

FADING SUNS

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

L'élément le plus important dans *Fading Suns* est le personnage. Tout comme les personnages sont cruciaux dans un roman, une pièce de théâtre ou un film, les personnages des joueurs et du meneur de jeu sont la force motrice de chaque aventure. Les joueurs peuvent commencer à jouer directement en choisissant l'un des personnages prêtirés présentés à la fin de ce chapitre. Mais la plupart préféreront créer leur propre personnage.

Les joueurs doivent faire certains choix quand ils construisent leur personnage. Tout d'abord, il existe deux méthodes de création : *la création biographique*, ou *la création sur mesure*. La création biographique est plus simple et plus rapide, mais offre moins de choix et de diversité. Le personnage est déterminé par trois périodes représentant son enfance, son apprentissage et son premier poste. Quelques périodes supplémentaires permettent de l'enrichir et même de lui donner certaines capacités étranges, comme des pouvoirs mentaux, de la magie théurgique ou des implants cybernétiques.

La création sur mesure se fait avec des « points de personnage » qui permettent d'acheter caractéristiques, compétences, pouvoirs étranges, etc. Ce processus peut paraître un peu long et complexe au début, mais il donne un maximum de choix au joueur et de profondeur au personnage. (La création biographique utilise le même nombre de points de personnage ; ils sont simplement dépensés sur des modèles pré-établis.)

LE CONCEPT DU PERSONNAGE

La partie la plus importante et la plus amusante de la création de personnage est le choix de son concept. Qui voulez-vous incarner ? De quelle façon ? Trouver un concept de personnage est une démarche qui ressemble beaucoup à celle d'un romancier ou d'un dramaturge lorsqu'il imagine les protagonistes de son œuvre.

Quand vous inventez un concept, envisagez toutes les facettes de votre personnage. Est-ce un humain ou un xénomorphe ? À quoi ressemble-t-il ? A-t-il grandi dans un superbe manoir noble, ou dans les ruelles sordides d'une mégapole ? Est-ce un barbare des Mondes Perdus, qui ne comprend

rien à la civilisation ? Est-il direct ou subtil ? Brutal ou sophistiqué ? Pragmatique ou superstitieux ? Honnête ou retors ? A-t-il des manières particulières, une façon de parler bien à lui ? Un objet fétiche ou un vêtement favori ? Tous ces détails permettent d'enrichir votre personnage.

Voici quelques questions à vous poser lorsque vous formulez le concept d'un personnage. Tentez d'y répondre en vous mettant dans sa peau (cela vous aidera peut-être à trouver sa voix).

- **Êtes-vous un humain ou un xénomorphe ?** Les joueurs qui envisagent de jouer un extraterrestre doivent savoir que c'est un véritable défi. Les xénomorphes ne pensent pas de la même manière que les humains et sont souvent en butte à la méfiance et à l'ostracisme.
- **Comment s'est passée votre enfance ? Votre adolescence ?** La diversité de la galaxie vous permet d'inventer une gamme d'histoires presque infinie. Étiez-vous un jeune noble gâté et arrogant, ou avez-vous grandi dans un village de serfs perdu au bout du monde ? Avez-vous été élevé par des parents aimants, ou étaient-ils distants et froids ? Peut-être étiez-vous un orphelin, recueilli par un monastère ou vendu très jeune aux Recruteurs ?
- **Quel est votre statut social ?** Un personnage élevé comme un noble a une vision de la vie très différente de celle d'un homme né dans une famille de serfs. Vous attendez-vous à ce que tout le monde vous obéisse au doigt et à l'œil ? Ou pensez-vous que vous devez lutter pour arracher la moindre parcelle de dignité ? À moins que vous ne soyez destiné à entrer dans les ordres ?
- **Quand avez-vous découvert vos éventuels pouvoirs occultes ?** Certaines personnes manifestent leurs pouvoirs très jeunes, pour leur plus grand chagrin s'ils vivent sur un monde arriéré et superstitieux. Si vos pouvoirs se sont manifestés tôt, avez-vous été tenu à l'écart ? Vous a-t-on pourchassé comme sorcier ? Révéré comme un dieu ? Avez-vous gardé vos pouvoirs secrets pour les utiliser contre vos frères, ou caressez-vous l'espoir d'améliorer la société ?

• **Quelle est votre profession? Auriez-vous voulu suivre une autre carrière?** Comment gagnez-vous votre vie? Êtes-vous un touche-à-tout analphabète, ou avez-vous maîtrisé les sciences secrètes des guildes? Avez-vous choisi votre profession, où les circonstances vous ont-elles forcé à embrasser cette carrière?

• **Êtes-vous superstitieux ou préférez-vous la raison?** Luttezz-vous pour retrouver les connaissances de la Seconde République, ou pensez-vous qu'il vaut mieux laisser toutes ces choses enfouies dans les brumes du passé? Frissonnez-vous en imaginant les ténèbres entre les étoiles, ou cherchez-vous à découvrir les secrets des abysses galactiques?

• **Êtes-vous un fidèle d'une religion, ou n'avez-vous foi qu'en vous-mêmes?** L'Église est une entité envahissante. Elle fait beaucoup de bien, mais peut aussi se montrer étouffante et tyrannique. Remettez-vous votre âme entre ses mains, ou méprisez-vous ses dogmes étriqués? Peut-être êtes-vous païen, ou même un adorateur des démons? (Attention, cette dernière option peut devenir gênante dans une partie.)

• **Que pensez-vous de la technologie?** La technologie n'est plus l'outil convivial que nous connaissons. Les gens la perçoivent comme mystérieuse, peu fiable, « magique » et souvent hostile. Ils se méfient des personnes qui l'utilisent, qu'ils considèrent quelquefois comme des magiciens.

• **Vous contentez-vous du *statu quo*, ou êtes-vous un révolutionnaire? Un criminel?** Êtes-vous un citoyen impérial loyal (pensant que l'empire agit pour le bien de l'humanité) ou aimeriez-vous voir l'empire sombrer dans le chaos? Votre famille a peut-être été appauvrie ou détruite durant les guerres impériales, ce qui vous pousse à la sédition... Ou peut-être avez-vous un être cher dans le camp politique adverse... Comment votre patriotisme affecte-t-il vos relations?

• **Quels sont vos objectifs, les choses que vous aimez ou que vous détestez?** Avez-vous un être cher? Un amour perdu? Un terrible ennemi? Ces petites choses (qui ne sont pas si petites que cela) peuvent devenir les facettes les plus importantes de votre personnage. Aime-t-il certaines couleurs, ou certains aliments? A-t-il des manières ou un accent bien particulier? Veut-il fonder sa propre ligne commerciale? Renverser l'empereur?

On peut se poser un nombre infini de questions sur chaque personnage. Plus sa conceptualisation est détaillée, plus le personnage devient riche et crédible.

Les distinctions entre les classes sociales sont au cœur de l'univers de *Fading Suns*. On ne devient pas noble ou dirigeant

par l'enseignement ou une promotion; il faut naître dans cette caste. La création biographique repose sur ces distinctions de classe, et propose des voies différentes aux nobles, aux prêtres, aux hommes libres et aux étrangers, qu'ils soient xénomorphes ou barbares.

CRÉATION BIOGRAPHIQUE

Quand un joueur choisit cette méthode, il doit d'abord réfléchir à un concept pour son personnage. Il choisit ensuite sa faction: une maison noble, un ordre religieux, une guilde de la Ligue ou une race extraterrestre. Chacune donne des personnages avec des compétences uniques. Les nobles se dirigent généralement vers le duel et la diplomatie, les prêtres vers la guérison et l'étude, les guildiens vers la technologie ou le vol. Chaque culture xénomorphe est différente, produisant des philosophes ou des guerriers.

L'histoire du personnage se construit par périodes. Les trois périodes principales sont *l'enfance*, *l'apprentissage* (l'adolescence) et *le premier poste* (ses premières années dans la profession qui le rendra célèbre). Viennent ensuite une ou deux périodes supplémentaires, représentant l'approfondissement d'une carrière ou l'acquisition de pouvoirs étranges (occultisme ou cybernétique).

Chaque période donne des caractéristiques et des compétences précises, selon la faction, la classe et l'environnement du personnage. Mais elles ne se ressemblent pas, et demandent certains choix: le jeune noble a-t-il été élevé à la cour ou dans un domaine rural? Le prêtre a-t-il reçu son enseignement dans une cathédrale urbaine ou dans un monastère isolé? Le joueur doit décider, pour chaque période, de ce qui conviendra le mieux au personnage.

Dans les listes qui suivent, les mentions du type « Force +1 » ou « Mêlée +1 » se réfèrent aux caractéristiques et aux compétences innées; les mentions du type « Enquête 1 » aux compétences acquises. Leur finalité est identique: le personnage gagne un point dans la caractéristique ou la compétence concernée.

Si une période donne au personnage des compétences et/ou des caractéristiques déjà gagnées lors d'une période précédente, les bonus sont cumulatifs. Par exemple, si le personnage reçoit Premiers soins 1 durant son apprentissage, et que son premier poste lui donne à nouveau Premiers soins 1, il possède un score de 2 dans cette compétence.

Les mentions du type « Alphabet (2 pts) » font référence à des compétences « tout ou rien » – un personnage la connaît ou non, mais elle n'a pas de score. Il s'agit surtout des compétences en langues. Si un personnage gagne une compétence de ce type alors qu'il la connaît déjà d'une étape précédente, il peut utiliser ces points ailleurs, pour améliorer des compétences qu'il possède déjà ou pour en apprendre de nouvelles. Dans ce cas, il gagne le nombre de points indiqués entre parenthèses à côté du nom de la compétence.



Un personnage ne peut pas commencer le jeu avec un score de caractéristique ou de compétence supérieur à 8. Si un score dépasse 8 points, le joueur doit ôter ces points supplémentaires et les redistribuer ailleurs. Exemple : un noble al-Malik avec une enfance sans terres, un apprentissage de duelliste et un premier poste de duelliste se retrouve avec une Dextérité de 9. Le joueur doit ôter ce point supplémentaire (pour avoir un score de Dextérité de 8) et le rajouter à une autre caractéristique.

Attention, les Qualités et Défauts de chaque faction sont rappelés à chaque étape, mais vous n'avez à les prendre qu'une fois. Si un personnage change de faction en cours de création, il peut choisir une Qualité et un Défaut parmi ceux proposés (Un Décados devenu prêtre dans l'Orthodoxie sera à la fois soupçonneux *ou* pieux et vaniteux *ou* austère).

Chaque faction dispose d'une liste d'Atouts suggérés. Ils sont entièrement optionnels ; les joueurs ne sont pas obligés de les acheter. Ils sont simplement indiqués pour donner une idée de ce que possède un noble, un prêtre, un guildien ou un xénomorphe « normal » de cette faction.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Vous trouverez à la fin de ce livre une feuille de personnage, que vous pourrez photocopier. Si vous avez déjà lu ce chapitre et le suivant, elle est assez explicite, mais quelques points doivent être soulignés :

- *L'Alliance se réfère aux associés principaux du personnage. Un noble y indique sa maison, un membre de la Ligue sa guilde et un prêtre son ordre.*
- *Quand vous notez des scores variables comme la Vitalité ou l'Anima, dessinez un rectangle allant du bord de la ligne au dernier cercle d'un nombre de cercles égal au score de l'attribut. Quand ces points sont perdus ou dépensés, cochez ces cercles de droite à gauche, au fur et à mesure que vous les perdez. Comme ces points finissent par revenir (guérison, repos), il vaut mieux noter les pertes avec un crayon à papier.*
- *N'oubliez pas de souligner les caractéristiques d'Esprit dominantes du personnage.*

