

Totem Animalis

Création de personnage

Pour commencer la création de personnage, imaginez d'abord quel genre de personne vous avez envie de jouer. Un jeune pompier ? Une archéologue renommée ? Un trader ruiné ? Une strip-teaseuse des bas-fonds ?

Une fois que vous avez une idée, la création peut commencer.

Sexe

Le premier point est de savoir si le personnage est un homme ou une femme. Cela n'a aucune incidence en termes de règles mais cela aide à se le représenter.

Valeurs de base

Chaque personnage dispose de **10** points d'Attribut, de **15** points de Compétence et de **6** points d'Atout. Notez ces valeurs sur une feuille de papier, elles sont susceptibles de changer en fonction des choix suivants.

Âge

L'âge représente la tranche d'âge dans laquelle votre personnage se situe. L'âge a un impact sur le nombre de points d'Attribut ; les plus jeune étant plus vigoureux ; les points de Compétence et les points d'Atout, les plus vieux ayant une expérience et un bagage social plus important.

Jeune adulte : Moins de 25 ans.

- + 2 points d'Attributs.

Adulte : entre 25 et 50 ans.

- + 5 points de Compétence,
- + 2 points d'Atout.

Senior : plus de 50 ans.

- - 1 point d'Attribut,
- + 10 points de Compétence,
- + 4 points d'Atout.

Origine sociale

L'origine sociale décrit l'univers dans lequel votre personnage a grandi et comment il s'est développé. L'origine sociale octroie divers bonus et indique notamment le niveau de richesse de base.

Sans abris : Votre personnage faisait partie des plus démunis. Sans logement, sans argent, il a grandi sur le tas en se débrouillant comme il le pouvait pour trouver de la nourriture et de quoi s'habiller, comptant sur sa bonne étoile pour survivre.

- + 1 point de Destin,
- 0 en Richesse,
- Maîtrise de niveau Apprenti pour le cercle Investigation.

Classe ouvrière / Pauvres : Papa et Maman travaillaient tard pour un salaire de misère et la seule distraction était un poste de télé d'avant-guerre dans un appart minuscule. Néanmoins votre personnage avait à manger tous les soirs dans son assiette et il dormait au chaud. Son enfance il l'a passé dans la rue, et dans la rue, on y apprend plein de trucs.

- + 5 points de Compétence,
- 1 en Richesse,
- Maîtrise de niveau Apprenti pour le cercle Technique.

Classe moyenne : Enfance ordinaire dans un quartier résidentiel calme ou en campagne. Votre personnage n'était pas riche mais suffisamment aisé pour que la vie soit agréable, ce qui a donné un adulte en bonne santé.

- + 1 point d'Attribut,
- 2 en Richesse.

Classe aisée : L'argent n'a jamais été un problème pour votre personnage. Il vivait probablement dans un grand appartement en métropole ou dans une magnifique maison en banlieue.

- + 2 points d'Atout,
- 3 en Richesse.

Note : Le niveau 5 de Richesse correspond aux plus grosses fortunes mondiales, à ce niveau l'argent est quasi illimité. Ce niveau n'est pas disponible à la création de personnage.

Niveau d'étude

Le niveau d'étude représente le temps qu'a passé votre personnage à l'école. Les personnages ayant quitté le système éducatif tôt ont tendances à avoir un champ de connaissance moins large mais très spécialisé, représenté ici par les Maîtrises. A l'inverse, les personnages forts de longues années d'étude disposent d'un savoir éclectique.

Excepté pour les personnages choisissant l'alternative Pas d'étude, il est nécessaire de choisir dans quel domaine votre personnage a effectué ses études (Droit, Biologie, Mécanique, etc.). Lorsque le personnage est amené à effectuer un jet en rapport avec son domaine d'étude, il gagne un bonus, variable selon le niveau d'études.

Pas d'études : Le personnage n'a jamais fait d'études, que ce soit par choix ou par obligation.

- + 3 points de Maîtrise au choix,
- + 2 points d'Atout,
- Possibilité d'acheter une Maîtrise niveau Maître à la création de personnage.

Études courtes (Cap, Bep, Bac, etc.) : Votre personnage a réussi les études obligatoires, néanmoins il n'a jamais franchement aimé l'école et l'a quitté le plus tôt possible.

- + 2 points de Maîtrise au choix,
- + 1 point d'Atout,
- + 2 points de Compétence,
- Bonus de domaine équivalent à +2.

Études moyennes (Bac +2/+3) : Un domaine en particulier intéresse votre personnage, il a ainsi décidé de poursuivre ses études un peu plus longtemps.

- + 1 point de Maîtrise au choix,
- + 5 points de Compétence,
- Bonus de domaine équivalent à +5.

Études longues (Bac +5 et doctorat) : Votre personnage est un homme d'esprit, un homme de science ou de lettres. C'est pourquoi il a poussé ses études et est désormais considéré comme un puits de science.

- + 7 points de Compétence,
- Maîtrise de niveau Apprenti pour le cercle Connaissance,
- Bonus de domaine équivalent à +8.

Archétype

Il est maintenant nécessaire de choisir l'Archétype de votre personnage, il en existe 5.

Agent : Votre personnage a été repéré par l'Agence, une organisation intergouvernementale secrète luttant contre les phénomènes magiques menaçant l'humanité. Bien qu'il n'est aucune affinité magique particulière, il dispose d'équipements à la pointe de la technologie afin de l'aider à lutter contre les occultistes.

- + 1 point d'Attribut,
- + 2 points d'Atouts,
- 1 arme au choix,
- 2 équipements de l'Agence (selon le Rang du personnage dans l'Agence).

Chaman : Ayant passé de longues années à apprendre comment canaliser les énergies naturelles nous entourant, votre personnage est devenu un Chaman, un magicien de la nature et suit pour cela un certain nombre de règles morales.

- + 1 en Empathie,
- 3 disciplines de Chamanisme (ne dépassant pas le niveau 2),
- Niveau d'Harmonie à 4.

Sorcier : Au cours de la vie de votre personnage, un événement marquant a éveillé en lui de sombres pouvoirs, lui permettant de canaliser ses émotions négatives en une forme de magie obscure et puissante : la Sorcellerie.

- + 1 en Âme,
- 3 sorts de Sorcellerie (ne dépassant pas le niveau 2),
- Niveau de Corruption à 2.

Technomancien : D'une manière encore mal comprise, votre personnage est capable de déchaîner les puissances incontrôlées des arcanes de Technomancie. Il est à la fois craint et respecté, mais ce que votre personnage redoute plus que tout, ce sont les étranges voix qu'il perçoit parfois dans le Réseau.

- + 1 en Intellect,
- 3 arcanes de Technomancie (ne dépassant pas le niveau 2),
- Niveau d'Aliénation à 2.

Altéré : Ayant vu son âme fracturée et mélangée avec l'esprit d'un animal, votre personnage est devenu un Altéré : mi-homme, mi-animal. Disposant de pouvoirs extraordinaires, sa vie est une lutte ininterrompue... d'abord contre son Totem et ensuite contre le reste du monde.

- Bonus liés au Totem,
- Niveau 1 du pouvoir totémique,
- 1 discipline de Chamanisme de niveau 1,
- Niveau de Bestialité à 2.
- Définir 1 phobie liée au Totem.

Répartir les points

Vous avez un certain nombre de point à répartir entre vos Attributs, Atouts et Compétences, c'est le moment !

Attributs

Les Attributs commencent à **d4** et ne peuvent dépasser **d10** à la création de personnage. Augmenter d'un point fait passer l'Attribut au dé supérieur, comme ceci : d4 > d6 > d8 > d10 > d12.

Atouts

Les Atouts commencent à **0**, le maximum est de **5** (*sauf pour la Richesse, dont le maximum est de 4*). Chaque point augmente d'un point la valeur de l'Atout.

Compétences

Les Compétences ne peuvent dépasser le niveau **6** à la création de personnage. Chaque point augmente d'un point la valeur de la Compétence.

Maîtrises

Les Maîtrises coûtent un point pour augmenter d'un niveau, sans dépasser le niveau Expert.

Freebie

Chaque joueur dispose de **10** points Freebie à répartir de la manière suivante :

- Augmenter un Attribut : 4 points,
- Acheter / Augmenter une Maîtrise : 2 points,
- Acheter / Augmenter un Atout : 1 points,
- Acheter / Augmenter une compétence : 1 point,
- Acheter un(e) discipline / sort / arcane de niveau 1 : 3 points,
- Augmenter un(e) discipline / sort / arcane au niveau 2 : 6 points.

Les Freebies non utilisés sont définitivement perdus.

Caractéristiques calculées

Les Caractéristiques calculées sont comme leur nom l'indique, des valeurs obtenues à partir d'autres.

Points de Corps

Les points de Corps représentent la santé de votre personnage. S'ils tombent à zéro, le personnage plonge dans un profond coma et il dispose de Vigueur/minutes pour recevoir des soins, passé ce délai, le personnage est mort.

Nombre de point de Corps = dé de Puissance + dé d'Adresse + dé de Vigueur

Exemple : Le personnage de Robin à d8 en Puissance, d6 en Adresse et d6 en Vigueur. Il additionne donc 8 + 6 + 6, donnant un total de 20 points de Corps.

Régénération des Points de Corps

La régénération naturelle des points de Corps est égale au dé de Vigueur / 4 (arrondie à l'inférieur). Pour que la régénération naturelle opère, il faut que le personnage se repose au minimum 6h. Sans cela, on considère que le corps du personnage, trop sollicité, est incapable de récupérer de ses blessures.

Exemple : Le personnage de Robin a d6 en Vigueur. Sa régénération de points de Corps est donc de 1 point par jour.

Points d'Esprit

Les points d'Esprit déterminent la réserve de puissance magique du personnage mais aussi son état psychologique. Les points d'Esprits sont utilisés pour lancer aussi bien des Disciplines (Chamanisme), des Sorts (Sorcellerie) que des Arcanes (Technomancie). A zéro, le personnage gagne une folie définitive à définir avec le MJ.

Nombre de point d'Esprit = dé d'Intellect + dé d'Âme + dé de Volonté

Exemple : Le personnage de Marie a d6 en Intellect, d8 en Âme et d8 en Volonté. Il additionne donc 6 + 8 + 8, donnant un total de 22 points d'Esprit.

Régénération des Points d'Esprit

La régénération naturelle des points d'Esprit est égale au dé d'Âme / 2.

Pour que la régénération naturelle opère, il faut que le personnage se repose au minimum 6h. Sans cela, on considère que l'esprit du personnage, poussé à bout, est incapable de récupérer du stress et de l'épuisement.

Exemple : Le personnage de Marie a d8 en Âme. Sa régénération de points d'Esprit est donc de 4 points par jour.

Initiative

L'initiative symbolise la capacité de votre personnage à réagir rapidement en situation de combat. Elle se présente sous la forme d'un dé, comme un Attribut.

Dé d'Initiative = dé d'Adresse + dé de Sens / 2 (arrondi à l'inférieur)

Exemple : Le personnage de Nabil a d6 en Adresse et d8 en Sens, il aura donc (6 + 8) / 2 donnant un total de 7, soit d6 en Initiative.

Destin

Chaque joueur dispose d'une réserve de Destin représentant sa capacité à se soustraire à la fatalité, cette petite flamme qui le différencie du commun des mortels. Lorsque le personnage se trouve dans une situation dans laquelle sa vie est en danger (c'est-à-dire souvent), il peut dépenser un point de Destin pour modifier la réalité et ainsi changer le cours des choses en sa faveur, à la discrétion du MJ bien entendu.

Chaque joueur débute avec sa réserve de Destin à 2.

Équipement de l'Agence

Si le personnage créé est un agent de la Blank Agency, un équipement de base lui est fourni. Il comprend :

- White Card,
- Smartphone Mastermind-3,
- Gilet Léviathan,
- Pistolet Beretta Px4 Storm.