

CRÉATION DE PERSONNAGE





C'est l'heure !

Vous avez tout compris des règles (ou pas) et vous allez enfin pouvoir concevoir l'alter ego que vous allez jouer durant votre aventure.

Votre espace perso sur le site vous permet de choisir vos options et de générer votre feuille de personnage. Imprimez là et gardez là avec vous dans un sac ou une poche pour vous y référer en cas d'oubli ou de pense-bête. Ne vous baladez pas forcément avec.

Vivre un personnage

Dans “**Les Merveilles de Mijin**” vous incarnez un·e aventurier·ère venant tout juste de se lancer à l’aventure. C’est à vous de lui trouver une courte histoire et un caractère qui lui seront propres. Nous vous recommandons de ne pas vous lancer dans des backgrounds trop complexes, pour débiter. Pensez plutôt à quelque chose qui vous permettra de constituer un squelette de personnage solide, ne vous en faites pas, au fur et à mesure de l’aventure, vous allez commencer à vraiment trouver ce que vous avez envie de jouer. On tombe parfois dans le piège de vouloir faire un personnage complexe qu’il est difficile de tenir sur toute la durée du jeu. Après tout, vous êtes un·e jeune aventurier·ère, votre caractère va véritablement se révéler face aux dangers et aux choix que vous allez devoir faire.

Voici quelques questions qui pourront vous aider à créer votre alter ego. Vous n’êtes pas obligé·e de répondre à tout, mais laissez ces questions dans un coin de votre tête. Elle vous permettront de mieux cerner la manière de se comporter de votre personnage et ses motivations :

- De quelle espèce est votre personnage ? Quels liens entretient-il avec elle ? Est-il né dans un environnement qui l’appréciait ou non ? Quelle image a-t-il de son propre peuple ?
- A t-il de la famille ? Est-il marié ? A t-il des enfants, un·e ami·e, un·e amant·e ? Est-il originaire d’un milieu aisé ou pauvre ? Que pense sa famille de son choix de vie ? Il est très rare, même pour un aventurier, de n’avoir “plus personne” ou d’avoir vu “toute sa famille se faire massacrer”, même si certaines régions sont plus dangereuses que d’autres. Un jeune écuyer peut avoir décidé de partir faire ses armes à l’étranger pour rendre fier ses parents, une druidesse peut avoir quitté son bosquet sous l’injonction d’un conseil elfique, un amant transi peut-être parti en quête de richesse pour prouver sa valeur à ses futurs beaux parents, une jeune barbare peut avoir été bannie de son clan pour sa mauvaise tendance à “imiter” les “civilisés”, etc.
- Quelle est sa classe ? Pourquoi l’a-t-il choisie ? Était-ce vraiment un choix ? Aime t-il vraiment ce qu’il fait ?
- Quel dieu prie le personnage ? Quel rapport entretient-il avec sa divinité ? Est-il très croyant ou juste pratiquant ? Dans un monde fantastique où les prêtres ont des pouvoirs, les véritables athé·e·s sont rares et la religion a un poids important dans le quotidien. Qui plus est, c’est une des choses qui donnera du cachet à votre personnage et expliquera probablement sa vision du monde.
- Y’a t-il quelque chose que votre personnage aime ou déteste particulièrement ? Craint-il la magie ? Déteste-t-il les morts-vivants ? Courre t-il après la romance, la gloire, l’argent ? Essayez de lui définir une de ses principales motivations et ce qu’il apprécie, mais également un point qu’il déteste ou craint.
- A t-il un grand défaut ou une faiblesse particulière : une peur, une obsession ou un point de fragilité. Les défauts sont d’excellents moyens de créer du jeu : il n’y a qu’en vous mettant en danger que l’aventure révélera toute sa saveur. Votre personnage est-il trop bavard ? Trop curieux ? Trop franc ? Cupide ? Et sa principale qualité ? Généreux ? Brave ? Compatissant ? Essayez d’avoir un défaut et une vertu qui correspondent à votre personnage. Cela facilitera votre manière de “choisir vos batailles”.
- Vous pouvez également trouver des habitudes, des tics de langage, des manies, qui, sans forcément être verbales, vont donner une singularité à votre personnage. Votre personnage a-t-il un objet fétiche, une expression favorite, déteste-t-il attendre ou avoir une tâche sur son vêtement ? Par des petits gestes répétés, vous allez rapidement devenir “inoubliable”.

Plus vos alter ego ont l’air crédibles, meilleure sera l’immersion de tout le monde.

Créer son personnage

C'est à vous qu'il revient de créer votre aventurier·ère. Nous avons choisi cette option pour émuler au mieux cette étape très plaisante d'un jeu de rôle sur table : la création de son alter ego. A votre arrivée à Mijin cependant, vous allez faire partie d'un groupe ou d'une délégation fixé par l'organisation, tout simplement parce qu'il est toujours plus agréable et rassurant d'avoir une orientation de jeu lorsque l'on commence, que de commencer tout·e seul·e, sans savoir par quel bout commencer.

Rassurez-vous les ateliers du vendredi soir permettent de faire connaissance et de découvrir ses compagnons d'aventure.

Voici les étapes de création de personnage

Choisir une Classe

La Classe d'un personnage représente sa spécialité, son activité professionnelle ou sa carrière. Elle va non seulement vous donner accès à des aptitudes particulières (les compétences) mais également déterminer votre style de jeu. Pour éviter de complexifier le jeu, nous avons sélectionné les classes courantes de Donjon et Dragon, mais aucune classe trop exotique ni bi-classement. En GN, cela alourdit souvent inutilement le jeu.



Choisir votre espèce

L'espèce de votre personnage va déterminer une partie de votre costume et vous permettre de bénéficier de certaines compétences spécifiques à cette espèce. Par souci de simplicité et garder un minimum de faisabilité en termes d'esthétique, toutes les espèces de Pandokh ne sont pas jouables en GN. Assurez-vous, si vous prenez une espèce ayant une esthétique très particulière, de pouvoir la rendre visible de manière crédible (maquillage, masque etc.) Il existe de nombreux tutoriels sur internet pour vous aider à faire vos costumes. Votre personnage peut être métissé mais devra choisir son ascendance majoritaire comme s'il s'agissait de son espèce principale. La différence peut surtout se retrouver dans votre costume ou votre background personnel, mais n'influe pas sur les règles.

Le métissage des espèces est souvent une alternative élégante aux contraintes de maquillage. Par exemple, en jouant un-e demi-orc vous pouvez incarner toutes les aptitudes d'un-e orc avec juste de canines proéminentes ou un teint verdâtre.





Choisir l'historique

L'historique de votre personnage correspond à ses origines sociales et à son passé. Il permet d'accéder à des dons, un équipement, des compétences et des langues supplémentaires que le personnage a appris à maîtriser durant sa jeunesse. Enfin l'historique apporte des points de bonus dans vos caractéristiques, à la création du personnage.

Déterminer les Scores des caractéristiques

Chaque personnage est déterminé par 6 caractéristiques de base



La **Force** représente sa force physique et les dommages qu'il peut infliger. C'est la caractéristique la plus utile aux Guerriers et aux Barbares.

La **Dextérité** représente son adresse, sa rapidité mais également sa précision. C'est la caractéristique la plus utile aux Roublards et aux Rôdeurs.

La **Constitution** représente son endurance et sa capacité à résister aux agressions extérieures. C'est la caractéristique la plus utile aux Moines et aux Paladins.

L'**Intelligence** représente le niveau d'érudition du personnage. C'est la caractéristique la plus utile aux Mages.

La **Sagesse** représente l'intuition et le bon sens du personnage. C'est la caractéristique la plus utile aux Prêtres et aux Druides.

Le **Charisme** représente l'aisance sociale et le charme naturel du personnage. C'est la caractéristique la plus utile aux Bardes.

Création de personnage

A la création, vous devez répartir **6** scores prédéterminés parmi ces **6** caractéristiques : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Votre historique s'ajoute à votre score total, après attribution.

Si l'une de vos caractéristiques est inférieure ou égale à 8, vous aurez un Malus (listé ci-dessous). Si l'une de vos caractéristiques est supérieure ou égale à 16, vous obtiendrez un Bonus.

FORCE	Accès aux armes à 2 mains	Ne peut jamais faire plus de 1 dégât avec une arme
DEXTÉRITÉ	Esquive toujours le 1er coup ou accès aux armes de jet	Ne peut jamais se cacher ou esquiver
CONSTITUTION	Plus 1 PV	Moins 1 PV
INTELLIGENCE	2 langues de plus (y compris les rares)	Ne sait pas lire et écrire
SAGESSE	Droit à 1 révélation toutes les 4h	Ne peut jamais pister, détecter un piège ou un passage secret
CHARISME	Charme personne toutes les 4h	Ne peut pas mentir

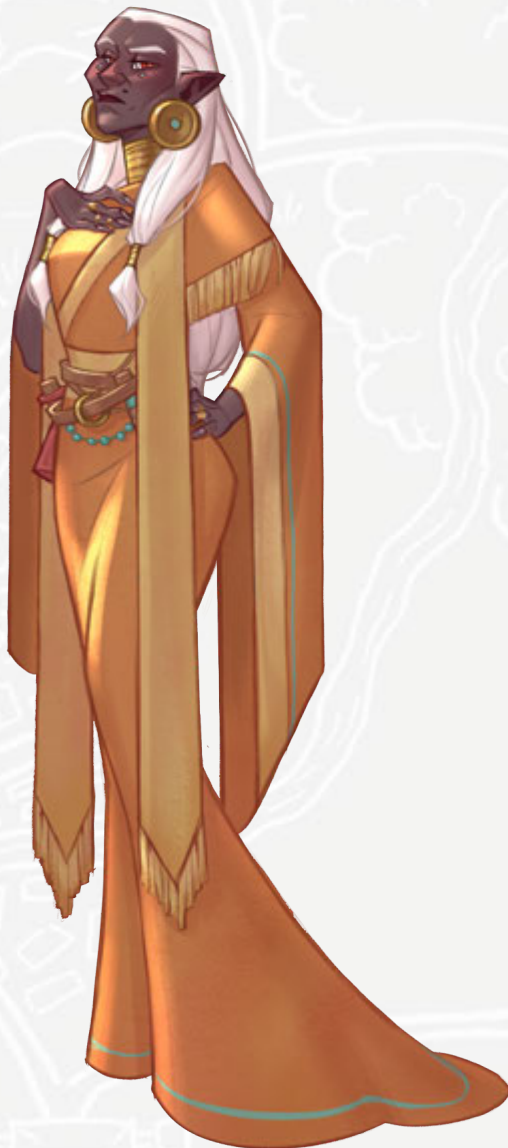


Choisir un Alignement

L'alignement de votre personnage va déterminer sa boussole morale et la manière dont vous allez l'interpréter. Il s'agit essentiellement d'une indication d'interprétation du rôle qui pourra avoir quelques incidences en jeu.

Un personnage doit être aligné selon son rapport au Bien et au Mal (Bon, Neutre ou Mauvais) et son rapport à l'ordre social (Loyal, Neutre, Chaotique).

Les 9 alignements possibles dans ce GN sont donc :



Loyal Bon : Votre personnage pense qu'une société et ses structures sont garantes du bien être de chacun. Il/Elle a confiance en des lois justes, respecte sa parole et tente au mieux de faire correspondre sa morale avec l'ordre social. Un preux chevalier, une capitaine de la garde intègre ou une reine juste et soucieuse de son peuple sont des exemples de personnages loyaux bons.

Neutre Bon : Votre personnage privilégie le bien-être des gens qui l'entourent et agit avec désintéressement du moment qu'il pense agir en faveur de tous. Il/elle respectera les règles à la condition qu'il/elle les reconnaisse comme justes mais pourra se permettre certains écarts si la vie des autres est menacée. Une guerrière refusant de nuire à des innocents malgré les ordres, un alchimiste s'affranchissant de certaines règles pour trouver une formule de soin accessible ou une barde prenant de son temps pour chanter gratuitement pour les miséreux sont des exemples de personnages Neutres Bons.

Chaotique Bon : Votre personnage est foncièrement attaché à la vie et au bonheur, mais différencie clairement la loi et la justice. Pour lui/elle, le respect des règles sociales est accessoire, à partir du moment où il/elle juge que le système qui les impose est inique. Un bandit au grand

cœur redistribuant les richesses ou une pirate menant une flotte d'opposition à un tyran sont des exemples de Chaotiques Bons.

Création de personnage

Loyal Neutre : Votre personnage considère que la loi est la seule garante de l'équilibre social et ne peut pas se permettre de s'encombrer d'exceptions ou d'émotions parasites. Il/Elle pense que de l'harmonie créé par un cadre strict mais juste est la solution la plus adaptée à l'existence. Un moine à la discipline de fer, une magistrate sévère mais incorruptible sont des exemples de personnages Loyaux Neutres.

Neutre Strict : Toute chose doit contribuer à l'équilibre parfait. Votre personnage n'a pas de "côté", il suit le chemin que le destin a tracé pour lui/elle et s'adapte en conséquence pour maintenir une harmonie. Un personnage neutre strict obéit aux fluctuations de la nature, il/elle ne prend pas parti, il rétablit ce qui a été déstabilisé. Un druide entamant un grand voyage pour rétablir une dysharmonie naturelle ou une oracle accomplissant la volonté du destin sans attache à un seigneur, une espèce ou une bannière sont des personnages neutres stricts.

Chaotique Neutre : Les règles sont des fardeaux et des conventions inutiles. Votre personnage n'a jamais voulu suivre la route qu'on avait tracée pour lui, il fait ce qui lui plaît quand cela lui chante. Un chaotique neutre est avant tout un libertaire, un libre-penseur, qui donne lorsqu'il en a envie et reprend sans prévenir. Un agitateur de foule, une philosophe errante ou une opportuniste éprise de liberté sont des exemples de personnages chaotiques Neutres.

