

# Note aux Joueurs

## sur la création de personnages

Par Sulidan

Une note pour la création de personnages, qu'est-ce qu'on s'en fiche ? Il n'y a qu'à créer une fiche et puis c'est tout !

Eh non ! Perdu ! Ce petit document est juste là pour réfléchir là dessus. Il y a trois points à aborder : l'historique, le caractère (= personnalité) et les buts, à long et court terme. Allez ! Au boulot...

### I) L'historique

Joueurs, vous n'êtes pas obligés de créer un historique sur le champ si vous créez un personnage juste avant de jouer. Prenez le temps, chez vous, de réfléchir. Et allez-y !

- Où est né votre personnage ? Dans quel ville ? Dans quel milieu ? Aisé ? Pauvre ? Noble ? Bourgeois ? Sauvage ? Paysan ? Qui étaient ses parents ? Que sont-ils aujourd'hui (non, ils ne sont pas morts, ça manque d'originalité) ?

- Qu'a-t-il fait de son enfance ? Gamin chaperdeur et malin ? Plongé dans des livres ? Bagarreux ? Toujours en vadrouille, pensif ? Explorateur ? Casanier ? A-t-il fait des rencontres décisives ?

- Qu'est-ce qui l'a poussé à tout plaquer et à devenir aventurier ? Où a-t-il appris son art (s'il a un métier)

### II) La personnalité

Il y a trois façons de créer la personnalité : soit vous avez un truc marrant ou original en tête, et vous le faites ; soit vous vous inspirez de votre historique et décidez ce qu'il en ressort ; soit vous utilisez la zème méthode, la plus audacieuse : ne créez pas de personnalité, et faites cette première séance de manière audacieuse, c'est à dire que vous foncez dans le tas, prenez des décisions à la va-vite, osez des procédés originaux.

Votre personnage s'est pris une raclée en chargeant ces orques, il sera donc prudent et commencera à réfléchir ; si c'est lui qui leur a mis la pâtée, il sera courageux et téméraire. Votre magicien a fait un coup critique sur une boule de feu mineure ? Il ne jurera plus que par ce sort et sera un spécialiste de feu ! Votre personnage a failli mourir noyé ? Voilà ! Il vient de développer une phobie amusante : celle de l'eau ! Votre barbare a tenu 10 rounds contre un ogre ! Il sera confiant et sur de lui, toujours prêt à protéger les autres !

### III) Les buts

Les buts, ou qu'est-ce qu'on va bien pouvoir faire lorsque le MD n'a plus d'imagination/on sera au niveau 12. J'entends par ici les buts à long et court terme.

À court terme : votre personnage pourrait avoir besoin d'argent, convoiter une meilleure arme, voudrait rencontrer un personnage important, voyager loin, rentrer dans sa cité natale au moins une fois etc. Tous ces petits riens peuvent meubler une séance (au moins) et donnent des objectifs à votre personnage. De plus, le MD sera content que vous preniez des initiatives (et un MD content, c'est très bien !).

À long terme : je vais plus m'attarder là-dessus.

Quels est le but ultime de votre personnage ? Quel est son rêve le plus fou ?

Quelques exemples :

- magiciens : que veulent les magos : le Savoir (n'oubliez pas la majuscule !) ! Votre magicien pourrait avoir envie de construire La Bibliothèque, concentration de tous les livres existants, une mine d'information. Les gens afflueraient de la terre de Fangh entière pour y venir. Un autre exemple ? Une école de magie. Une école de magie où l'on formerait les mages de demain, dont vous serez le directeur mystique aux rares apparitions (cf : Poudlard^~) Une école, secrète ou publique, cachée ou ouverte à tous. Une école de renommée !

- tous : la richesse ! Devenir roi ! Devenir demi-dieu ! Devenir les héros officiels de la terre de Fangh ! Tous ces (petits ?) objectifs de haut niveaux contiennent à tout le monde

- voleurs et assassins : Devenir une légende, un nom que personne n'oserait prononcer, le plus grand acrobate de tous les temps, le fondateur du plus grand réseau d'espionnage et d'assassinat du monde, où d'éminentes personnes viendrait commander d'abominables missions, être l'homme qui est partout à la fois, et pourtant invisible.. Ça fait rêver, non?

- méchants : fonder son donjon ? Ça veut tout dire...

- explorateurs : partir, partir loin de la Terre de Fangh, partir, entreprendre le long voyages, explorer des terres inconnues, voir ce que les races civilisées (et les elfes^~, non, je rigole) n'ont jamais contemplées, découvrir des traces d'anciennes races, et revenir, victorieux, avec un nouveau monde cartographié, un atlas, et des souvenirs ! Des souvenirs par milliers, de nouveaux animaux, de nouveaux paysages, de nouveaux dangers, de nouvelles races, de nouvelles plantes, et qui sait ... (ndlr : des nouvelles maladies ? hahaha)