

Personnage joueur

Votre personnage joueur (PJ) est votre atout le plus important dans tout jeu motorisé par *Year Zero Engine*. Il est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le monde. Mais en retour, il dépend de votre capacité à prendre les bonnes décisions pour lui. Ne faites pas tout rater. Prenez votre PJ au sérieux et jouez avec, à l'instar d'une vraie personne. C'est plus amusant de cette façon. En revanche, n'essayez pas de protéger votre PJ contre tous les dangers possibles et inimaginables. Le but du jeu est de créer une bonne histoire et pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ va évoluer et se développer. Ses compétences et ses talents peuvent être développés par l'expérience, mais vous pouvez aussi découvrir comment sa personnalité change et se façonne d'une manière qui ne peut être mesurée par des chiffres sur une page. C'est à ce moment que votre personnage joueur prend vraiment vie.

Fiche de personnage

Pour créer votre personnage joueur, vous avez besoin d'une fiche de personnage. Ce document ne comprend pas de fiche de personnage, car tout jeu motorisé par *Year Zero Engine* aura besoin d'une fiche adaptée à la version des règles spécifiques qu'il utilise, et au paramétrage qui lui est propre.

LES 10 ÉTAPES DE LA CRÉATION

La façon de créer votre personnage joueur est expliquée en détail dans ce chapitre. Le résumé ci-dessous est un aperçu pratique. Prenez une feuille de personnage, un crayon et suivez les étapes suivantes :

1. *Choisissez votre archétype,*
2. *Décidez de votre âge,*
3. *Dépensez des points pour vos attributs,*
4. *Dépensez des points pour vos compétences,*
5. *Choisissez vos talents de départ,*
6. *Choisissez votre grand rêve,*
7. *Définissez vos relations avec les autres personnages joueurs,*
8. *Choisissez votre équipement,*
9. *Décidez de votre apparence,*
10. *Choisissez votre nom.*

Archétype

La plupart des jeux motorisés par *Year Zero Engine* proposent un éventail d'archétypes de personnages. Ces archétypes — que l'on peut aussi appeler « rôles », « professions » ou « carrières » — sont basés sur l'univers du jeu et vous aident à saisir le contexte dans lequel votre personnage évolue.

L'archétype détermine le type de personne que vous êtes, vos antécédents et votre rôle dans le groupe. Votre archétype influencera vos attributs, vos compétences, votre vitesse de départ et les talents de départ que vous pourrez acquérir.

Ces archétypes peuvent vous sembler stéréotypés, et ils sont censés l'être. Choisir un archétype est un moyen rapide pour vous et les autres joueurs de vous faire une idée immédiate de votre personnage. Mais n'oubliez pas que votre personnage est bien plus que son archétype. Il n'est qu'un point de départ, une base pour créer un personnage unique.

Âge

L'étape suivante consiste à choisir son âge. L'âge (pour les humains) est divisé en trois catégories : jeune (jusqu'à 25 ans), adulte (26-50 ans) et vieux (50 ans et plus). Vous pouvez choisir votre âge librement. Notez votre choix sur votre fiche de personnage. La catégorie d'âge que vous avez choisie a une incidence sur vos attributs et vos compétences. Pour en savoir plus, voir ci-dessous.

Attributs

Votre personnage possède quatre attributs qui reflètent vos capacités physiques et mentales de base, chacun étant noté sur une échelle de 1 à 5. Lorsque les joueurs effectuent une action dont l'issue est incertaine, on utilise entre autres le score de ces attributs, pour déterminer le nombre de dés à lancer. De plus, ces attributs déterminent également la quantité de dégâts de différentes sortes que vous pouvez supporter avant de devenir Brisé. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le chapitre 5.

Scores de départ : Lorsque vous créez votre personnage joueur, vous pouvez répartir un certain nombre de points entre vos attributs. Le nombre de points est déterminé par votre âge — voir le tableau ci-dessous. Vous pouvez attribuer au minimum 2 points et au maximum 5 points à n'importe quel attribut.

ÂGE	POINTS D'ATTRIBUT
-----	-------------------

Jeune	15
Adulte	14
Vieux	13

Force

La puissance musculaire et les muscles à l'état brut.

Agilité

Contrôle du corps, vitesse et motricité.

Esprit

La perception sensorielle, l'intelligence et la santé mentale.

Empathie

Charisme personnel et capacité à manipuler les autres.

ATTRIBUTS CLÉS

Dans de nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine, chaque archétype a un « attribut clé ». Vous pouvez obtenir une note maximale de 5 dans votre attribut clé — les autres attributs sont limités à un maximum de 4.

Compétences

Vos compétences sont les connaissances et les capacités que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes car elles déterminent, avec vos attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez effectuer certaines actions dans le jeu. Il existe douze compétences de base qui sont toutes décrites en détail au chapitre 3. Certains jeux motorisés par *Year Zero Engine* ont des compétences différentes ou supplémentaires.

Les compétences sont mesurées avec un niveau sur une échelle de 0 à 5. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est.

Pas de niveau de compétence ? Vous pouvez toujours lancer un dé pour une compétence même si vous n'avez pas de niveau dans cette compétence — dans ce cas, vous n'utilisez que l'attribut associé à la compétence en question et l'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des compétences, reportez-vous au chapitre suivant.

Début des niveaux de compétence : Lorsque vous créez votre personnage joueur, vous attribuez un certain nombre de points à vos compétences. Le nombre de points est déterminé par votre âge — voir le tableau ci-dessous. Vous pouvez attribuer un maximum de 3 points à une compétence donnée. Vous pourrez augmenter vos niveaux de compétence au cours du jeu.

ÂGE	POINTS DE COMPÉTENCE
Jeune	8
Adulte	10
Vieux	12

COMPÉTENCES ARCHÉTYPALES

Dans de nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine, chaque archétype énumère un certain nombre de compétences associées. Vous ne pouvez commencer le jeu qu'avec un niveau de compétence 3 dans vos compétences d'archétype — toutes les autres compétences sont limitées à un niveau de départ de 1.

Talents

Les talents sont des trucs, des mouvements ou des capacités mineures qui vous donnent de petits avantages. Ils sont plus spécialisés que les compétences, et vous permettent d'affiner votre caractère. Les talents sont expliqués plus en détail au chapitre 4. Vous pouvez généralement choisir un talent lors de la création de votre personnage, mais vos choix sont limités. Votre archétype détermine généralement les talents parmi lesquels vous pouvez choisir. Vous pouvez apprendre d'autres talents au cours du jeu.

Fierté

Dans certains jeux motorisés par *Year Zero Engine*, votre PJ a une fierté — quelque chose de spécifique qui définit votre personnage et le fait ressortir. Il peut s'agir d'une aptitude,

d'un événement de votre passé ou d'autre chose. Les archétypes peuvent suggérer des Fiertés, mais vous êtes libre de créer la vôtre.

Une fois par session de jeu, vous pouvez vous servir de votre Fierté pour obtenir un succès automatique lors d'un lancer de dés. Vous pouvez vérifier votre Fierté après un jet raté, ou même après un jet réussi afin d'obtenir un succès supplémentaire. Vous devez expliquer comment votre Fierté vous aide. Le MJ a le dernier mot, mais il doit vous accorder le bénéfice du doute.

Sombre secret

Dans certains jeux motorisés par *Year Zero Engine*, votre PJ a un sombre secret — quelque chose que vous avez vécu avant le début du jeu et qui vous a marqué ou qui vous menace encore d'une manière ou d'une autre. En général, les archétypes suggèrent de Sombres Secrets, mais vous êtes libre d'inventer les vôtres. Votre sombre secret est avant tout un outil permettant au MJ de créer des histoires, mais peut également affecter le nombre de Points d'Expérience (XP) que vous obtenez après une session de jeu.

Grand rêve

Votre objectif immédiat est de vivre un autre jour. Mais à long terme, survivre ne suffira plus. Vous devez avoir également une motivation propre, un rêve qui se réalisera un jour, qui vous permet de rester debout alors qu'il serait plus facile de vous coucher et de mourir.

Vous pouvez créer votre propre grand rêve, ou choisir parmi les suggestions préétablies énumérées pour votre archétype. Pendant le jeu, vous gagnerez de l'XP supplémentaire si vous risquez ou sacrifiez quelque chose d'important pour vous rapprocher de la réalisation de votre grand rêve.

Relations

Ensemble les PJs forment un groupe, mais chacun d'entre eux est aussi un individu, qui entretient des relations personnelles et différentes avec les autres personnages du jeu.

Lorsque vous créez votre PJ, vous devez décrire votre relation avec chacun des autres personnages du jeu, avec une courte phrase pour chacun d'entre eux sur votre fiche de personnage. En général, des suggestions seront mises à disposition pour chaque archétype. Vous pouvez également vous en inspirer pour créer les vôtres.

Vos choix sont également importants pour le MJ, car il peut les utiliser pour créer des situations intéressantes dans le jeu.

Ami : Lorsque vous avez noté vos relations avec les autres PJ, vous devez choisir celui dont vous vous sentez le plus proche. Ce PJ est votre ami. Cochez votre choix dans la case prévue à cet effet sur la fiche de personnage.

RELATIONS AVEC LES PNJ

Dans les jeux motorisés par Year Zero Engine où les PJ ont une base d'opérations clairement définie, comme l'Arche dans Mutant : Year Zero, il est utile pour chaque joueur de définir également deux relations avec les PNJ — un PNJ que le PJ veut protéger et un autre PNJ que le PJ déteste ou rivalise. Les PNJ sont des outils très utiles pour le MJ afin de créer des situations intéressantes dans le jeu.

Équipement

De nombreux jeux motorisés par *Year Zero Engine* (mais pas tous) sont axés sur la survie, et le fait d'avoir le bon matériel vous aidera à y parvenir. Vous devez noter tous les objets que vous transportez. Inscrivez un objet par rangée dans la section Équipement de votre feuille de personnage. S'il ne figure pas sur votre feuille, vous ne l'avez pas avec vous.

Équipement de départ : Votre archétype détermine généralement l'équipement que vous pouvez choisir au début du jeu. Les vêtements et l'équipement utilisés pour transporter d'autres équipements ne comptent pas dans votre charge et n'ont pas besoin d'être notés.

Encombrement

Le nombre d'objets réguliers que vous pouvez transporter est égal au double de votre force. Utilisez votre score de Force de base, et non le score temporaire réduit par les dégâts.

Objets lourds et objets légers

Un objet désigné comme lourd compte pour deux objets réguliers et occupe généralement deux lignes sur votre feuille de personnage au lieu d'une. Certains objets lourds comptent pour trois ou même quatre objets normaux. À l'autre extrémité du spectre, il y a les objets désignés comme légers — ils comptent pour la moitié d'un objet normal, et vous pouvez donc inscrire deux objets légers sur une ligne de votre feuille. Certains objets légers comptent pour un quart d'un article normal en termes de charge — le poids de ces objets est indiqué comme $\frac{1}{4}$ dans les listes d'équipements.

Petits objets

Les objets qui sont encore plus petits que les objets légers sont appelés Petits. Ils sont si petits qu'ils n'ont aucune incidence sur votre charge. La règle de base est la suivante : si l'objet peut être caché dans un poing fermé, il est minuscule. Les objets minuscules doivent également être inscrits sur votre fiche de personnage.

Surchargé

Vous pouvez temporairement porter plus que votre limite de charge normale (force x 2 objets). Dans ce cas, vous devez faire un jet de dé pour la compétence Endurance chaque fois que vous voulez courir durant un round de combat ou marcher sur une distance importante. Si le jet échoue, vous devez soit laisser tomber ce que vous transportez, soit rester où vous êtes, soit subir un point de dégât à l'Agilité et continuer.

MONTURES

Si vous avez un cheval ou une autre monture, vous pouvez le laisser porter une partie de votre équipement. Le nombre d'objets normaux que peut porter l'animal est égal au double de sa force. Doublez encore une fois si vous descendez de la monture pour la mener.

Consommables

Une catégorie spéciale d'objets dans le jeu est appelée consommables. Il peut s'agir de nourriture, d'eau, de munitions, de flèches, de torches, d'alimentation en air, d'énergie électrique ou autres — selon le cadre du jeu. Vous n'avez pas besoin de suivre les consommables à tout moment. Le MJ vous informera quand les ressources sont rares et qu'il est temps de commencer à les suivre.

Évaluation de l'approvisionnement : Vous suivez chaque consommable sur votre feuille de personnage en indiquant le niveau de ravitaillement. Un niveau élevé est préférable.

Jet de ravitaillement : À intervalles réguliers (en fonction du consommable en question), vous devez faire un jet de ravitaillement. Cela signifie que vous devez lancer un nombre de dés égal à la valeur de ravitaillement actuelle, mais jamais plus de six dés. Pour chaque 1 obtenu, la valeur du Ravitaillement est diminuée d'un. Lorsque la valeur de Ravitaillement atteint zéro, vous n'avez plus de consommable. Les effets du manque d'air, de nourriture et d'eau sont expliqués dans le chapitre 5.

Consommables de groupe : En général, les consommables sont suivis individuellement, mais ils peuvent également être suivis pour le groupe dans son ensemble, selon la situation. C'est le MJ qui a le dernier mot.

Partage : Si vous souhaitez donner un consommable à une autre personne, il vous suffit d'augmenter le niveau du bénéficiaire d'autant d'échelons que vous diminuez la vôtre.

Apparence

Vous pouvez décrire le visage, le corps et les vêtements de votre personnage joueur sur votre fiche de personnage. Dans certains jeux motorisés par *Year Zero Engine*, les archétypes vous suggéreront des traits.

Nom

Enfin, vous donnez un nom à votre PJ. Les archétypes suggèrent généralement des noms appropriés, mais vous êtes libre de composer votre propre nom si vous préférez.

Expérience

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d'expérience (XP). Vous recevez des XP après la fin de chaque session de jeu. Parlez-en et laissez tout le groupe discuter de ce qui s'est passé. Pour chacune des questions ci-dessous auxquelles vous pouvez répondre par « oui », vous obtenez un XP :

- Avez-vous participé à la session de jeu ? Vous obtenez un XP juste pour y avoir participé,
- Avez-vous risqué ou sacrifié quelque chose d'important pour réaliser votre grand rêve ?
- Avez-vous risqué votre vie pour le PJ qui est votre ami ?
- Avez-vous réalisé une autre action extraordinaire d'un genre ou d'un autre ?
- Des jeux spécifiques peuvent accorder des XP pour d'autres actions également.

Le MJ a le dernier mot quant à la quantité d'XP que chaque personnage doit obtenir. Notez l'XP sur votre fiche de personnage.

Dépenser l'XP

Vous pouvez utiliser votre XP pour améliorer vos compétences et vos talents, ou pour en apprendre de nouveaux. Vous ne pouvez dépenser votre XP que lorsque votre PJ a la possibilité de se reposer ou entre deux sessions de jeu.

Compétences : Pour augmenter une compétence d'un niveau, il faut multiplier par 5 le nombre d'XP correspondant au niveau de compétence que vous souhaitez atteindre. Par exemple, une augmentation d'une compétence du niveau 2 vers le niveau 3 coûte 15 XP. Vous ne pouvez augmenter qu'un niveau de compétence à la fois.

L'apprentissage d'une nouvelle compétence (au niveau de compétence 1) coûte 5 XP. Pour ce faire, vous devez soit avoir utilisé la compétence et réussi (sans niveau de compétence) pendant la session, soit être instruit par un enseignant. Le professeur doit avoir au moins le niveau 1 de la compétence.

Talents : L'apprentissage d'un talent coûte toujours 5 XP. Il nécessite également une journée d'entraînement et un lancer d'Esprit réussi (lancer pour l'attribut uniquement, et le lancer ne peut pas être poussé). Vous pouvez faire une tentative par jour. Si un professeur qui a le talent vous le demande, votre lancer est automatiquement réussi.

Trouver un nouveau rêve

Après chaque séance, vous pouvez changer votre grand rêve et le remplacer par un nouveau. Essayez de relier le nouveau rêve à quelque chose qui s'est produit au cours du jeu.

Modifier les relations

À la fin d'une session de jeu, vous êtes libre de redéfinir vos relations avec les autres PJ et PNJ comme bon vous semble.