

Chapitre 2 : Création des Personnages

I/ Présentation générale du système de création de personnages

Avant de commencer la création de personnage proprement dite, il faut que les joueurs de Deus aient une idée bien précise du type de personnage qu'ils veulent jouer et qu'ils définissent à partir de cette idée la Nature des personnages (Destiné, Natif, Renaissant ou autre). Pour cela, il suffit au joueur de détailler le plus précisément possible l'idée de son personnage. Ensuite, le meneur de jeu (mj) consulte les descriptions des différentes Natures de personnages et en discute avec le joueur pour décider finalement de la Nature du personnage que le joueur incarnera. C'est après cette première étape que la création de personnage en elle-même commence. A noter que la réserve de base d'imgo du personnage dépend de sa Nature.

Ensuite, lorsque le personnage et sa Nature ont été clairement définis, il faut préciser son occupation (pour un Destiné ou tout autre personnage humain), son concept (pour un Renaissant) ou sa race (pour un Natif ou un Revenant). Pour le détail de ces opérations respectives, voir leur description dans les parties concernant la création des personnages selon leur genre.

L'étape suivante est celle de la répartition des points de caractéristiques. Selon le genre de personnage choisi, le joueur répartit, en accord avec le mj, les points qui lui sont alloués dans les différentes caractéristiques décrites dans le chapitre précédent. Les limites des caractéristiques pour tous les pjs sont de sept pour les plus basses et de vingt pour les plus hautes, en sachant que cette dernière limite peut être dépassée par la possession du don « caractéristique surhumaine » (voir la

définition de celui-ci dans le chapitre suivant pour plus de détails).

On passe ensuite à la répartition des points de compétences. Les joueurs ont là aussi un certain nombre de points à répartir, selon le genre de leur personnage. Cette répartition se fait selon des règles : tout d'abord en respectant les limites établies par les occupations, concepts et races des personnages et ensuite en obéissant au système d'achat de niveau des compétences suivant : acheter un niveau de compétences coûte un point de compétence par niveau jusqu'au niveau deux ; puis, à partir du niveau trois, cela coûte deux points par niveau jusqu'au niveau quatre ; et enfin, pour les niveaux cinq et six, chaque niveau coûte trois points à l'achat. Acheter une spécialisation coûte deux points. Pour ce qui est des compétences mineures, le coût d'achat est divisé par deux. Un personnage débutant normal a comme limite, pour ses compétences de départ, le niveau cinq, à moins de posséder le don « compétence extraordinaire », qui lui permet d'aller jusqu'au niveau six (voir la définition de ce don dans le chapitre suivant pour plus de détails).

On passe ensuite à la phase d'achat des dons. La réserve de points d'achat pour ceux-ci dépend du genre de personnages choisi, de même que leur niveau d'accessibilité.

Enfin, on passe à la phase de répartition des points bonus, dont le nombre varie d'un genre de personnage à un autre, de même que le barème d'achat de points d'imgo, de caractéristiques, de compétences et de dons ; achat auquel servent les points bonus. On peut augmenter son capital de point bonus en prenant des défauts qui en rapportent plus ou moins selon les désavantages qu'ils occasionnent aux personnages.

II/ Règles de création d'un Destiné

On choisit tout d'abord l'occupation du Destiné. L'occupation est la définition des activités professionnelles ou non et du milieu social du personnage. Elle permet de gérer la répartition des points de compétences et l'achat de certains dons. Ainsi, dans la description des compétences et de certains dons, on mentionnera le genre d'occupations requises pour leurs obtentions. Bien sûr rien n'empêche certains personnages d'avoir des compétences incongrues vu leur milieu socioprofessionnel, comme un employé de bureau qui aurait la compétence de mêlée, si cela est cohérent avec le background du personnage, qui peut très bien faire partie d'un club d'escrime ou de kendo. Gardez à l'esprit que l'occupation n'est pas une contrainte mais un guide pour une création cohérente et équilibrée du personnage.

Pour ce qui est des caractéristiques, les Destinés ont au départ dix dans toutes leurs caractéristiques et vingt autres points à répartir dans celles-ci. Un personnage peut avoir une ou plusieurs caractéristiques en-dessous de dix, les points retirés pouvant être répartis dans les autres caractéristiques. On peut transvaser ainsi de un à trois points de caractéristiques.

Pour les compétences, les Destinés répartissent cinquante points, selon les règles mentionnées dans la présentation.

Ils disposent d'une réserve de départ de trente points d'imgo et d'une réserve de dix points pour acheter des dons.

Pour ce qui est des points bonus (pb), ils en disposent de vingt, selon le barème suivant :

- un point de caractéristique = cinq pb
- un point de compétence = trois pb
- un point d'imgo = deux pb
- un point de don = deux pb

Un Destiné peut prendre des défauts jusqu'à une valeur totale de dix pb.

A noter que les Adoptés se créent de la même manière que les Destinés. Simplement, le joueur doit acheter le don

« Adopté » et appliquer les modifications de création qui y sont décrites.

III/ Règles de création d'un Natif

La première chose à faire lorsque l'on crée un Natif est de choisir sa race, ce qui permettra de gérer la répartition des points de compétences, l'achat de certains dons ou la prise de défauts particuliers. Dans la description des différentes races, on mentionnera les compétences, les dons et les défauts qui sont obligatoires, conseillés, déconseillés ou interdits, selon la race en question.

Pour ce qui est des caractéristiques, les Natifs ont des scores de base qui sont différents selon les races. Le total de ces bases que l'on soustrait à cent cinq donne le nombre de points restant à répartir. De la même manière que pour les Destinés, on peut transvaser de un à cinq points de caractéristiques.

Pour les compétences, les Natifs répartissent quarante points, en accord avec leur race et le défaut « inaptitude technologique » (s'ils le possèdent).

Ils disposent d'une réserve de départ de vingt-cinq points d'imgo et d'une réserve de points de dons qui varie selon la race, mais qui n'est jamais inférieure à dix. A noter qu'ils ont toujours un ou plusieurs dons de départ gratuitement.

Pour ce qui est des points bonus (pb), ils en disposent de vingt, selon le barème suivant :

- un point de caractéristique = cinq pb
- un point de compétence = trois pb
- un point d'imgo = un pb
- un point de don = trois pb

Un Natif peut prendre des défauts jusqu'à une valeur totale de dix pb.

Ils ont, dès le départ, les défauts « inaptitude technologique » (pour la plupart) et « Oublié » (à un niveau dépendant de la race mais étant au minimum à deux), ainsi que les éventuels défauts obligatoires, selon la race. Ces défauts ne sont pas comptabilisés dans

ceux qu'ils peuvent prendre, mais ils modulent leur capital de départ de points de dons.

IV/ Règles de créations d'un Renaissant

La première phase de création d'un Renaissant est le choix de son concept qui est constitué d'un ou deux mots clés (dans ce dernier cas, il faut qu'il achète le don « double concept ») qui vont définir la répartition des points de caractéristiques, de compétences, de dons et défauts, ainsi que l'apparence et le comportement général du personnage. Ainsi, un personnage ayant un concept d'homme-arbre sera plutôt endurant, voire fort, mais peu agile et adroit ; il pourra prendre comme don une armure d'écorce et comme défaut une sensibilité au feu, mais ne pourra pas prendre un don comme une paire d'ailes pour voler par exemple. Pour plus de détail sur les concepts, voir le chapitre trois de la première partie.

Pour ce qui est des caractéristiques, les Renaissants répartissent cent dix points entre leurs huit caractéristiques, tout en respectant les scores limites inférieurs et supérieurs de sept et vingt (sauf si, pour ce dernier, il a dans la caractéristique en question le don « caractéristique surhumaine » bien sûr).

Ensuite pour les compétences, les Renaissants disposent de trente points à répartir selon leur concept.

Ils disposent d'une réserve de départ de vingt points d'imgo et d'une réserve de vingt points de dons.

Pour ce qui est des points bonus (pb), ils en disposent de vingt-cinq, selon le barème suivant :

- un point de caractéristique = sept pb
- un point de compétence = deux pb
- un point d'imgo = un pb
- un point de don = quatre pb

Un Renaissant peut prendre des défauts jusqu'à une valeur totale de dix pb.

Ils ont, dès le départ, le don « immortalité », ainsi que les défauts « évolution ralentie », « blocage conceptuel » et « Oublié » (à un niveau dépendant du concept mais étant au minimum à deux), ces défauts ne sont pas comptabilisés dans ceux qu'ils peuvent prendre (à part les niveaux dans « Oublié » au-dessus du niveau deux).

V/ Règles de créations d'un Revenant

On choisit tout d'abord la race de Revenant que l'on veut jouer, ce qui permettra de gérer la répartition des points de compétences, l'achat de certains dons ou la prise de défauts particuliers. Dans la description des différentes races, on mentionnera les compétences, les dons et les défauts qui sont obligatoires, conseillés, déconseillés ou interdits, selon la race en question.

Pour ce qui est des caractéristiques, les Revenants ont des scores de base qui sont différents selon les races. Le total de ces bases que l'on soustrait à cent dix donne le nombre de points restant à répartir. De la même manière que pour les Destinés, on peut transvaser de un à cinq points de caractéristiques.

Ensuite pour les compétences, les Revenants disposent de trente points à répartir selon leur race.

Ils disposent d'une réserve de départ de vingt points d'imgo et d'une réserve de points de dons qui varie selon la race, mais qui n'est jamais inférieure à quinze. A noter qu'ils ont toujours un ou plusieurs dons de départ gratuitement.

Pour ce qui est des points bonus (pb), ils en disposent de vingt-cinq, selon le barème suivant :

- un point de caractéristique = sept pb
- un point de compétence = deux pb
- un point d'imgo = un pb
- un point de don = trois pb

Un Revenant peut prendre des défauts jusqu'à une valeur totale de dix pb.

Ils ont, dès le départ, le don « immortalité », ainsi que les défauts « évolution ralentie », « blocage conceptuel » (la race joue le rôle du concept) et « Oublié » (à un niveau dépendant du concept mais étant au minimum à deux), ces défauts ne sont pas comptabilisés dans ceux qu'ils peuvent prendre (à part les niveaux dans « Oublié » au-dessus du niveau deux), sans oublier, les éventuels défauts obligatoires, selon la race, qui ne sont pas non plus comptabilisés dans ceux qu'ils peuvent prendre, mais modulent leur capital de départ de points de dons.

VI/ Règles de créations d'un Sang-Neuf

On choisit tout d'abord si le Sang-Neuf sera un métis de deux races natives, de deux Renaissants ou bien d'un natif et d'un Renaissant. Quand ce choix a été fait, on passe à celui des races et/ou des concepts concernés. Les concepts et les races fonctionnent selon les mêmes principes que ceux énoncés précédemment.

Pour les caractéristiques, trois cas de figures se présentent :

- s'ils sont issus de deux races natives, ils choisissent des scores de bases parmi ceux des deux races choisies et le reste des points à répartir est égal à cent cinq moins la somme des bases. Bien entendu le total des bases choisies ne doit pas dépasser cent cinq.
- s'ils sont issus de deux Renaissants, ils répartissent cent cinq points dans leurs caractéristiques en respectant les règles pour la création des caractéristiques des Renaissants.
- s'ils sont issus d'un Renaissant et d'un Natif, ils choisissent une ou plusieurs bases de la race du Natif. Ils en font la somme qu'ils soustraient à cent cinq, ce qui donne ensuite le nombre de points qu'ils peuvent répartir dans les

caractéristiques avec des bases (selon les règles qui régissent les caractéristiques des Natifs) ou pour créer les caractéristiques n'en ayant pas selon les règles qui régissent les caractéristiques des Renaissants.

Pour les compétences, ils disposent de quarante points à répartir selon leurs races et/ou concepts.

Ils disposent d'une réserve de départ de vingt-cinq points d'imgo et leur réserve de points de dons est de quinze. Pour les dons, trois cas de figures se présentent :

- s'ils sont issus de deux races natives, ils choisissent deux dons par races qu'ils ont gratuitement, parmi les dons obligatoires, s'ils veulent prendre plus de dons obligatoires, ils le peuvent mais en prenant pour chaque don en plus un défaut, dans la liste des défauts obligatoires de ces deux races. Ils ne peuvent pas prendre plus de dons de cette manière s'ils ont pris tous les défauts obligatoires des deux races. Ensuite, ils achètent de manière normale les dons des deux races en respectant la classification des dons conseillés, déconseillés et interdits. Dans le cas où un don serait conseillé chez l'une et déconseillé chez l'autre, on considère que les deux classifications sont abandonnées et que le coût d'achat du don n'est pas majoré ou minoré en fonction de sa classification. S'il est interdit et que l'autre l'autorise, il est autorisé, à moins que cela ne nuise à la cohérence du personnage. Dans tous les cas, lorsqu'il y a un doute, c'est le mj qui tranche en accord avec la cohérence du personnage.
- s'ils sont issus de deux Renaissants, ils répartissent leurs quinze points de dons en fonctions de leurs concepts et ils ont gratuitement le don « immortel ».

- s'ils sont issus d'un Renaissant et d'un Natif, ils choisissent gratuitement deux dons dans la liste des dons obligatoires de la race native et s'ils veulent prendre plus de dons obligatoires, ils le peuvent mais en prenant pour chaque don en plus un défaut, dans la liste des défauts obligatoires de cette race. Ils répartissent ensuite les quinze points en respectant la race (mais en n'appliquant pas la classification suscitée) et le concept du Renaissant de façon cohérente. S'il y a un doute, c'est le mj qui décide au mieux pour la cohérence du personnage.

Pour ce qui est des points bonus (pb), ils en disposent de vingt, selon le barème suivant :

- un point de caractéristique = cinq pb
- un point de compétence = trois pb
- un point d'imgo = un pb
- un point de don = quatre pb (sauf pour ceux qui sont issus deux Renaissants, pour qui un point de don = deux pb)

Un Sang-Neuf peut prendre des défauts jusqu'à une valeur totale de cinq pb.

Ils disposent, dès le départ, du don « Sang-Neuf » et des défauts « Oublié » (à un niveau dépendant du concept et/ou de la race mais étant au minimum à deux) et « inaptitude technologique » (sauf si cela ne cadre pas avec la race et/ ou le concept), ainsi que de « blocage conceptuel » pour ceux ayant une ascendance renaissante (dans une version plus faible détaillée dans la description du don « Sang-Neuf »).

Pour plus de détails, se référer à la description du don « Sang-Neuf ».