

IL ETAIT UNE FOIS... DE LA GRAINE DE HEROS

Un personnage se compose comme une peinture, d'abord quelques traits sur une feuille, ce sont des idées jetées en vrac. Puis passé le premier gribouillage, il faut appuyer le trait, derrière l'idée, il faut mettre des chiffres, la charpente en commençant par les caractéristiques, puis les Règles/Milieus, les compétences et finalement les Arts Magiques et les Sorts.

Une bonne manière de procédé est de lire le descriptif du monde et les quelques profils de mages proposés. Dans la plupart des cas, le système est suffisamment flexible pour accommoder n'importe quel personnage, les seuls limites sont celles posées par le Meneur de Jeu pour sa campagne - tout hétéroclite que soient les personnages, ils devront pouvoir s'entendre.

Une fois qu'un concept de personnage est prêt, passez à l'étape de création du personnage proprement dite.

Première étape: techno-mage ou hermétiste ?

Le personnage sera un mage, soit. Puisera-t-il son pouvoir parmi une tradition multimillénaire, rejetant la science et ses découvertes ou au contraire veut-il faire parti des pionniers défrichant un Art qui n'a que quelques siècles d'existence - voir quelques décennies seulement pour certains aspects.

Les hermétistes se targuent de remonter à l'Ordre d'Hermès qui lui même remonterait à certains cultes égyptiens de Ptah. Cette tradition est vieille, puissante et bénéficie de l'expérience des siècles, ses rituels ont été perfectionné à l'extrême, mais combien de précieux documents ont été oubliés ou détruit ? Et si les technomages avaient raison, n'est-ce pas une tradition prisonnière de vieux carcans poussiéreux qui l'empêchent de retrouver sa puissance d'antan ? Serez-vous un historien de l'Ordre disparu, convaincu que seul l'œuvre des grands maîtres du passé pourra revitaliser cette magie ou au contraire serez-vous la nouvelle génération, pleine d'énergie cherchant à reconstruire une nouvelle magie sur les bases de ce riche passé ?

Quelques profils uniquement hermétistes :

- L'illusionniste, aucun magie moderne ne peut rivaliser dans ce domaine.
- L'élémentaliste manipulant et invoquant les esprits élémentaires. Les techno-mages ne peuvent concevoir que le feu soit doté d'un esprit.
- Le médium, très similaire à l'élémentaliste, mais alors que ce dernier s'occupe des forces primordiales, le médium discute avec les morts, les fantômes et parfois se doit de les combattre

Les techno-mages sont pour beaucoup des pionniers. La cyber-magie n'en est n'a qu'à ses balbutiement, celle des champs de force et de gravité n'est guère plus avancée. Les techno-mages ne peuvent pas se reposer sur des grimoires concentrant l'expérience de cinquante générations de mage, très souvent ils avancent dans la nuit. Avec tous les risques que cela comporte, mais aussi toutes les promesses que la découverte d'une Terra Incognita peut receler.

Quelques profils uniquement de technomanciens :

- Le cyber-mage, plongeant son esprit dans les systèmes informatiques les plus complexes, ouvrant les portes d'un monde que les hermétistes ne peuvent même pas concevoir. Il

peut acquérir la maîtrise de n'importe quel système informatique, mais certains se spécialisent dans le contrôle de machine et de robot.

- Les chevaucheurs de flux se spécialisent dans la maîtrise des forces invisibles que sont la gravité et les champs magnétiques. Couplé souvent avec une bonne maîtrise de la matière, leur grande force réside dans leur faculté à manipuler des forces invisibles, leur donnant l'occasion de pratiquer leur Art parfois même au milieu de la foule.
- Le cyber-mancien, à ne pas confondre avec le cyber-mage, est souvent vu comme la version moderne du nécromant. Mélangeant avec audace - ou folie - la chair et le métal, brouillant les frontières entre le genre humain et le règne animal, il est le père des nouveaux golems.

Reportez-vous à l'historique et au chapitre de la magie pour avoir plus de détails et sur les avantages et contraintes de chaque approche.

Deuxième étape - Les Caractéristiques

Le joueur à 40 points à répartir dans ces huit caractéristiques que sont Coordination, Force, Résistance, Perception, Intelligence, Empathie, Volonté et Charisme. Ce sont les caractéristiques innées du personnage. Elles peuvent s'améliorer avec l'expérience, mais lentement. Le minimum pour un humain est de 3 et le maximum (à la création) est de 7, la moyenne étant à 5.

Reportez-vous au chapitre « Le système » pour le descriptif détaillé des caractéristiques.

Les Points de Vie (PV) se déterminent à partir de la somme de Résistance et Force

Les Points de Souffle (PS) se déterminent à partir de la somme de Résistance et Volonté

Les Points d'Equilibre (PE) se déterminent à partir de la somme d'Empathie et Volonté

Résistance + Force	Point de Vie
Résistance + Volonté	Point de Souffle
Empathie + Volonté	Point d'Equilibre
< 1	1
2-4	2
5-7	3
8-10	4
11-13	5
14-16	6
+3	+1

Les Techniques magiques se déterminent suivant le tableau suivant (cf. : « La Magie » pour plus de détail)

Techniques	Caractéristiques déterminantes	Valeur (arrondi à l'inf.)	Technique
Contrôler	Charisme	3	0
Créer	Empathie	4	1
Détruire	Volonté	5	1

Percevoir	Perception + Empathie / 2	6	2
Transformer	Charisme + Volonté / 2	7	2
		8	3
		9	3

EXPÉRIENCE : Il est possible d'améliorer les caractéristiques avec de l'expérience, à raison de 3 x le niveau à atteindre en XP. Une caractéristique peut être montée à 8 au coût de 30 XP (avec l'autorisation du MJ - le personnage dépasse les limites humaines et le joueur doit venir avec une raison plausible comment son personnage atteint un tel développement).

Troisième étape : Règnes & Milieux

Le joueur dispose de 12 points à répartir dans les six règnes. A la création seul quatre point peuvent être investi dans un règne, et ce une seul fois. Comme le niveau d'Ether est à la base de -1, le niveau de départ maximum est de 3.

Maîtrise exceptionnelle : une fois le niveau 5 atteint, le personnage, qu'il soit mage ou non, est capable d'obtenir des effets tout à fait extraordinaires - imitant des sorts de niveau 1, et nécessitant quelques minutes de concentration et un point de souffle. En passant une semaine de préparation (et dépensant un point d'équilibre), il peut répliquer les effets d'un sort de niveau 2. Le meneur de jeu est seul juge quand à la faisabilité de tel ou tel effet. A noter que cet effet ne peut pas être contré par de la magie ou une Parma Magica - le personnage réussit à transcender les limites de son art.

EXPÉRIENCE : Il est possible d'améliorer les règnes/milieux avec de l'expérience, à raison de 4 x le niveau à atteindre en XP. Un seul règne/milieu peut être monté à 5 au coût de 30 XP (avec l'autorisation du MJ), qui donne des capacités particulières dans le règne choisi.

Quatrième étape : Compétences

Le joueur dispose de 50 points à répartir dans les compétences de son choix. Aucune compétence ne peut dépasser le niveau +1 à la création, et les personnages étant en général des personnages relativement jeunes, seul deux compétences peuvent être à ce niveau.

Les différents niveaux de compétences sont :

Niveau	Descriptif
X :	Absence totale de connaissance en la matière, niveau de base de la plupart des connaissances scientifique ou de compétences très spécifiques
-4 :	Vague notion, niveau de base des compétences difficiles
-2 :	Rudiment, niveau de base de la plupart des compétences physiques
-1 :	Apprenti, indique que la compétence été un peu étudiée ou entraînée
0 :	Maîtrise de toutes les notions de base. Etudiant diplômé ou professionnel débutant.
+1 :	Connaissance avancée. Professionnel. Niveau de compétence de la plupart des PNJs dans leur domaine d'expertise.
+2 :	Expert renommé.
+3 :	Génie.

... et le nombre de point à investir pour faire progresser la compétence :

Niveau	Compétence X (pas de niveau de base)	Compétence à -4	Compétence à -2	Points pour progresser au niveau supérieur
X	0			
-4	2	0		+2
-2	4	2	0	+2
-1	6	4	2	+2
0	8	6	4	+2
+1	13	11	9	+5
+2	33	31	29	+20
+3	73	71	69	+40

Deux catégories de compétence existent: les compétences principales et les compétences de background. Les premières regroupent celle qui ont une importance régulière dans le jeu, les autres sont des compétences que peut avoir développé le personnage, mais qui n'entrent que rarement en jeu, elles sont indiquées par une *. Faire progresser ces compétences ne coutent que la moitié des points.

Les compétences de background sont:

Artisanat	Botanique
Chant	Chimie
Conduite	Culture
Danse	Etiquette hermétique
Folklore	Géographie
Histoire	Langue
Peinture et dessin	Physique
Pilotage	Premiers soins
Zoologie	

EXPÉRIENCE : Il est possible d'améliorer les compétences avec de l'expérience en suivant le tableau.

Pour atteindre le niveau +2, le joueur doit pouvoir justifier d'un entraînement de son personnage pour atteindre une telle maîtrise - le meneur de jeu peut exiger que plusieurs aventures en rapport avec ladite compétence s'écoule avant que le personnage puisse progresser.

Le niveau +3 requiert non seulement un investissement de tous les instants dans son art, mais aussi des circonstances particulières permettant au personnage d'atteindre une compréhension ou une maîtrise tout à fait unique.

Si le personnage est dépourvu de capacités magiques, la création se termine ici. Le personnage est prêt à jouer ! Déjà à ce stade, les personnages sont supérieurs à la moyenne humaine, mais ils ne sont pas encore « exceptionnels ».

LES COMPETENCES MAGIQUES

Finalement, ce qui différencie les personnages du commun des mortels, les pouvoirs magiques. Il reste donc à choisir les Arts, et bien évidemment les sortilèges.

Les Arts

Au nombre de dix tant pour les hermétistes que pour les technomages, le personnage dispose de 9 niveaux à répartir dans les arts de son choix. Seul deux Arts peuvent être au niveau 3, et aucun ne peut dépasser cette valeur à la création.

Contrairement aux compétences, les Arts commencent au niveau 0 et n'ont pas de limite supérieure (quoiqu'il soit excessivement rare, même chez les très vieux mages, de voir des Arts dépassant le niveau 7).

EXPÉRIENCE : Il est possible d'améliorer un Art avec de l'expérience à raison de 4 x le niveau à atteindre.

Les Sortilèges

Durant son apprentissage, le personnage a pu apprendre jusqu'à 35 niveaux de sort, avec un seul sort de niveau 7 et un seul de niveau 6 - il est peut réaliste qu'un jeune mage soit doté de nombreux sort de haut niveau : il lui a bien fallu commencer par maîtriser les bases avant de pouvoir s'attaquer aux sortilèges les plus compliqués.

Tous les sortilèges choisis doivent avoir un niveau inférieur ou égal à $\text{Forme} + \text{Technique} + 2$. Les Techno-mages doivent rajouter la compétence en rapport avec le sort (voir le chapitre adéquat pour plus de détails).

Exemple: Chimie pour un sort permettant de changer l'eau en vin, Informatique et Piratage pour prendre le contrôle d'un ordinateur...

OPTIONS : AVANTAGES & DEFAUTS

Pour différencier d'avantage les personnages, ceux-ci peuvent être doté d'avantages et de défauts. Prendre un avantage est facultatif, mais si c'est le cas, le personnage doit prendre un défaut. Les avantages et les défauts ont une valeur allant de 1 à 3, le nombre total de point de défaut doit égaler les points d'avantage, avec un maximum de trois points.

Libre au meneur de jeu d'interdire certains avantages ou défauts.

Avantages

CHANGE-FORME (3): à l'origine l'apanage des mages de la maison Bjornaer dans l'Ordre d'Hermès, eux-mêmes faisant remonter cette tradition aux chasseurs-garous de certaines tribus celtes, nordiques et slaves. Permet à la personne de se transformer en quelques secondes en son animal de cœur. Elle conserve toutes ses facultés mentales, mais devient entièrement un animal - la transformation ne peut être détectée par des sorts, et la personne est insensible aux sorts basés sur le contrôle des humains (Corpus ou Mentem) tant qu'elle reste sous forme animale.

AFFINITE (variable): le don du mage est particulièrement fort dans un domaine bien particulier. Cet avantage donne un bonus de +1 dans toutes les opérations magiques faisant appel à une facette particulière d'un Art.

	Affinité possible (et valeur)	Affinité élargie
Animalem	Félins (1), guérir (1), oiseaux (2), transformation (2)	Se transformer en animal (2) Transformation entre règne (3)
Corpus	Soigner (1), se transformer (1), blesser ou détruire (2), transformer (2)	
Herbam	Les fleurs (1), les fées (2)	
Aquam	Esprit élémentaire (1)	
Auram	Foudre (1), temps et tempête (2)	Esprit élémentaire (3)
Ignem	Lumière (1), froid et glace (2)	
Terram	Métal (2)	
Imaginem	Vision (1), Illusions (2)	
Mentem	Fantôme (1), émotions (2)	Nécromancie (avec Corpus) (3)
Vim	Anti-magie (1), détruire les démons (1), démons (2), méta-magie (2)	

	Affinité possible (et valeur)	Affinité élargie
Cristal	Métal (1), glace (1), transformation (2)	Changement de phase (2), transformation étendue (3)
Liquide	Acides (1)	
Vapeur		
Synthésis	Verre (1)	
Elektro	Système informatique (2)	
Magnes	Gravité (1), magnétisme (2)	
Lux	Laser (1), onde radio (1)	

Méka	Voiture (1), moteur (2)	
Bio	Se transformer (2), transformer (3)	Transformation en autre élément (2)
Vim		

FAMILIER (1): Moyennant un jet d'Empathie + Animal, le mage peut percevoir par ses sens. Le familier est intelligent et peut parler. Moyennant les rituels adéquats, il peut être transformé en véritable familier.

GADGET OU OBJET MAGIQUE (variable): à définir avec le MJ

DETECTION DE LA MAGIE: Détecte la présence de magie ou d'aura sur un jet d'Empathie + Éther -1. La marge de réussite détermine le niveau d'information ainsi obtenu. Demande quelques minutes de concentration.

Désavantages

ALLERGIE SURNATURELLE (variable): le mage est allergique a une substance tout à fait anodine. En présence de cette substance, il subit un malus de -2 à sa magie. Exemple : fer (3), plastique (2), papier (2).

CORRUPTION TECHNIQUE (2): l'aura qui entoure le mage est telle que lentement elle dérègle tout système "moderne". L'électronique est plus sensible que les systèmes électriques, qui sont eux-mêmes plus sensible que la mécanique. Plus un système est simple, moins il est sensible. La corruption se fait lentement et n'est pas contrôlable. Seulement pour hermétiste.

FAIBLESSE MAGIQUE (variable): dans certaines circonstances, les pouvoirs du mage sont moins efficaces (il a un malus de -1 à tous ses scores d'expertise). Au milieu de la foule (1), en ville (3), de nuit (2), de jour (3), lorsqu'il pleut (1), dans la nature (2).

FUITE DE MAGIE (1): des effets magiques mineurs en rapport avec la spécialité du mage se produisent spontanément, surtout en situation de stress.

INSTABILITE MAGIQUE (1): le corps du mage a tellement été exposé à la magie qu'il en est devenu partiellement instable. En situation de stress ou dans une forte aura magique, la peau du mage change de couleur (Résistance - Éther pour résister) ou il change de taille (+/-10%).

MALCHANCEUX (2): lorsque le hasard s'en mêle, il est souvent défavorable. Les fumbles arrivent sur 11 ou 12, et les tuiles pleuvent spontanément.

MARQUE DES ENFERS (3): L'enfer prend un malin plaisir à rendre la vie du personnage plus difficile. Une fois par séance, le MJ peut forcer le personnage à refaire un jet à -3 à la place d'un jet réussi, suite à une brève intervention démoniaque. De temps à autre, le démon responsable de la marque peut décider d'intervenir plus durablement...

RESISTANCE AMOINDRIE (variable): dans certaines circonstances ou contre certaines formes, la résistance à la magie du personnage est diminuée de 2. Contre les sorts et pouvoirs de feu (2), une technique (2 ou 3), si le personnage est mouillé (1), la nuit ou le jour (3), en présence d'une croix (1). Le personnage fait de gros efforts pour que cela ne se sache pas...