



# AIDE À LA CREATION DE PERSONNAGE

AVATAR 2017



AVATAR  
STRONGHOLD

BE LA  
— RP

## INTRODUCTION

Nous espérons que ce petit guide vous aidera dans la création de votre personnage. Si malgré tout il vous reste des questions n'hésitez pas à envoyer un email à [avatar@larp.be](mailto:avatar@larp.be), nous nous ferons un plaisir de vous répondre, et au besoin de vous allouer un « Parrain » (voir Aides) qui vous suivra et vous aiguillera dans la création de votre personnage.

### L'équipe RULES

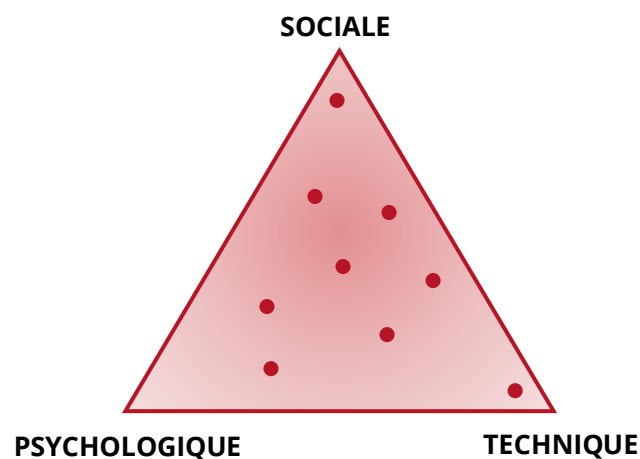
### IMPORTANT

**AVATAR est un GN où énormément de joueurs et de personnages cohabitent. Concrètement, cela signifie que les attentes de l'un ne correspondent pas forcément à celles d'un autre.**

**Cet équilibre sensible nous amène à devoir nous montrer tolérant vis à vis des actions de jeu entreprises par chacun.**

- Votre sensibilité n'est pas celle d'un autre
- Quelle que soit la situation, si celle-ci vous affecte personnellement vous pouvez vous retirer du jeu (et le réintégrer) à tout moment (discrètement avec une petite signalétique)
- Présumez du meilleur de chacun (un joueur ne cherchera jamais à vous blesser de manière personnelle au travers de son jeu). Si c'est le cas, discutez-en

Lors de la création et de l'interprétation d'un personnage, chaque joueur adopte naturellement « un style de jeu » pouvant évoluer dans le temps. Ce « style » est souvent la **combinaison à différents degrés de trois approches**<sup>1</sup> que nous utiliserons dans la suite de ce document pour vous guider dans la création de votre personnage. Sentez-vous libre de vous approprier les éléments de ce guide.



---

<sup>1</sup> On vous épargne les théories autour du GN (rebutantes pour plus d'un), mais si vous voulez en savoir plus, ces approches se basent sur **la théorie GNS** (Gamism, Narrativism, Simulationism) et ont été renommées pour s'en approcher dans un essai de vulgarisation appliquée à la création de personnage.

## APPROCHE SOCIALE

### *Participer et construire ensemble une histoire*

Un personnage n'existe que par ceux qu'il rencontre, il est donc important que ce dernier vive dans le monde et avec ceux qui l'entoure.

Dans certain cas « l'échec », volontaire ou non, d'une action d'un personnage peut générer plus de jeu autour de vous. Les adeptes de ce style appellent cela le « play to loose », le but étant de créer ensemble une « belle » histoire incluant les apports positifs et négatifs de chacun dans celle-ci.

## GROUPE ET RELATIONS

A quels groupe(s) appartient votre personnage et quelle est la position, les liens qu'il entretient avec ces derniers ?

- Dans votre faction / sous-groupe de faction / bande
- Dans les guildes
- Dans les cultes
- Dans des ordres et groupes divers ?
- Dans l'échelle sociale ?
- Qui sont mes ami(e)s / mes ennemi(e)s ?

## VÉCU (BACKGROUND)

- Quelle est votre histoire ?
- D'où venez-vous ? Etes-vous originaire de Caldera, du monde des Rêves ou d'ailleurs ?
- Comment êtes-vous devenu l'homme ou la femme que vous êtes aujourd'hui ?

Quel sont mon but et mes objectifs pour y parvenir ?

### **Keep it simple !**

Tâchez de ne pas vous noyer dans des détails . Votre histoire peut être longue et complexe mais visez la cohérence et la simplicité. Distillez les informations lors des phases de jeu et de moments creux.

## QUELQUES IDÉES POUR ALLER PLUS LOIN ?

- De nombreux quizz personnels existent en ligne ([certains en anglais](#)) pouvant comporter jusqu'à 800 questions.  
Toutes les questions ne sont pas bonnes à prendre, pensez à les trier et les adapter au GN.
- Si vous venez entre amis, posez-vous des questions les uns sur les autres, tentez de créer des relations (positives ou négatives) pouvant être utiles en jeu. Mettez en place des souvenirs communs (éventuellement un petit historique de votre groupe).
- Pensez à relayer vos informations et envies de jeu à votre RTI.
- Recherchez (via votre RTI ou [Facebook](#)) des joueurs pour partager vos idées de jeu. Créez des relations externes et présentez votre personnage.
- Fixez-vous des objectifs en matière de jeu, des envies de moments à partager. Tout est sujet à créer / donner du jeu.

## APPROCHE PSYCHOLOGIQUE

### *Coller au plus proche du personnage*

S'impliquer dans son personnage, c'est aussi définir et explorer la manière dont il interagit avec les autres et dans des situations particulières.

La psychologie d'un personnage peut varier en complexité en fonction des attentes de chaque joueur. Aussi, chaque joueur pourra faire le choix de se distancier ou non de sa personnalité.

Simuler au mieux un personnage peut être un plaisir de jeu en soi.

## PHILOSOPHIE

La philosophie d'un personnage va permettre de déterminer la manière de réagir face à une situation. Cette réaction est façonnée par un ensemble de facteurs propres à chaque personnage, tels que :

- Ses motivations et valeurs profondes
- Ses opinions
- Ses intérêts
- Ses forces et faiblesses

## ATTITUDES (VERBALES ET NON VERBALES)

- Comment parlez-vous ?
- Comment vous déplacez-vous ?
- Avez-vous des TIC ou TOC ? Un handicap ?
- Comment exprimez-vous des émotions spécifiques ?
- A quoi ressemblez-vous ? Quel(s) costume(s) portez-vous ? Dans quelles circonstances ?
- Comment représentez-vous votre race ou vos spécificités ?
- Avez-vous quelques répliques favorites ?
- ...

### **Attention au contexte !**

Il peut être tentant, par exemple, de vouloir jouer une personne muette ou associable. C'est un choix de jeu intéressant mais attention au contexte du jeu. Des personnages aussi typés ont besoin de nuances pour être jouables (sur le long terme) dans un événement tel qu'AVATAR.

### **L'accessoire fait le costume !**

Pensez à accessoiriser votre costume. Bien souvent, un accessoire bien choisi peut avoir plus d'impact qu'un « beau » costume acheté tout fait. Ces accessoires peuvent avoir une histoire, être créateurs de jeu et être utilisés en jeu, voire valorisés auprès de l'organisation (via des scénarii).

## QUELQUES IDÉES POUR ALLER PLUS LOIN ?

- Un miroir est souvent un bon ami pour tester des expressions du visage, des répliques, des démarches, ...
- Imaginez les réactions que pourrait avoir votre personnage dans des situations particulières (afin d'éviter d'être surpris le cas échéant et de décrocher du personnage).

## APPROCHE TECHNIQUE

### *Résoudre des défis et évoluer*

Bien que l'approche technique soit une partie importante de la création d'un personnage, celle-ci sera rarement utilisée seule afin de garantir richesse et profondeur à votre personnage.

L'approche technique est le lien entre le personnage et les systèmes de gestion du jeu. Elle est souvent associée à l'optimisation de la résolution de situations, de défis et dérivée des systèmes de MMORPG et jeu de rôles « papier ».

## MÉTIERS ET DÉVOTIONS

Lors de la création de votre personne vous disposez de 6 points de personnage. Ces points sont divisés en deux catégories : Métiers et Dévotions

- **Métiers** : Ce sont les métiers que votre personne a maîtrisés le long de sa vie. Et qu'il a cherché à entraîner le long de l'année précédente.
- **Dévotion** : C'est l'énergie que votre personnage a fourni le long de l'année précédente, que ce soit en prière, en travail ou que sais-je. Elle représente votre dévouement à une cause.

## CRÉATION

Lors de la création **2** points de personne vont AUTOMATIQUEMENT dans la dévotion. Il vous reste dès lors 4 points de personnage que vous pouvez répartir comme bon vous semble.

- 4 points de métier et 0 Dévotion
- 3 points de métier et 1 Dévotion
- **2 points de métier et 2 Dévotions (le choix le plus courant)**
- 1 point de métier et 3 Dévotions
- 0 point de métier et 4 Dévotions (mais dans ce cas vous n'aurez AUCUNE compétence.)

Utiliser **1** point de métier vous permet de débloquent un des nombreux métiers du livre de règle. Cela vous octroie **2** points de compétence dans ce métier.

Si vous décidez alors de mettre un **second** point de métier dans ce même métier, vous devenez un spécialiste et gagnez **3** points supplémentaires pour un total de **5** points de compétence dans ce même métier.

Vous pouvez ainsi recevoir jusqu'à **10** points de compétence dans **deux** métiers différents à la création du personnage. (Vous pouvez tout à fait prendre **4** métiers avec vos points de personnage, mais alors chacun des métiers n'aura que **2** points de compétence de base.)

**Il n'est pas possible de mettre plus de 2 points de métier dans un même métier.**

## POINTS DE COMPÉTENCES

Chaque métier possède jusqu'à 8 compétences. Il est possible qu'une compétence disponible dans deux métiers ait un coût différent (via l'introduction des coûts de compétences).

Ces compétences coûtent **1** de base, sauf s'il est spécifié le contraire (certaines compétences coûtent **2**). Vous pouvez donc acheter des compétences via les points de métier que vous avez investis.

### Exemple :

Le Docteur Histoley a pris 3 Dévotions et 3 points de métier.

(2 points de Dévotion irréductibles ajouté à la « balance » (voir Création) «3 points de métier et 1 Dévotion ajouté »)

Il décide d'allouer **2** points de métier au Soigneur(HEAL) pour obtenir **5** points de compétence et **1** point de métier dans Mage de Froid (ELEM) pour obtenir deux points de compétence.

Dans le métier soigneur il achète les compétences suivantes :

- (Coûte 1) Soins
- (Coûte 1) Réanimation
- (Coûte 1) Boucherie
- (Coûte 2) Hôpital de campagne

Pour un total de 5 pts.

Dans le métier Mage élémentaire il achète les compétences suivantes :

- (Coûte 1) Missile Élémentaire
- (Coûte 1) Mur Élémentaire

Pour un total de 2 pts.

Il a donc utilisé tous ses points de compétence offerts par les points de métiers.

## POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience retracent le vécu de votre personnage, plus il aura séjourné dans les mondes hostiles d'Avatar plus il sera apte à se débrouiller et il aura bien entendu développé des nouvelles compétences. Pour des raisons de facilité, c'est l'ancienneté du JOUEUR qui est prise en compte et non celle du personnage, toutefois si votre personnage meurt définitivement pendant un évènement, nous retirons un XP de votre pool d'xp (maximum une fois par évènement).

Les points d'expérience vous permettent d'approfondir vos métiers ou de bénéficier des compétences libres. Vous ne pouvez pas utiliser ces points pour acheter un NOUVEAU métier.

Vous ne pouvez pas affecter plus de **2** points d'expérience dans un métier.

### Exemple :

Le Docteur Histoley a deux métiers, Soigneur et Mage Élémentaire.

Il a survécu à tous les Avatars Stronghold il bénéficie de **2** xp supplémentaires.

Son expérience ne s'arrête pas là, il a aussi vécu dans l'ancien monde ! Et ce pendant 6 ans, il bénéficie alors de **2** xp supplémentaires (1 point par tranche de 5 années dans l'ancien monde entamée : 6 ans= 2 pts, 11 ans = 3 pts. ).

Il reçoit donc un total de **4** points d'expérience.

Il décide alors d'acheter deux compétences de soigneur :

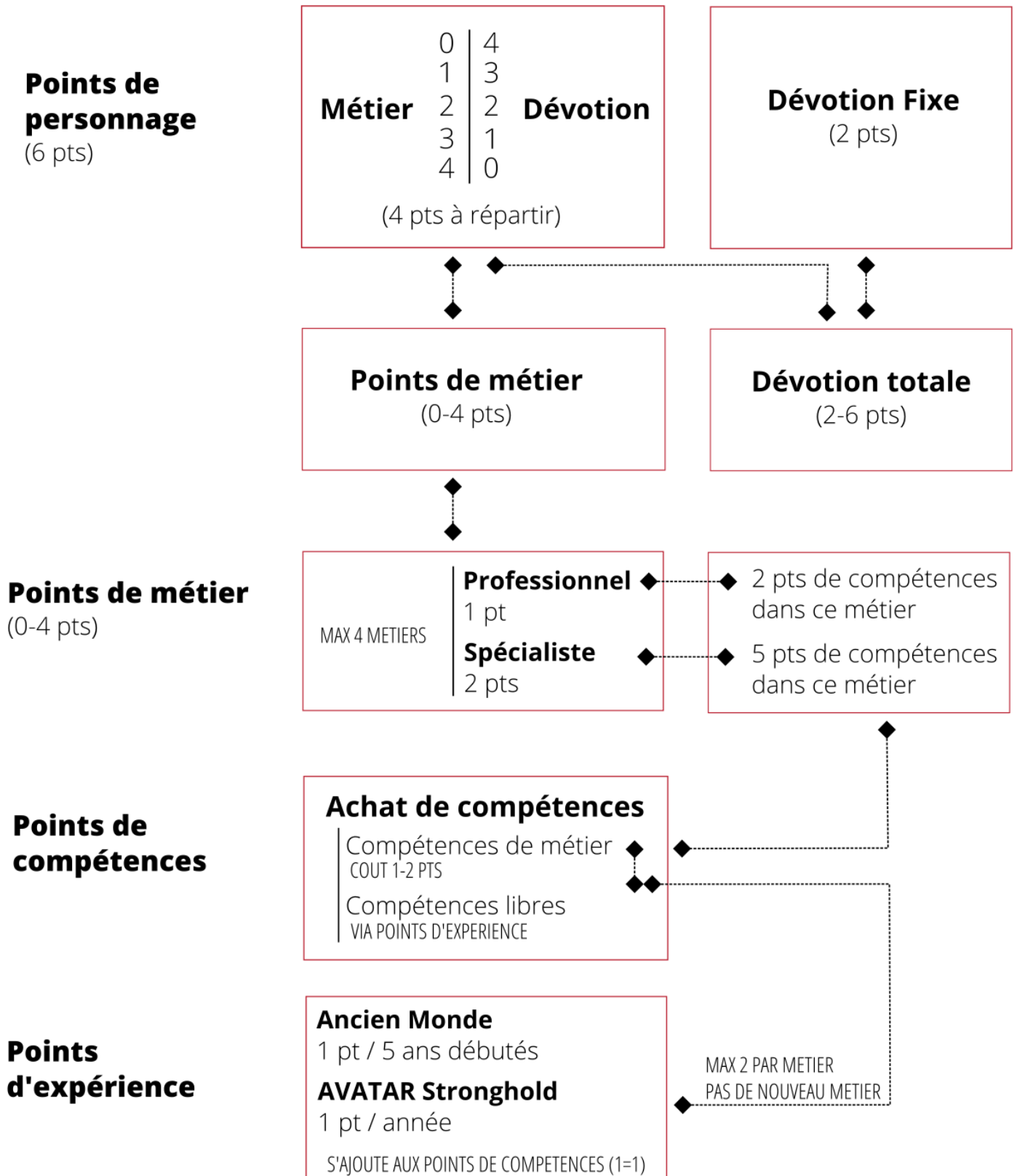
- (Coûte 1) Travail Collectif
- (Coûte 1) Psychanalyse

Une compétence libre :

- (Coûte 1) Nage

Une compétence de Mage Élémentaire

- (Coûte 1) Éclair Élémentaire





## AIDES

L'organisation d'AVATAR met en place plusieurs types d'aides afin d'accompagner les joueurs qui en éprouveraient le besoin.

- Un joueur peut faire la demande pour bénéficier avant le jeu d'un « parrain » pour répondre à ses questions relatives, par exemple, à une première expérience de jeu, à la mise en place de son personnage...
- Le [groupe Facebook AVATAR](#) permet à chacun de poser des questions, d'exprimer des idées, des opinions, de proposer des projets, de chercher un groupe, de construire des scénarii avec d'autres joueurs...
- L'adresse mail, [avatar@larp.be](mailto:avatar@larp.be), permet à chacun de rentrer en contact avec l'organisation et lui poser toutes sortes de questions.
- Sur place, dans la mesure des disponibilités, les équipes du frontdesk, des arbitres et de GAME, répondent à vos questions. En cas de soucis vous pouvez aussi vous rendre dans la nouvelle « Chill Zone » pour décompresser et discuter.

## ET APRÈS LE JEU ?

Après le jeu, le retour à la « civilisation » peut être dur. Cette réaction est tout à fait normale et courante dans d'autres activités incluant de nombreuses interactions sociales (camp de vacances, fin d'une croisière,...).

Cet effet de « blues » s'estompe habituellement en quelques jours. Au besoin [le groupe Facebook](#) et notre adresse mail restent accessibles.

## COMMENT PROPOSER UN SCÉNARIO (OFFICIEL)

Il est possible de proposer des scénarii à l'organisation impliquant votre groupe. Pour ce faire, il est primordial de passer en premier lieu par votre RTI (Responsable du jeu de la faction) qui remontera l'information aux organisateurs.

Pour augmenter vos chances de voir votre scénario intégré au jeu, pensez à suivre les conseils ci-dessous. Votre faction et votre RTI peuvent bien entendu avoir des critères indépendants de ces *guidelines* :

- **Story Telling**  
Votre scénario doit raconter quelque chose : le principe est de créer une aventure qui fera avancer l'histoire du groupe et créera des enjeux.
- **Targets**  
Un scénario réussi met avant tout les joueurs dans une voie qu'ils apprécient. Travaillez avec eux pour savoir ce qu'ils attendent, ce qui les amuse.
- **Never Ask for Reward**  
Ne créez pas de scénario pour recevoir mais plutôt pour donner du jeu aux autres. Si le scénario est bien ficelé et si son contenu est vraiment intéressant, alors les organisateurs n'hésiteront pas à récompenser les joueurs de façon plus matérielle.
- **Communicate**  
Vous peinez à intégrer vos idées dans Caldera ? Vous ne comprenez pas encore ce monde ingrat ? N'hésitez pas à demander de l'aide.