur les matières enseignées et l'on voit plus souvent dans les bibliothèques et dans les salles d'étude que sur les terrains de sport et dans les soirées. Cette image de premier(e) de classe altère

bien entendu vos relations. La plupart des jeunes gens vous détestent à demi-mot, car ils trouvent que vous en faites trop et que vous êtes le (la) préféré(e) des profs. Ce qui n'est jamais très bon. Par contre, si besoin est, par exemple lorsqu'un devoir doit être rendu ou qu'il faut former un groupe pour relever un défi intellectuel, alors là, subitement, vous vous découvrez des tas d'amis. Certaines personnes ont également un faible sincère pour les « intellos »...

*Compétences :* Calcul, Histoire, Langues Etrangères, Langues Anciennes, Sciences, Biologie, Zoologie.

### **RICHE HÉRITIÈRE**

Issu d'une grande famille, ou d'une famille qui a réussi, vous êtes l'heureux héritier d'une fortune considérable. Enfin, heureux, ce n'est pas certain. L'argent ne fait pas le bonheur, c'est bien connu. Même si l'on ajoute qu'il y contribue fortement. Vous disposez de tout ce qu'un jeune de votre âge peut rêver : voiture de sport, appartement ou aile d'une somptueuse résidence rien que pour vous, yacht familial, villa sur la plage et toutes ces choses qui rendent la vie nettement plus agréable. Bien entendu, c'est la face publique de votre statut. La face cachée est nettement moins reluisante. Vous êtes en effet une personnalité en vue. Et souvent, les gens riches le sont au détriment d'autres personnes : des ouvriers exploités, des anciens concurrents mis en faillite, des jaloux... De plus, vous ne savez jamais si vos amis vous apprécient pour ce que vous êtes ou pour le contenu de votre portefeuille. Votre hantise serait en effet de devenir pauvre. Non pas pour perdre ce que vous avez, car par moments, cet argent vous étouffe et vous voudriez bien avoir une vie normale. Mais parce que vous découvririez alors qui vous aime vraiment.

*Compétences :* Etiquette, Gestion, Connaissance du Milieu (grandes familles).

### **SPECIALISTE DE L'INFORMATIQUE**



Autant se mettre à l'aise !

Féru de nouvelles technologies, vous vivez littéralement « connecté ». Vous disposez chez vous d'une installation entièrement conçue par vos soins à partir de pièces bidouillées qui ferait pâlir d'envie certains experts de la Nasa. Vous ne vous séparez jamais de votre PC portable et pour entrer en contact avec vous, il vaut mieux vous envoyer un mail que vous taper sur l'épaule. Vous avez deux solutions : mettre votre connaissance des ordinateurs au service de votre prochain et concevoir des programmes qui facilitent la vie de vos contemporains, ou devenir un pirate et jouer de mauvais tours aux grosses sociétés en craquant leurs systèmes de sécurité, en modifiant les données stockées ou en vous appropriant les biens d'autrui, d'une façon ou d'une autre (détournement de transactions prétendument sécurisées, modification des carnets de commande électroniques...). Ce talent vous est dans tous les cas très utile et si vous préférez passer du temps devant un écran en martelant un clavier qu'en compagnie d'êtres de chair et de sang, vous avez des tas de copain qui profitent de votre savoir. Vous rendez volontiers service aux autres de ce point de vue, car vous savez que vous

jouez un peu le rôle d'un pionnier et d'un explorateur d'un monde encore vierge...

*Compétences* : Informatique, Connaissance du Milieu (réseaux et communautés virtuelles).

### **THÉORICIENNE DU COMLOT**

Roswell, la Zone 51, les virus créés par le gouvernement pour éradiquer les pauvres, l'implication des extra-terrestres dans l'assassinat de Kennedy, les réseaux de pédophilie en Belgique, le mensonge de 1969 et de l'homme sur la lune... Tout ça, c'est votre tasse de thé. Vous collectionnez les coupures de presse contradictoires, fréquentez des sites Internet d'experts autoproclamés qui en savent long sur les magouilles et les mensonges des personnalités de cette belle planète... Vous voyez des complots partout, dans l'espoir que l'un d'eux soit fondé. En fait, vous craignez bien entendu d'avoir raison. Mais rien qu'une fois, ça vous ferait plaisir. Tout le monde a beau vous dire que cela tient du fantasme et de la paranoïa, mais vous savez que, forcément, quelque part, quelqu'un cache quelque chose de gros et que les grands de ce monde mènent toute la populace par le bout du nez. Anticonformiste à l'excès, vous vous méfiez de tout le monde. Le facteur lit sans doute votre courrier avant de vous le poster et le laitier regarde avec trop d'insistance par la fenêtre lorsqu'il vient vous livrer... Ne parlons même pas de la serveuse du fast food ni de la vieille dame avec son chien qui attend le bus près de chez vous... L'un d'entre eux au moins est un agent du gouvernement sous couverture. C'est évident. Mais ils ne vous auront pas.

*Compétences* : Connaissance du milieu (réseaux de théoriciens du complot), Fouille, Observation.

### **TRAFIQUANTE**

« De quoi avez-vous besoin ? Je suis sûr de pouvoir vous le trouver ». C'est ce que vous dites souvent. Et vous êtes souvent dans le vrai. Qu'il s'agisse des questions de l'examen de maths ou d'un petit sachet de poudre, d'une arme à feu ou d'une photo de la femme d'untel en petite tenue, vous connaissez toujours quelqu'un qui connaît quelqu'un qui possède ce qu'il faut. Bien sûr, chaque chose a son prix. Selon le degré d'illégalité de ce que vous fournissez, bien sûr, vous êtes plus ou moins exposé(e) à des représailles de la part des forces de l'ordre. Si vous vous contentez de petites choses sans gravité, pas de soucis. Si vous intégrez un réseau plus illégal, là, vous prenez des risques. Les bénéfices sont plus importants, certes, mais aux yeux de la loi, vous êtes bon(ne) pour de nombreuses années derrière les barreaux. Le danger ne vient d'ailleurs pas que de ce côté. Le milieu de la pègre a aussi des comptes à rendre et à recevoir...



« J'ai ce qu'il vous faut... »

*Compétences* : Connaissance du Milieu (trafiquants), Se Cacher, Marchandage, Escamotage.

## **VIDÉASTE AMATEUR**

Rien ne sert d'être vécu si vous ne pouvez pas le filmer. C'est votre devise. Vous ne vous séparez jamais de votre minicam ou de votre smartphone à fonction vidéo. Votre rêve ? Devenir un jour un véritable cinéaste et vous faire confier un projet ambitieux. Vos idoles ? Oliver Stone, Peter Jackson, Steven Spielberg... Vous filmez tout : fêtes de famille, soirées entre copains, rentrée des classes, ébats sexuels... Vous avez l'impression de vivre les événements uniquement lorsque vous les visionnez. Les meilleurs moments de votre vie, vous les avez vécus par le petit bout de la lorgnette. Bien entendu, à force d'exercice, vous allez finir par devenir doué. Mais pour l'heure, si vous maîtrisez la plupart des paramètres techniques, vous n'en êtes encore qu'au tout début de votre carrière et le résultat final de vos montage laisse encore à désirer, même si vous vous cachez derrière une façon très personnelle de mettre les choses en scène.

*Compétences :* Connaissance du Milieu (cinéma), Photographie, Montage Vidéo.

*Exemple :* Le premier Joueur choisit « Riche héritier » pour son Personnage. Lorsque revient son tour, il opte pour « Spécialiste de l'informatique ». Et enfin, au troisième choix, il prend « Karaté kid ». De prime abord, ces trois éléments sont difficilement compatibles. On distingue en effet mal comment concilier le fils à papa plein aux as, le petit expert des micro-ordinateurs et le champion de karaté. Pourtant, imaginez-vous les choses dans l'autre sens : un jeune champion de karaté, passionné de jeux vidéo et qui vient d'hériter d'un gros pactole d'une tante méconnue...

## **CONCILIER LES PROFILS**

Comme on l'a lu dans cet exemple, il est parfois difficile de concilier trois profils qui définissent peut-être des archétypes bien différents les uns des autres. La première chose à retenir est que le Maître du Jeu a toute latitude pour refuser un profil à un Personnage qui ne semble pas pouvoir l'assimiler. C'est lui qui est le garant de la cohérence des Personnages. C'est aussi au Maître de trouver comment concilier les profils différents et ce n'est que s'il n'y parvient pas que l'on permet au Joueur d'en choisir un autre. Comme dans l'exemple, prenez peut-être les profils dans un autre sens, afin de vous faire une meilleure idée de leur agencement. Reste que des incompatibilités notoires ne peuvent être qu'annulées, comme « Gros mangeur » et « Majorette » ou « Gothique » et « Chef scout »...

## **LES COMPÉTENCES**

On vous en a tellement parlé qu'il était temps que le sujet soit traité, non ? Les Compétences constituent le squelette du jeu, sa colonne vertébrale. Ce sont elles que l'on utilisera le plus souvent en cours de jeu. On savait que les Attributs représentaient des valeurs très générales. Les Compétences sont là pour affiner ces valeurs, pour les spécifier. On sait qu'un Personnage dont le score en Esprit est élevé est généralement intelligent. Mais cela signifie-t-il qu'il est également doué pour les langues étrangères, la zoologie, la médecine ou les mathématiques ? Evidemment non. Là où les Attributs représentent l'inné, les Compétences illustrent l'acquis. Ce que le Personnage aura appris au cours de son existence se reflètera dans ses Compétences. Celles-ci sont donc beaucoup plus nombreuses que les Attributs, et un même Personnage ne les possède pas toutes en une fois comme

c'est le cas pour les Attributs. Il lui faudra « acheter » ces Compétences.

On divise les Compétences en un certain nombre de groupes, appelés les Racines. Une Racine de Compétences regroupe toutes les Compétences liées à un même domaine. On en compte neuf : le Combat, les Mouvements, la Magie, les Sciences, la Furtivité, les Sens, les Arts, les Techniques et les Relations. Les noms de ces Racines sont suffisamment éloquents, mais pour ceux qui souhaiteraient s'assurer de leur bonne compréhension, en voici un bref descriptif :

**Le Combat :** regroupe toutes les Compétences liées à l'utilisation des armes, aux techniques d'arts martiaux ou de combat à mains nues, ainsi, éventuellement, que les techniques de protection.

**Les Mouvements :** regroupent toutes les Compétences liées à l'activité physique au sens large, de la pratique d'un sport aux mouvements difficiles à effectuer, aux sauts mais aussi les activités musclées.

**Les Sciences :** regroupent toutes les Compétences liées à la connaissance au sens large, aux matières étudiées dans les universités, aux sciences telles que nous les connaissons aujourd'hui comme la physique, la chimie, la biologie...

**La Furtivité :** regroupe toutes les Compétences liées à l'art de la dissimulation, qu'il s'agisse de se dissimuler soi, autrui ou quelque chose, de passer inaperçu, de se déplacer sans bruit...

**Les Sens :** regroupent toutes les Compétences directement liées à l'emploi d'un sens précis, que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Tout ce qui touche à la perception consciente ou non du monde qui nous entoure, autrement dit.

**Les Arts :** regroupent toutes les Compétences qui touchent à la pratique ou la compréhension ou la critique des arts les plus divers.

**Les Techniques :** regroupent toutes les Compétences liées à la pratique manuelle, la mécanique, l'artisanat ou le bricolage...

**Les Relations :** regroupent toutes les Compétences liées à la communication au sens large, verbale ou non verbale, au contact avec autrui, à la facilité de se faire respecter, de duper autrui...

Le fait qu'il faille acheter des Compétences indique clairement, on l'a vu, qu'un même Personnage ne possède pas toutes les Compétences. Cela veut-il dire qu'il ne peut entreprendre d'actions couvertes par une Compétence qu'il ne posséderait pas ? Non, bien entendu. Mais dans ce cas, la valeur de référence sera celle de la Racine. Nous verrons cela ultérieurement.

## ÉVALUATION DES RACINES

Chaque Racine est associée à une valeur située entre 1 et 10. Elles dépendent directement des Attributs. En fait, elles peuvent dépendre de un ou de plusieurs Attributs, leur valeur étant alors obtenue en effectuant la moyenne des scores des Attributs cités. On peut débattre du choix des Attributs dont découlent les Racines, en prétextant que telle ou telle capacité requiert un peu de ci ou un peu de ça. Mais il vaut mieux se fier aux sources suivantes, plus généralistes. Le tableau ci-après indiquera comment procéder au calcul d'un score de Racine.

Racine	Formule
Le Combat	$[\text{COR} + \text{HAB} + \text{PER}] / 3$
Les Mouvements	$[\text{COR} + \text{HAB}] / 2$
Les Sciences	ESP
La Furtivité	$[\text{HAB} + \text{PER}] / 2$
Les Sens	PER
Les Arts	$[\text{ESP} + \text{PER}] / 2$
Les Techniques	HAB
Les Relations	$[\text{ESP} + \text{CHA}] / 2$

## LES COMPÉTENCES DE COMBAT

*Arcs* : Utilisation des armes archaïques de ce type, nécessitant une maîtrise différente des autres armes à mécanisme de projection. Les arbalètes sont considérées comme des « armes à feu » parce qu'elles s'utilisent de la même manière.

*Armes blanches* : Utilisation des armes telles que les haches, les épées, les couteaux, les lances, qu'elles soient contondantes, tranchantes, à une ou deux mains...



Dans la ligne de mire...

*Armes à feu* : Utilisation des armes utilisées pour frapper à distance en usant d'un mécanisme de projection ou d'un rayon d'énergie. Il s'agit des armes à feu ou des armes laser, voire des arbalètes.

*Armes de jet* : Utilisation des armes projetées à la force du poignet, comme des couteaux de lancer, des cailloux ou encore des frondes (même si dans ce cas, c'est le caillou qui est lancé). A noter que la Compétence peut également être utilisée pour lancer un objet, même dans un but non offensif.

*Armes montées* : Utilisation des armes à bord d'un véhicule ou des armes lourdes comme des canons sol-air, des trébuchets... En ce qui concerne les armes à bord, des variables sont possibles, comme en ce qui concerne le largage des bombes... A noter

que les armes blanches utilisées à cheval n'entrent pas dans cette catégorie.

*Boucliers* : Compétence permettant d'utiliser un bouclier dans l'optique de parer une attaque. Il faut bien entendu disposer d'un bouclier pour pouvoir en user.

*Explosifs* : Utilisation de tous les explosifs fixes, c'est à dire à fixer et à activer. La compétence ne s'utilise pas exactement comme une Compétence d'attaque. Elle permet simplement de savoir si le personnage a correctement posé l'explosif, activé le mécanisme...

*Mains nues* : Utilisation de toutes les techniques de combat au corps à corps n'utilisant que les moyens naturels tels que les poings, les pieds, la morsure... Vaut également pour toutes les techniques d'arts martiaux.

## **LES COMPÉTENCES DE RELATIONS**

*Contrôle animal* : Capacité à se faire comprendre et obéir d'un animal ou d'une créature d'intelligence assimilée.

*Influence* : Capacité à se faire obéir d'autrui en usant de son autorité, de sa prestance ou de son charisme. A noter que la Compétence ne permettra en aucun cas de faire agir quelqu'un contre sa volonté ou contre son intérêt, sauf dans une moindre mesure.

*Marchandage* : Faculté qu'a le personnage à obtenir les meilleures conditions en négociant avec autrui, dans le cadre d'un commerce, d'un troc ou d'un simple échange d'arguments.



Réussir un test en séduction...

*Séduction* : Capacité à se faire apprécier positivement de son prochain en usant de ses atouts physiques ou de son charisme, de sa personnalité.

*Humour* : Capacité à faire rire son prochain afin de le rassurer, de l'humilier ou tout simplement de se rendre sympathique à ses yeux. Peut être assimilé à de la séduction mais ne suffit pas à séduire.

*Etiquette* : Connaissance des attitudes à adopter dans certaines conversations, régies par les us et coutumes, la fonction ou par le rang social de l'interlocuteur.

## **LES COMPÉTENCES EN SCIENCES**



Notez qu'il utilise toujours un bon vieux bic.

*Astronomie* : Connaissance de la carte stellaire, des amas d'étoiles les plus connus, de la position relative des planètes et autres corps célestes. Permet aussi de se repérer géographiquement grâce à la position des étoiles.

*Biologie* : Connaissance des systèmes vivants au sens large, de leurs modes de vie, de leur fonctionnement et de leurs modes de reproduction.

*Botanique* : Connaissance des plantes répertoriées et des propriétés éventuelles de certaines d'entre elles.

*Calcul* : Capacité du personnage dans la manipulation mentale des chiffres, du calcul aux mathématiques modernes.

*Cartographie* : Faculté à dresser ou à comprendre une carte retraçant, à l'échelle, un endroit précis, un territoire ou l'intérieur d'un bâtiment.

*Connaissance du milieu* : Compétence générique pour la connaissance d'un milieu spécifique. Le milieu couvert doit être spécifié au départ. Chaque milieu distinct requiert une Compétence propre. On peut imaginer une « Connaissance des hommes politiques américains », une « Connaissance de la pègre)... Chaque Compétence spécifique issue de celle-ci compte pour une Compétence séparée.

*Diagnostic* : Capacité médicale à établir un diagnostic après une brève étude d'un cas particulier. Peut permettre de cerner un mal précis, une maladie, un poison...

*Gestion* : Capacité à créer, gérer et faire fructifier une activité financière, du petit commerce à la grande entreprise.

*Histoire* : Connaissance des grandes périodes et courants de l'histoire du monde. On peut imaginer en déduire des Compétences spécifiques pour l'histoire de peuples précis, d'un pays, d'une région, d'un amas de planètes réunies en congrégation...

*Histoire de l'art* : Connaissance des principaux courants artistiques et de leurs instigateurs tous arts confondus.

*Estimer* : Capacité à évaluer la valeur d'un objet, d'une information, d'un matériau connu.

*Informatique* : Capacité à utiliser et programmer le matériel informatique tel que conçu sur terre.

*Jeu* : Connaissance des règles, des tactiques et des principaux trucs des jeux communs, qu'ils soient de carte, de dés, ou de société.

Attention, cela ne permet pas de tricher. On peut aussi employer les Compétences de Mémoire, d'Observation ou encore de Manipulations...

*Langues anciennes* : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues mortes. Sur Terre, cela peut être le latin, le grec ancien, les hiéroglyphes... Il est préférable de considérer chaque langue morte comme une Compétence à part entière.

*Langues étrangères* : Capacité à comprendre et à pratiquer les langues vivantes du monde utilisé. On peut concevoir une Compétence par type de langue (ex : l'anglais, l'arabe, l'espagnol...).

*Médecine* : Capacité à soigner blessures, maladies, empoisonnements, si l'on dispose du matériel requis et de conditions suffisamment propices à l'exercice de la médecine.

*Minéralogie* : Connaissance des principaux minéraux répertoriés et de leurs éventuelles propriétés.

*Occultisme* : Connaissance des principaux courants occultes ainsi que des réseaux de diffusion de l'information occulte. Ne permet évidemment pas de lancer des sorts ou de pratiquer la magie.

*Premiers soins* : Capacité à soigner superficiellement et rapidement, en se souciant peu des conditions, les blessures ou les dommages corporels.

*Psychologie* : Connaissance de l'esprit des êtres vivants dans ce qu'il a de mécanique, permettant de déduire un comportement précis à partir de faits donnés.

*Religions* : Connaissances des principaux cultes répertoriés et de leurs méthodes, de leurs habitudes et de leur modus operandi.

*Sciences* : Connaissance des sciences telles que la physique, le nucléaire, telles que maîtrisées par les cerveaux terrestres. On peut bien entendu scinder cette Compétence en plusieurs spécificités selon l'importance de telles connaissances dans le monde du jeu.

*Zoologie* : Connaissance des principales espèces animales répertoriées et de leurs éventuelles capacités.

## **LES COMPÉTENCE EN TECHNIQUES**

*Bricolage* : Compétence permettant de réaliser de petits montages ou systèmes ou de trouver des solutions de fortune à des problèmes plus complexes.

*Conduite automobile* : Capacité à conduire un véhicule automobile comme une voiture, une camionnette ou un camion. Cela comprend dans une certaine mesure la connaissance du code de la route.



Remarquez qu'ils n'ont pas leur ceinture.

*Conduite moto* : Capacité à conduire une moto ou tout engin assimilé, en ce compris les règles d'usage en matière de circulation sur la voie publique.

*Confection* : Capacité générique à la réalisation de menus travaux comme la confection des vêtements, de petits objets simples. On peut détailler, si le Maître du Jeu le souhaite, cette Compétence en spécificités.

*Crochetage des serrures* : Cette compétence permet au personnage de venir à bout des serrures complexes, s'il dispose des outils nécessaires à cette pratique. Les serrures mécaniques seules sont concernées, par celles utilisant un dispositif électrique ou autre.

*Electricité* : Compétence de réparation ou de fabrication des systèmes électroniques ou

assimilés comme les moteurs électriques, les circuits intégrés, les appareils hi-fi...

*Mécanique* : Il s'agit de la mécanique telle que la conçoivent les humains, à savoir les moteurs classiques, les appareils à rouages et les systèmes simples...

*Navigation* : Capacité à mener sa barque ai sens propre... Assure la connaissance du maniement des bateaux, à moteur, à voile ou à rames...

*Pilotage* : Capacité à piloter des appareils aériens comme des avions de tourisme, des hélicoptères... On peut bien entendu décliner la Compétence en fonction des spécialités.

### **LES COMPÉTENCES EN ÉRUITIVITÉ**

*Camouflage* : Technique visant à se fondre soi ou un objet dans le décor en pleine nature, à utiliser le décor pour dissimuler quelque chose.



Voilà un bel exemple de camouflage.

*Déplacements silencieux* : Tentative d'un personnage de se déplacer en effectuant le moins de bruit possible afin de ne pas attirer l'attention.

*Escamotage* : Capacité à faire disparaître un objet de la vue de quelqu'un sans que cela se remarque, un peu comme un tour de passe-passe.

*Filature* : Faculté à suivre quelqu'un sans se faire remarquer, à se fondre dans la foule ou au contraire à repérer une manœuvre de filature d'autrui.

*Se cacher* : Technique visant à se dissimuler aux yeux d'autrui. Là où le camouflage utilise les ressources naturelles, on ne parlera ici que des lieux artificiels.

### **LES COMPÉTENCES EN SENS**

*Fouille* : Capacité à trouver un objet ou une personne cachée volontairement ou pas dans un lieu précis.

*Observation* : Faculté à remarquer les détails de manière inconsciente. On peut ainsi avoir l'attention attirée par un détail sans l'avoir réellement cherché.

*Orientation* : Capacité à se situer dans le décor par rapport à un point connu, à reconnaître les points cardinaux sans l'aide d'un outil approprié.

*Lecture sur les lèvres* : Capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un. À noter que le Personnage qui réussit un test sous cette Compétence doit ensuite réussir à comprendre la langue utilisée, à l'aide de la Compétence appropriée. Il peut, à la rigueur, tenter de restituer le message à une personne compétente.

*Mémoire* : Faculté à se souvenir de quelque chose, à mémoriser des éléments donnés pour les restituer ultérieurement.

*Sixième sens* : Il ne s'agit pas d'une faculté paranormale mais d'une sorte d'intuition, agissant sur l'esprit et donnant une impulsion positive ou négative par rapport à une personne, un événement, une décision.

### **LES COMPÉTENCES EN ARTS**

*Chant* : Capacité à utiliser sa voix dans le but de produire un son de qualité et à destination d'un public, la plupart du temps.

*Cuisine* : Capacité à pratiquer et apprécier la grande cuisine, à réussir des plats nourrissants ou exquis.

*Danse* : Capacité à utiliser son corps comme moyen d'expression dans le cadre d'une chorégraphie avec ou sans musique. Peut également être utilisé pour le mime, par exemple.

*Ecriture* : Capacité à rédiger un texte, un essai, un roman de qualité, aussi bien du point de vue stylistique que narratif.

*Instruments de musique* : Capacité à jouer d'un instrument du musique. A noter qu'une Compétence est nécessaire pour chaque famille d'instruments (à vent, à cordes, cuivres,...). A noter aussi que cette Compétence peut s'accompagner de notions en histoire de l'art pour le sujet concerné. A partir du DM3, le Personnage est à même de composer lui-même des morceaux efficaces.

*Joaillerie* : Capacité à travailler de manière artistique la matière, par extension même non précieuse, pour des travaux de petite taille.

*Montage Vidéo* : Capacité à filmer, importer, traiter et monter des images et du son, aussi bien au format numérique qu'analogique.



*Peinture & dessin* : Capacité à la pratique et à la compréhension de l'art sous sa forme peinte ou dessinée. Peut s'accompagner d'une certaine connaissance en histoire de l'art.

*Photographie* : Capacité à utiliser de manière artistique ou efficace un appareil photographique, la connaissance des techniques de développement étant comprise.

*Poésie* : Capacité à jouer avec les mots aussi bien dans l'art écrit qu'oral, faculté à trouver les mots qui sonnent musicalement à l'oreille et à faire vibrer la corde sentimentale en chacun de nous.

*Sculpture* : Capacité à travailler la matière sur de grandes surfaces, à modeler à l'aide des mains ou des outils appropriés une matière brute.

## **LES COMPÉTENCES DE MOUVEMENTS**

*Acrobaties* : Faculté d'un personnage à réaliser des mouvements spectaculaires, comme des cascades ou des actions désespérées. En football, on utiliserait cette Compétence pour inscrire un but via une bicyclette.

*Course* : Capacité à se déplacer le plus rapidement possible par ses propres moyens naturels.

*Equitation* : Capacité à monter à cheval ou sur toute monture comparable et à maîtriser le pas et la direction de la bête.

*Escalade* : Faculté à franchir à la seule force du corps les parois difficiles.

*Jongler* : Capacité à manipuler des objets de manière spectaculaire ou particulièrement dextre.

*Manipulations* : Capacité à réaliser avec ses mains des prouesses acrobatiques comme attraper un petit objet lancé avec force, se saisir d'une mouche en vol...

*Natation* : Capacité à se mouvoir dans l'élément liquide.

*Sauts* : Faculté de franchir d'un bon des espaces plus ou moins longs.

*Tour de Force* : Compétence utilisée dans le cas d'une démonstration de force de la part du personnage, comme soulever un poids, écartier des barreaux...

## ÉVALUATION DES COMPÉTENCES

On sait que chaque Compétence découle d'une Racine, et on ne sera donc pas surpris d'apprendre que la valeur de base d'une Compétence est la valeur de la Racine dont elle découle. Ce n'est cependant qu'un premier pas, car en réalité, les Compétences ne sont pas estimées sur 10 mais bien sur 20. Pour commencer, chaque individu possède donc un score dans chaque Racine (obligatoire), sauf peut-être en Magie si le monde ne présente aucune possibilité paranormale. Si un Personnage ne dispose pas d'une Compétence donnée lorsque celle-ci doit être testée, c'est la valeur de la Racine correspondante qui sera prise en compte. Chaque individu dispose dès lors d'un score de base situé entre 1 et 10 (sa Racine) dans chaque Compétence.

Quelqu'un dont le potentiel est grand dans un domaine qu'il n'a pas encore appris à maîtriser aura donc un maximum de cinquante pour cent de chances de succès s'il devait subir un test dans ce domaine.

A cette Racine vient s'ajouter le Degré de Maîtrise (DM) de l'individu. Le DM s'obtient en dépensant des Points de Personnalisation (PP) et, plus tard, mais de la même manière, des Points d'Expérience (PE). Il existe cinq Degrés de Maîtrise, chacun comptant pour deux points dans la valeur de la Compétence. Un Personnage de DM3 dans une Compétence donnée ajouterait donc six points à sa Racine dans cette Compétence.

Comme on le sait, les Compétences doivent être achetées en dépensant des Points de Personnalisation (ou d'Expérience). Acheter une Compétence ne coûte pas cher. Progresser dans cette Compétence sera tout de suite plus onéreux. Plus on tente de s'améliorer dans un sujet, plus les progrès seront lents, car si les bases sont rapidement assimilées, les branches les plus

hautes sont souvent fragiles et difficiles à atteindre.

Le tableau ci-après représente le coût progressif des Degrés de Maîtrise. Une Compétence peut être achetée au DM1 (Apprenti) pour 1 petit PP. Si un Personnage veut tout de suite passer au DM2 (Etudiant), il lui en coûtera 5 PP (1+4). Si d'aventure un Personnage souhaite devenir Expert (DM5) en une matière donnée, il devra s'acquitter d'une perte en PP de 50 points. Bien entendu, il faut distinguer entre le coût initial et le coût cumulé dans ce tableau. Si un Personnage est déjà de DM3 dans une Compétence et souhaite s'améliorer vers le DM4, c'est un coût de 15 PP qu'il devra assumer et non de 30 PP. Cela a son importance car au cours de ses aventures, le Personnage sera encore amené à progresser de la même manière. Ci-dessous, le coût cumulé représente le prix à payer pour atteindre dès la création du Personnage un niveau d'expertise. On remarque que la chose est rendue presque impossible tant les coûts sont élevés. On part dans ce jeu du principe que les Personnages fraîchement créés sont des débutants et qu'ils ne deviendront des héros omnipotents qu'au fil de leur progression dans le monde du jeu.

Degré de Maîtrise	Coût	Cumul
Apprenti (DM1)	1	1
Etudiant (DM2)	4	5
Professionnel (DM3)	10	15
Professeur (DM4)	15	30
Expert (DM5)	20	50

## ÂGE ET LES COMPÉTENCES

Un Personnage âgé peut-il disposer de plus de PP que les autres, pour simuler son expérience passée ? Cela dépend du Maître du Jeu, mais la réponse officielle sera : « non ». Un Personnage âgé n'a pas nécessairement accumulé une expérience

utile à l'aventure. Il a très bien pu rester chez lui à regarder la télévision ou à ne jamais rien faire d'exceptionnel pendant tout ce temps et au contraire risque-t-il même de ne plus être au sommet de sa forme et donc subir des dégradations plutôt que des améliorations. On considère qu'un vieil homme peut être un aventurier inexpérimenté au même titre qu'un jeune débutant. Ceci dit, il n'est pas à exclure que, dans certains cas, le Personnage mérite en effet quelques égards. Mais lisez donc ce qui suit.

### **LE CHOIX DES COMPÉTENCES**

Bien entendu, les Joueurs sont libres de choisir les Compétences de leur Personnage selon leurs préférences. Un Personnage se destinant plus à une carrière dans les armes se devra d'investir quelques points dans la maîtrise de ces mêmes armes. Un scientifique choisira plutôt des Compétences de la Racine des Sciences...

Le Maître du Jeu doit bien entendu veiller à ce que rien d'absurde ne se produise dans ce choix, mais l'essentiel de son travail aura été fait lors de l'élaboration des listes de Compétences propres à son univers. Rien n'empêche un magicien de devenir expert en maniement des armes blanches ou un guerrier d'exceller en langues étrangères. Si le chapitre concernant les Compétences est présenté si tard dans le processus de création des Personnages, c'est avant tout parce que ce choix a déjà été altéré par le profil du Personnage. Sa race et son métier lui ont peut-être déjà conféré l'une ou l'autre Compétence qu'il n'aura donc plus à acheter, mais peut-être à améliorer. Pensez donc bien à agir dans ce sens : si le Joueur choisit déjà ses Compétences et les reçoit gratuitement par la suite, il serait plus fastidieux de récupérer les points dépensés, même si cela reste possible.

### **DE LA PERSONNALISATION À L'EXPÉRIENCE**

Comme on le lira par la suite, les Personnages ne seront pas immuables une fois le processus de création achevé. Au cours de leurs aventures, ils seront amenés à apprendre d'autres choses, à se perfectionner dans les domaines qui leur tiennent à cœur ou qui leur sont utiles. Le principe restera le même : il faudra acheter des Compétences ou améliorer celles que l'on possède. Au lieu d'appeler les points à dépenser les Points de Personnalisation, ils deviendront des Points d'Expérience, mais ils agiront de même façon. Ils seront simplement acquis différemment. Mais cela sera abordé plus tard dans les règles.

*Exemple : notre Personnage nain dispose de 30 PP qu'il va devoir utiliser pour acquérir des Compétences. Sa profession de mercenaire lui a déjà offert les Compétences Armes blanches, Arcs, Boucliers et Marchandage, toutes au DM2. Pour le reste, il décide de se perfectionner en Armes blanches et de passer au DM4 (25). Il lui reste cinq points qu'il répartit en Tour de force, Natation, Equitation, Mains nues et Crochetage des serrures, toutes au DM1.*



### **L'ÉQUIPEMENT DU PERSONNAGE**

Pour déterminer quelles sont les possessions d'un Personnage en début de partie, le Maître du Jeu doit faire preuve de

logique et d'imagination. Il est inutile de tout préciser d'entrée de jeu. On ne va pas faire l'inventaire des petites cuillers du Personnage. Tout au plus peut-on se poser quelques questions larges comme :

- Où loge le Personnage ?
- Est-il propriétaire, locataire ou cohabitant ?
- Possède-t-il un véhicule personnel ?
- De combien d'argent de poche dispose-t-il ?
- Quel est l'état de ses comptes en banque ?
- Jouit-il d'un salaire ? De rentes ?
- Question importante aussi : possède-t-il une arme ?

En répondant à cela, on saura à peu près tout ce dont on doit s'occuper. Il n'y a en effet rien de plus embarrassant pour un Maître du Jeu qu'un Personnage qui veut vous convaincre qu'il possède tous les objets utiles à l'histoire.