

GN Terres de Nod — Règles 02

CRÉATION DE PERSONNAGE_s

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
CRÉER SON PERSONNAGE	4
EXPÉRIENCE ET COMPÉTENCES	6
Expérience de départ	6
Développement des compétences	6
L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	8
Le gain de niveau	8

INTRODUCTION

Toute personne bien portante, volontaire et compétente est invitée à rejoindre dès maintenant Whitown pour s'y installer et y gagner sa vie.

Notre communauté est restreinte et modeste comparée à la Nouvelle-Anghert, mais nous avons avancé plus loin au cœur des Terres de Nod que n'importe qui venant de Gaellis, et nous sommes prêt à aller plus loin encore.

Que vous soyez nodiens ou gaellians, tant que vous ne venez pas troubler la paix de notre ville, vous êtes le bienvenu.

Propagande affichée à la Nouvelle-Anghert

La principale action d'un jeu de rôle consiste évidemment à tenir un rôle. Dans un jeu grandeur nature, le fait est encore plus marquant, car chaque participant incarne littéralement un personnage, lui donne vie comme un comédien sur les planches... Mais aucun texte n'est écrit à l'avance...

Chaque participant se trouvant en jeu sur le terrain incarne donc un personnage. Les PNJs ou personnages non joueurs, jouent également des rôles pour les organisateurs. Il peut s'agir de créatures, de bandits, de marchands, de notables, etc. La plupart des PNJs ont une histoire et des besoins et ne sont pas nécessairement là par hasard, mais tous sont là pour servir le jeu. Il peut arriver qu'un PNJ incarne plusieurs personnages au cours du jeu, ne vous laissez pas déstabiliser.

Chaque joueur incarne quant à lui un personnage qui a été créé avec l'aide et l'accord des organisateurs. Ce personnage a une histoire, ses intrigues, des objectifs et doit être incarné en conséquence. Cela peut sembler difficile au premier abord, mais donner une unité à son personnage, lui offrir un caractère, une philosophie de vie et une logique qui ne sont pas forcément les vôtres permet de varier le jeu et de lui donner une qualité.

Si vous parvenez à trouver des goûts, des envies, des espoirs et des peines pour votre personnage, en lui forgeant un caractère bien à lui, cela vous aidera à l'incarner au cours du GN et améliorera la qualité de celui-ci.

CRÉER SON PERSONNAGE

À Néo-Khordel, la majorité des personnages seront construits par les organisateurs, mais vos envies et vos idées peuvent nous inspirer. Nous mettons à votre disposition un questionnaire auquel vous devrez répondre.

Vous pourrez nous suggérer vos idées et indiquer vos souhaits (axe de jeu, compétences, etc.). Afin que vous puissiez réfléchir à votre personnage, nous vous invitons à lire ce livret, afin d'obtenir quelques informations sur les différentes ethnies. Vous trouverez également de plus amples informations sur Magna Sphaera dans notre livret dédié à l'univers du jeu.

L'équipe d'organisation décidera de l'histoire de chaque personnage, mais nous serons également à l'écoute de vos propositions et de vos envies. Pour commencer, nous vous invitons à réfléchir à votre personnage.

Que souhaitez-vous incarner pendant le jeu ? Un honnête travailleur, un membre de la haute société, un simple artisan, un policier fatigué ?...

Voici quelques étapes qui peuvent vous aider :

Définir son origine

Magna Sphaera, la planète sur laquelle se déroule le jeu, comporte deux continents peuplés par des humains, où se trouvent de nombreux peuples et cultures. Gaellis est le vieux continent, où la magie s'était en partie éteinte et qui a connu un essor technologique. Maka'Daragon est le Nouveau Monde, que Gaellis a tenté de coloniser suite à sa découverte, les nombreux peuples originaires de ce continent ayant vécu très différemment le contact avec une autre civilisation.

Néo-Khordel, le quartier qui accueillera le jeu, se trouve en bordure d'Akith, une cité tyelcane. Le quartier, qui s'est construit autour d'une usine fondée par Khordel, a été surnommé ainsi par ses habitants.

Vous trouverez ci-après les descriptifs résumés des différents peuples de Magna Sphaera. Pour avoir plus d'information sur le sujet, nous vous invitons fortement à aller consulter le *Livret Univers* en ligne sur le site de [Terres de Nod](#).

Définir son histoire

On appelle Background, ou BG, l'historique, la biographie de votre personnage. Les descriptions précédentes vous ont donné une idée un peu plus précise de Magna Sphaera et des peuples qui y vivent. Vous pouvez maintenant réfléchir au vécu de votre personnage. Toutes les pistes sont bonnes pour trouver des idées.

Pensez tout d'abord aux grandes lignes : quelle est la nationalité de votre personnage ? Travaille-t-il pour une entreprise, ou une guilde ? Est-il social ou plutôt solitaire ? A-t-il de la famille, des amis ? Est-il croyant ? Quelles sont ses compétences et connaissances, où les a-t-il apprises et comment ? Qu'a-t-il fait au cours de sa vie et quels sont ses objectifs ?

Pensez également à sa psychologie et ses manières, principalement pour guider votre jeu. Quels sont ses valeurs, sa façon de penser, son caractère ? A-t-il des goûts particuliers ? Quelle est sa philosophie de vie ?

Réfléchissez à comment votre personnage pourrait réagir dans diverses situations, imaginer lui un code de conduite pour lui donner de la profondeur.

Vous pouvez également prendre le problème à l'envers : comment souhaitez-vous jouer votre personnage ? Imaginez les réactions que vous souhaitez jouer face à diverses situations, et demandez-vous pourquoi le personnage aurait ces réactions spécifiques, qu'est-ce qui, dans son histoire, explique ceci. Réfléchissez aux compétences que vous souhaitez avoir à votre disposition et demandez-vous comment le personnage les aurait acquises.

Gardez à l'esprit que Terres de Nod est un GN d'intrigues ciblées sur les personnages, et non un GN de groupe. Pour le plaisir de jeu, chaque personnage doit avoir un background, validé par les organisateurs. Il vous est possible de venir en groupe, mais attendez-vous à ce que chacun ait ses secrets et ses propres objectifs, allant peut-être contre ceux de ses camarades.

Dans tous les cas, nous demandons à nos joueurs de répondre à un questionnaire que nous avons mis au point pour cerner les envies de chacun de nos joueurs et préparer à chacun un historique adapté.

La Validation Orga

Les organisateurs se réservent le droit de modifier un background afin de le mettre en adéquation avec l'univers de jeu. Ne vous inquiétez pas : si votre concept de personnage est accepté, vous le retrouvez en très grande partie dans votre background. Ce dernier peut également être accepté tel quel ; il n'y a pas forcément de modifications à chaque fois.

Les organisateurs tentent de créer des intrigues et de mêler les historiques des joueurs pour provoquer des interactions. Il est difficile d'imaginer pour chacun et chacune des intrigues (mais on essaye !), par conséquent n'hésitez pas une seule seconde à nous fournir l'histoire la plus originale possible, ou de suggérer les buts que votre personnage poursuit.

Indiquer vos souhaits de compétences

Afin de savoir ce que sait faire votre personnage, il vous faudra lui choisir des compétences. Cette étape peut être réalisée en même temps que l'écriture de l'histoire, car elle détermine également une partie du parcours du personnage.

Vos souhaits de compétences seront pris en compte par les orgas, mais ce sont eux qui déterminent les compétences finales de tous les personnages (ainsi que les niveaux de compétences), qu'ils soient prêtirés ou basés sur un BG proposé par vous. C'est pour cette raison que le livret de compétences ne contient pas de coût en expérience, mais simplement les effets de chaque compétence.

Vous trouverez tous les détails sur cette étape dans la partie "*Expériences et Évolution*" de ce livret, et toutes les compétences détaillées dans le livret "*TdNRègles03-Compétences*"

Remarque : Toutes ces étapes peuvent être faites dans l'ordre qui vous semblera le plus pratique pour vous (l'ordre proposé ici étant un ordre conseillé).

EXPÉRIENCE ET COMPÉTENCES

Chaque être vivant grandit, et s'adapte à son milieu. Mais nous pouvons toutefois mentionner l'être humain, qui se distingue des autres espèces animales de Magna Sphaera. Réfléchissez-y : nous nous sommes développés, nous nous sommes adaptés, nous avons modifié notre environnement et nous avons dû de nouveau nous y adapter.

Tout au long de sa vie, chaque être humain emmagasine une quantité de savoir qui est colossale, lui permettant de faire face à la vie du mieux possible. Vous-même, en cet instant, vous ancrez en vous les connaissances que je vous transmets, afin d'être capable de les utiliser et de vous adapter à ce que la vie vous réserve.

*Extrait du cours magistral du professeur Dussart
Donné dans l'académie de science naturelle
Propriété de la Société Centrale de Technologie*

Tout le monde dans sa vie débute néophyte, quel que soit le domaine. Qu'il s'agisse du combat, des sciences, de la magie ou des lettres, chacune de ces choses doit être apprise en commençant par les bases. Afin de représenter le fait que personne n'est expert, mais accroît peu à peu ses connaissances et capacités au fil de sa vie, un système de compétences, de points d'expérience (ou points d'XP) existe.

Expérience de départ

À la création, chaque personnage possède des compétences définies par les organisateurs, en accord avec les souhaits de chacun autant que possible. Chaque personnage a des compétences égales aux autres personnages du jeu en termes de coût de compétence. Vous pourrez donc avoir plusieurs compétences valant peu de points d'expérience, ou 2-3 compétences de plus haut niveau.

Développement des compétences

Les compétences sont divisées en quatre niveaux. Les trois premiers coûtent un certain nombre de points d'XP.

Vous possédez un niveau de compétence lorsque vous avez dépensé les points d'expérience nécessaire pour le compléter et que vous maîtrisez les niveaux précédents. Vous pouvez alors utiliser toutes les actions décrites du niveau correspondant pour la compétence concernée.

Dans le cas où un niveau n'est pas complété, vous ne maîtrisez pas la compétence et ne pouvez utiliser les actions correspondantes en jeu, mais le niveau pourra être complété ultérieurement.

Différentes appellations existent en fonction du niveau de maîtrise :

- Les niveaux 1 sont nommés des Novices.
- Les niveaux 2 des Compagnons.
- Les niveaux 3 des Experts.
- Les niveaux 4 des Maîtres.

L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Le gain de niveau

À la fin de chaque opus de la chronique, votre personnage aura traversé différents évènements qui lui auront permis d'acquérir de nouveaux savoirs et de nouveaux biens. Ce sont autant de choses que le personnage conservera, jusqu'à la fin.

Le temps qui va s'écouler entre chaque opus de la chronique pourra être important, ce qui veut dire que les personnages vieilliront d'un évènement à l'autre et il ne sera que rarement possible de les incarner de nouveau...

Les organisateurs vous autoriseront peut-être à reprendre le même personnage. Auquel cas, il aura vieilli, ses compétences ne seront plus tout à fait les mêmes, tout comme sa situation et ses objectifs.

L'autre possibilité sera que vous incarniez un nouveau personnage, un descendant ou un héritier de votre personnage d'origine. Il aura des compétences similaires, d'autres différentes. Il aura hérité d'une situation sociale particulière et de certaines connaissances, en conservant les acquis de son "ancêtre".

Autrement dit, quel que soit le personnage que vous incarnerez sur un futur évènement, il sera plus compétent que lors de l'évènement précédent, mais pas nécessairement dans les mêmes domaines et sera influencé en partie par les actions effectuées lors de l'évènement précédent.

La Maîtrise

Le quatrième niveau d'une compétence est donc la Maîtrise, appelé aussi Niveau Maître. Ce dernier stade de progression signifie que le personnage a atteint une efficacité rare dans l'exécution ou l'application de la compétence. Un tel personnage est appelé "Maître" de la compétence concernée.

Le Désavantage de Maîtrise

Il est possible d'accélérer sa progression vers le Niveau Maître. Pour ce faire, on peut une seule fois par personnage "contracter" un Désavantage afin d'obtenir un ou plusieurs points d'expérience en plus. Pour cela, le joueur doit informer les organisateurs de sa volonté d'avoir un désavantage. Le joueur peut faire une proposition de BG aux organisateurs, mais le choix final du désavantage appartient à l'organisation. Il est donc possible que vous obteniez un tout autre désavantage que celui que vous aurez proposé : cela dépendra des besoins des organisateurs.

Voici une liste non exhaustive des différents styles de désavantages qu'il est possible d'obtenir :

Wanted – Dead or Alive

La tête de votre personnage est mise à prix. Des avis de recherches seront placardés et les chasseurs de primes seront à l'affût. Vous êtes libre de nous donner les raisons qui pourraient pousser les autorités à vouloir votre tête... ou laissez décider les orgas.

Vendetta

Votre personnage est responsable d'un crime odieux, mais n'a jamais été inquiété par la justice : personne n'est au courant de vos méfaits. Personne ? Non ! Quelqu'un sait : cette personne a vu sa famille mourir sous ses yeux et a pu s'enfuir sans que vous la rattrapiez. Elle veut votre peau, et vous n'avez aucun moyen de savoir de qui il s'agit.

Trop honnête

Votre personnage est incroyablement honnête et serviable. Il cherche à aider son prochain et ne pourra pas mentir (sauf effets spéciaux). Il en est définitivement incapable, incroyablement mauvais à cet exercice de style. Il dira toujours la vérité, mais est toutefois autorisé à biaiser : jouer le moyennement dégourdi à cela.

Catalooser

Votre personnage est un paratonnerre à embrouille, à quiproquo et à situations fâcheuses... Il n'y est pour rien, mais manque de chance : il est toujours au mauvais endroit au mauvais moment.

Faible Constitution

Le personnage est fragile et maladif, hautement sensible à toute forme de maladies et d'infection traînant dans les parages. On peut le considérer comme aussi sensible qu'une personne âgée. Sa condition physique devra être précisée aux médecins qui le soignent.

Muet

C'est depuis toujours, le personnage ne parle pas. Il peut s'exprimer par signe ou par écrit s'il possède la compétence appropriée.

Enfant-Loup

Le personnage a vécu à l'état sauvage pendant une bonne partie de sa vie et n'a rencontré que récemment le monde civilisé. Ses connaissances du langage sont réduites et il ne peut s'exprimer qu'avec un vocabulaire restreint (« toi voir ça », « moi vouloir paix », par exemple). Les mots les plus longs sont à proscrire, de même que le vocabulaire technique relevant d'une science ou d'un savoir-faire précis.

Enfin, les niveaux de Littérature et écriture coûtent tous un point d'expérience supplémentaire. Certaines compétences désirées par le joueur pourront être refusées, à la discrétion des organisateurs.

Grave Maladie

Le personnage est malade, mais ne le sait pas encore. Vous ne serez pas informés de ce désavantage pour plus de surprise lors du jeu. La maladie peut-être n'importe laquelle des graves maladies de Magna Sphaera.