



Web 5 > Création de personnages pour *Destinées**

Généralités

Les éléments donnés ci-dessous sont des éléments généraux. Le livret des règles (lire notamment pp. 11 à 51) détaille de nombreuses autres possibilités, afin d'adapter au mieux les personnages créés à votre univers de jeu.

* * *

Création d'un personnage-joueur

· La création complète d'un personnage-joueur comprend six étapes :

- 1- Phase de réflexion individuelle et collective [facultative],
- 2- L'identité du personnage,
- 3- L'histoire du personnage,
- 4- Les caractéristiques du personnage,
- 5- L'équipement du personnage,
- 6- La phase de *Destinées**

- Phase 1 (réflexion) :

- Phase libre.

- Phase 2 (identité)

- Répartir 5 points entre deux à trois éléments (trois maximum pour un item).
- Voir également bonus « Web 1 ».

- Phase 3 (historique)

- Répartir 5 points entre deux à trois éléments (trois maximum pour un item).
- Voir également bonus « Web 2 ».

Valeur d'un élément d'identité ou d'historique

- 1- élément notable
- 2- élément frappant
- 3- élément incontournable
- 4- élément exceptionnel
- 5 ou + : élément hors-normes

- Phase 3 (caractéristiques)

- Répartir 8 points entre les Aptitudes. Une et une seule des Aptitudes peut atteindre le niveau 4, au maximum. Toutes les autres sont limitées au niveau 3, au maximum.
- Les aptitudes génériques sont les suivantes (lire pp. 20-21 pour plus de détails) :
 - Habileté,
 - Agilité,
 - Force,
 - Perception,
 - Empathie,
 - Intellect.

Échelle des valeurs des Aptitudes

- 5 : aptitude presque surhumaine
- 4 : aptitude exceptionnelle
- 3 : aptitude de haut niveau

2 : bonne aptitude
1 : aptitude moyenne
0 : aptitude faible
Valeurs négatives : personnage souffrant d'un handicap

- Répartir **12 points de compétences, entre quatre à huit compétences**, en affectant au maximum 4 points dans une compétence.

Échelle des valeurs des Compétences

6 ou plus : un des meilleurs au monde dans sa catégorie
5 : excellente maîtrise
4 : maîtrise d'un professionnel de haut niveau
3 : maîtrise d'un professionnel de base
2 : maîtrise d'un bon amateur

- Des listes de compétences, classées par catégories d'univers de jeu, sont proposées dans le livret (pp. 25-27).

- Phase 5 (équipement) :

- Choisir **deux ou trois objets permettant d'apporter une aide concrète et directe au personnage, pour un total de trois points.**

Valeur d'un équipement

1- équipement de qualité
2- équipement de grande qualité
3- équipement de qualité exceptionnelle
4 ou + : pièce légendaire

- Phase 6 (Destinées*) :

- Affecter **12 Points d'Énergie au personnage.**
- Affecter **1 Dé du destin au personnage.**

* * *

Création d'un personnage non-joueur

Les personnages de légende

Suivez la même démarche que pour un personnage-joueur, mais :

- attribuez non pas 5 points, mais 7 à 9 points pour l'identité et 7 à 9 points pour l'historique du personnage pour trois à six items (cinq au maximum pour un item),
- répartissez 10 à 12 points pour les Aptitudes (et non 8), avec un maximum de 4 possibles par Aptitude (et non 3),
- répartissez 18 à 24 points de compétence (et non 12), avec un maximum de 7 points possibles par Compétence (et non 4),
- attribuez jusqu'à 18, voire 21, Points d'Énergie et 2 Dés du Destin au personnage,
- équipez le personnage pour une valeur de cinq points d'équipement (3 au plus pour un objet).

Les alter ego

Les *alter ego* ont les mêmes valeurs que des PJ novices, à deux exceptions près : vous pouvez leur attribuer jusqu'à 18 PE et 18 points pour les compétences, avec un maximum de 6 par compétence.

Les personnages secondaires

Seuls les éléments suivants sont importants les concernant :

- Nom,
- Description : quelques mots peuvent suffire. Un ou deux d'entre eux, au plus, peuvent être associés à des valeurs chiffrées,
- Valeurs de jeu : un personnage secondaire possède 5 points d'Aptitude (trois au maximum pour une Aptitude) et 5 points de Compétences (trois au maximum pour une Compétence),

- Équipement : limitez-vous à deux points d'équipement pour un personnage secondaire, pour un ou deux objets,
- Points d'Énergie : un personnage secondaire possède 3 à 6 Points d'Énergie.

Les figurants

La création d'un figurant se résume à quelques mots-clés, à valeur de description.

En termes de valeur de jeu, un figurant possède deux à trois compétences d'une valeur de deux au moins et de cinq maximum, chacune. Un figurant ne dispose pas de Point d'Énergie.

> Retrouvez-nous sur...

- facebook.com/desix.integral
- Twitter : @Studio09_CB
- studio09.net : *matériel à télécharger*
(fiches de personnage, aides de jeu...),
actualités, concours...
- contact : d6integral@gmail.com

