

Étapes de la création de personnage

Étape I: concept et identité

Choisissez l'identité, la motivation, le concept, l'affiliation, l'Essence et les archétypes.

Étape II: choix des attributs

Votre personnage commence avec 1 point dans chaque attribut.

Classez les trois catégories par ordre décroissant, en définissant les attributs primaires, secondaires et tertiaires: physique, social, mental (7/5/3).

Assignez une valeur aux caractéristiques physiques: Force, Dextérité, Vigueur.

Assignez une valeur aux caractéristiques sociales: Charisme, Manipulation, Apparence.

Assignez une valeur aux caractéristiques mentales: Perception, Intelligence, Astuce.

Étape III: choix des capacités

Classez les trois catégories par ordre décroissant: talents, compétences, connaissances (13/9/5).

Choisissez les talents, compétences et connaissances, ainsi que leur valeur.

Vérifiez les capacités secondaires qui représentent des traits spécialisés.

Aucune capacité ne peut dépasser un score de 3 à ce niveau.

Étape IV: choix des avantages

Choisissez les historiques (7).

Déterminez votre focus (paradigme, pratique, instruments).

Étape V: touches finales

Notez les sphères (6, le premier point étant réservé à la sphère d'affinité).

Notez le niveau de départ d'Arété (1), de Volonté (5), de Quintessence (niveau d'Avatar) et de Paradoxe (0).

Dépensez les points de bonus (15).

Décrivez l'apparence du personnage, l'impression qu'il donne, ses manies, sa culture, ses croyances, son Avatar, ses motivations, son identité.

Exemples de concepts

- **Activiste** – journaliste, blogueur, lobbyiste, mécontent.
- **Aidant** – parent, enseignant, travailleur social, professionnel du milieu médical.
- **Artiste** – écrivain, danseur, peintre, musicien.
- **Athlète** – sportif professionnel, entraîneur sportif, artiste corporel, amateur de sports extrêmes.
- **Cadre** – magnat des affaires, directeur, apporteur d'affaires, leader d'opinion.
- **Criminel** – membre d'un gang, escroc, dealer, voleur.
- **Gardien** – policier, agent de sécurité, adepte de la théorie du complot, lanceur d'alertes.
- **Guerrier** – soldat, mercenaire, milicien, prophète.
- **Intellectuel** – étudiant, professeur, philosophe, critique.
- **Jeune** – enfant, lycéen, innocent, punk à chien.
- **Mystique** – prêtre, ermite, chamane, illuminé.
- **Oiseau de nuit** – barman, videur, clubbeur, célébrité.

- **Rebelle** – vagabond, hors-la-loi, néo-tribaliste, adepte d'une sous-culture.
- **Technicien** – mécanicien, technicien de laboratoire, artisan, génie informatique.
- **Travailleur** – ouvrier, vendeur, routier, employé du bâtiment.

Essences

- **Dynamique** – force passionnelle de progrès et de changement.
- **Motivale** – solide partisan de la stabilité et de la sécurité.
- **Primordiale** – figure évasive des mystères primitifs.
- **Questive** – rêveur en quête de nouveaux horizons.

Archétypes (nature & attitude)

Voir pages 267-273.

- **Activiste** – vous remettez sur pied un monde en perdition.
- **Bienfaiteur** – vous avez le pouvoir d'aider les autres, et vous le faites.
- **Bouffon** – vous faites du monde votre jouet.
- **Gamin** – votre innocence et votre gaieté poussent les autres à prendre soin de vous.
- **Hacker** – vous démontez les choses pour mieux les améliorer.
- **Hédoniste** – les sensations sont vos drogues favorites.
- **Idéaliste** – vous connaissez la nature de la Vérité supérieure qui nous attend.
- **Innovateur** – votre imagination fait avancer le progrès.
- **Machine** – la faiblesse, c'est pour les êtres inférieurs.
- **Martyr** – servir est votre plus grand plaisir.
- **Monstre** – vous êtes l'ombre sans remords dans le miroir de votre monde.
- **Pernicieux** – vous renversez l'ordre établi afin de révéler des vérités fondamentales.
- **Prophète** – dire la vérité aux puissants est l'œuvre de votre vie.
- **Redresseur de torts** – toujours en première ligne, vous vous battez pour des lendemains qui chantent.
- **Savant fou** – la véritable science n'a aucune limite!
- **Solitaire** – vous n'avez besoin de personne.
- **Survivant** – vous résistez à tout, quoi qu'il advienne.
- **Traditionaliste** – pour vous, les anciennes coutumes sont les meilleures.
- **Visionnaire** – vous voyez au-delà de l'évidence et recherchez une vision supérieure pour nous tous.
- **Voyou** – la révolte est votre évangile et votre renommée.

Factions

La ligne *sphère d'affinité* vous indique les sphères par défaut de chaque secte. Vous ne pouvez choisir *qu'une seule* sphère d'affinité par personnage, même si la liste en cite plusieurs.

- **Les Disparates** protègent leurs coutumes ancestrales, soutiennent ceux de leur camp et méprisent cette guerre qui a causé d'indicibles souffrances. Souvent écartés du combat pour la réalité, ces groupes ont largement vécu dans la clandestinité et commencent à présent à s'allier pour se protéger mutuellement.
- **La Technocratie** assure l'ordre mondial et la stabilité sous sa direction et sa protection Éclairée. Elle se dévoue corps et âmes à la destruction des Déviants de la Réalité et a passé plus de 500 ans à faire la guerre aux Traditions mystiques.

- **Les Traditions** cherchent à faire revivre l'époque de la Haute Magye ou l'aube d'une nouvelle ère mystique. Ces ennemis acharnés de la Technocratie semblent avoir perdu le combat pour la réalité.

Les Neuf Traditions

Voir pages 148-165.

- **Adeptes du Virtuel** – des pirates de la réalité qui cherchent à redémarrer leur monde.
Sphères d'affinité: Correspondance/Données ou Forces
- **Akashayana/Fraternité Akashite** – maîtres du corps, de l'esprit et de la pensée grâce aux Arts de la discipline personnelle.
Sphères d'affinité: Psyché ou Vie
- **Chœur Céleste** – chanteurs sacrés qui prêtent une voix humaine au chant divin.
Sphères d'affinité: Prime, Forces ou Esprit
- **Culte de l'Extase/Sahajiya** – devins visionnaires qui transcendent les limites à travers l'expérience du sacré.
Sphères d'affinité: Temps, Vie ou Psyché
- **Euthanatoi/Chakravanti** – disciples de la mortalité qui éliminent la corruption et apportent une délivrance miséricordieuse de la souffrance.
Sphères d'affinité: Entropie, Vie ou Esprit
- **Ordre d'Hermès** – maîtres rigoureux de la Haute magye et des Arts élémentaires.
Sphères d'affinité: Forces
- **Parlesonges/Kha'vadi** – gardiens et protecteurs des traditions spirituelles et des cultures terriennes pillées, délaissées et opprimées.
Sphères d'affinité: Esprit, Forces, Vie ou Matière
- **Société de l'Éther/Fils de l'Éther** – les élégants sauveurs des promesses de la science.
Sphères d'affinité: Matière, Forces ou Prime
- **Verbenae** – adeptes antiques de la Nature sauvage et du sang mystique.
Sphères d'affinité: Vie ou Forces

L'Union Technocratique

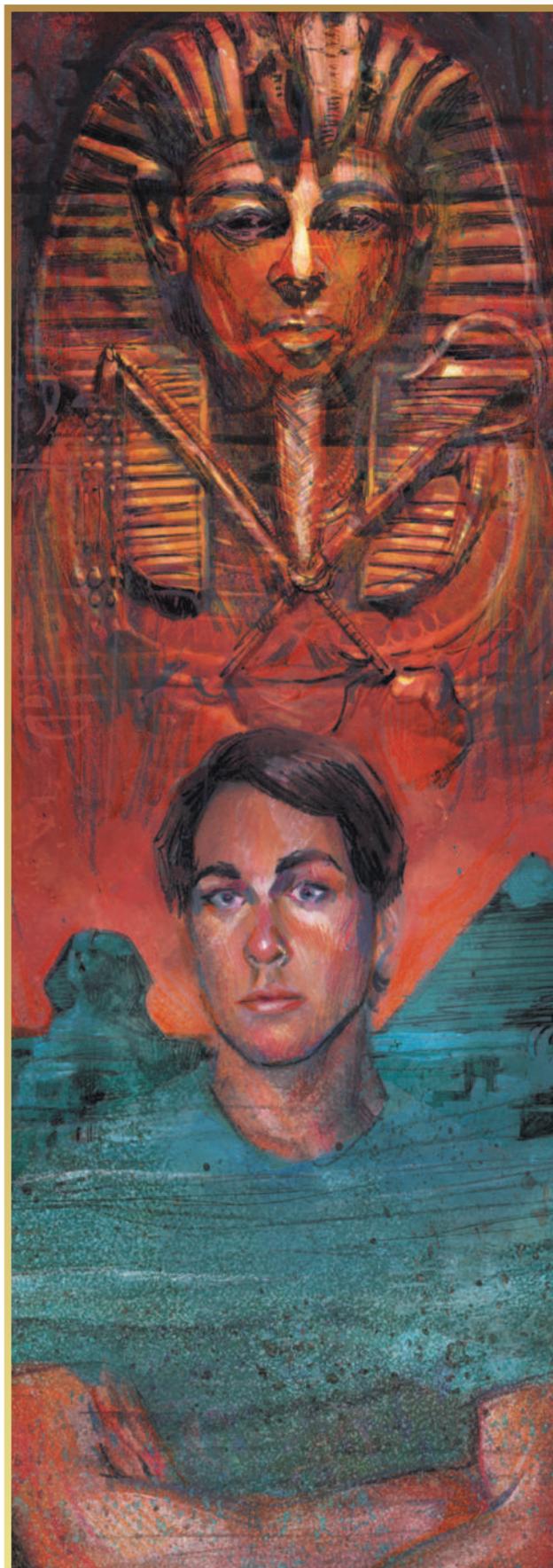
Voir pages 186-195.

- **Ingénieurs du Vide** – explorateurs et protecteurs des espaces extradimensionnels.
Sphères d'affinité: Science dimensionnelle, Correspondance ou Forces
- **Itération X** – ils perfectionnent la biomécanique humaine.
Sphères d'affinité: Forces, Matière ou Temps
- **Nouvel Ordre Mondial** – garants de l'ordre social et de la stabilité globale.
Sphères d'affinité: Psyché ou Correspondance/Données
- **Progéniteurs** – des innovateurs qui développent le potentiel de la vie organique.
Sphères d'affinité: Vie ou Prime
- **Syndicat** – maîtres de la finance, du statut et du pouvoir conféré par la richesse.
Sphères d'affinité: Entropie, Psyché ou Utilité primale

L'Alliance des Disparates

Voir pages 202-223.

- **Ahli-Batin** – prophètes de l'Unité à travers une connexion au Divin et une subtile influence.
Sphères d'affinité: Correspondance ou Psyché (*jamais* l'Entropie)



- **Bata'a** – héritiers de la tradition vaudou, ils veulent réparer un monde brisé.
Sphères d'affinité: Vie ou Esprit
- **Enfants du Savoir** – les Couronnés se consacrent à la perfection alchimique.
Sphères d'affinité: Forces, Matière, Prime ou Entropie
- **Excavés** – de sombres romantiques qui se rient de la destruction.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Kopa Loei** – défenseurs de la Nature, des Anciens Dieux et de leur culture.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Ngoma** – ces Hauts mages africains ont juré de reprendre tout ce qui a été volé à leur peuple et à leur terre natale.
Sphères d'affinité: Vie, Psyché, Prime ou Esprit
- **Orphelins** – ces mages se sont Éveillés seuls et survivent dans l'ombre des autres sectes.
Sphères d'affinité: n'importe laquelle
- **Sœurs d'Hippolyte** – gardiennes du Principe féminin sacré.
Sphères d'affinité: Vie ou Psyché
- **Taftâni** – mystiques du Moyen-Orient qui donnent vie aux dons d'Allah et aux Arts de l'homme.
Sphères d'affinité: Forces, Matière, Prime ou Esprit
- **Templiers** – bastion de la chevalerie dans une ère corrompue.
Sphères d'affinité: Forces, Vie, Psyché ou Prime
- **Wu Lung** – ils préservent la sagesse céleste, l'ordre et la noblesse.
Sphères d'affinité: Esprit, Forces, Matière ou Vie

Capacités

Capacités primaires

Voir pages 275-289.

- **Talents:** Art, Athlétisme, Bagarre, Commandement, Empathie, Expérience de la rue, Expression, Intimidation, Intuition, Subterfuge, Vigilance.
- **Compétences:** Armes à feu, Artisanats, Arts martiaux, Conduite, Étiquette, Furtivité, Méditation, Mêlée, Recherche, Survie, Technologie.
- **Connaissances:** Cosmologie/Sous-dimensions, Droit, Énigmes, Érudition, Ésotérisme, Informatique, Investigation, Médecine, Occultisme, Politique, Sciences.

Capacités secondaires

Voir pages 289-300.

- **Talents:** Animaux, Aplomb, Do, Fouilles, Haut rituel, Picoler, Rêve éveillé, Séduction, (*optionnel:* Amateur), Vol.
- **Compétences:** Acrobaties, Armes à énergie, Biotechnologie, Équitation, Hypertechnologie, Réacteur dorsal, Tir à l'arc, Torture, (*optionnel:* Professionnel).
- **Connaissances:** Connaissance locale, Cryptographie, Cultures étrangères, Démolition, Finance, Folklore/Données DR, Médias, Pharmacopée/Poisons, Systèmes de pensée, (*optionnel:* Expert).

Historiques

Voir pages 301-328.

- **Accréditations** – des autorisations spéciales pour des tâches tout aussi spéciales.
- **Alliés** – des amis pour venir à votre secours.
- **Amélioration \$** – perfectionnements corporels cybernétiques ou biotechnologiques.
- **Arcane/Voile** – un mystérieux talent pour passer inaperçu.

- **Armes secrètes*** – vous servez de cobaye aux chercheurs technocratiques.
 - **Avatar/Génie** – l'incarnation du soi de l'Éveillé/Éclairé.
 - **Bénédiction** – d'étranges puissances vous ont doté d'un don extraordinaire.
 - **Bibliothèque** – accès à des informations spéciales.
 - **Contacts** – sources d'informations et réseaux de connaissances.
 - **Culte** – groupe d'adeptes dévoués.
 - **Destinée** – sentiment exaltant d'être promis à accomplir de grandes choses.
 - **Espions** – réseaux d'informateurs.
 - **Familier/Compagnon** – un auxiliaire non-humain doté de capacités spéciales.
 - **Fausse identité** – un double dont l'existence est avérée.
 - **Fondation/Canevas** – bastion mystique ou technocratique.
 - **Forteresse mentale** – votre univers onirique intérieur.
 - **Influence** – le degré d'influence du mage dans la société mortelle.
 - **Légende** – votre lien avec un puissant personnage.
 - **Mentor** – un Éveillé/Éclairé plus expérimenté est lié à vous.
 - **Merveille** – un Talisman, un Fétiche ou un Appareil capable d'influencer la réalité.
 - **Node** – un lieu de pouvoir plus ou moins entre vos mains.
 - **Parrain** – un bienfaiteur influent doté de ressources notables.
 - **Rang** – un titre important au sein des Masses.
 - **Renforts** – des agents que vous pouvez contacter en cas d'urgence.
 - **Renommée** – votre réputation au sein du monde des Dormeurs.
 - **Réquisitions*** – accès au matériel technocratique.
 - **Ressources** – crédit financier, trésorerie et biens immobiliers.
 - **Rêve/Hyperassimilation** – vous pouvez faire appel à des capacités que vous ne possédez pas.
 - **Sanctum/Laboratoire \$** – un lieu spécial où vous pouvez exercer vos arts.
 - **Servants** – subordonnés spécialisés.
 - **Statut** – respectabilité du personnage parmi ses pairs.
 - **Totem \$** – un puissant allié spirituel. (*Personnages chamanes uniquement.*)
 - **Vies antérieures** – des souvenirs utiles de vos précédentes incarnations.
- * *Personnages de l'Union Technocratique uniquement.*
\$ *Coût en points doublé.*

Sphères

Voir pages 512-528.

- **Correspondance** – compréhension des liens qui unissent les lieux, les espaces et les objets.
- **Entropie** – étude de la mortalité, de la probabilité et du chaos.
- **Esprit** – contact avec des entités et des dimensions issues des Mondes mystiques; c'est un Art pour les mystiques, mais une Science par les Technocrates. Il n'y a aucune différence en termes de jeu.
- **Forces** – maîtrise des énergies élémentaires.
- **Matière** – contrôle des matières inertes, des objets et des structures élémentaires solides.
- **Prime** – contrôle des énergies primordiales.
- **Psyché** – influence sur les émotions et les pensées, y compris la capacité de projeter sa conscience hors de son enveloppe physique.
- **Temps** – perception et influence sur le temps et les phénomènes qui lui sont associés.
- **Vie** – influence sur les organismes et la structure physique des êtres vivants.

Sphères technocratiques (règles optionnelles)

- **Données** - retracer les connexions grâce aux informations.
- **Science dimensionnelle** - hyperphysique des dimensions alternatives.
- **Utilité primale** - utilisation des énergies quantiques.

Points de bonus

Trait	Coût
Attribut	5 par point
Capacité	2 par point
Historique	1 par point
Sphère	7 par point
Arété	4 par point (maximum 3)
Volonté	1 par point
Quintessence	1 par tranche de 4 points
Atout	Coût de l'atout
Handicap	Points de bonus conférés par le handicap (maximum 7)

Coûts en points d'expérience

Trait	Coût
Nouvelle capacité	3
Nouvelle sphère	10
Sphère d'affinité	niveau actuel x 7
Autre sphère	niveau actuel x 8
Arété	niveau actuel x 8
Attribut	niveau actuel x 4
Capacité	niveau actuel x 2
Historique*	niveau actuel x 3
Volonté	niveau actuel x 1

*Option à la discrétion du conteur. Il peut interdire aux joueurs d'améliorer leurs historiques avec les points d'expérience. De plus, les historiques notés \$ coûtent niveau actuel x 6.

