



création universelle de personnages

Par solaris

Cette fiche est destinée au meneur de jeu pour une création pratique et rapide de personnages non-joueurs, provenant de chacun des peuples de l'univers de RAS.

Les peuples de RAS :

Les humains, les ullars, les adhaarax, les grisons, les reivax, les nerfands, les lalakans, les lox-zocs, les tantax et bien évidemment les shankkars.

Mais ne vous limitez pas ! Vous pouvez très bien créer un individu d'un peuple mineur issu de votre imagination.

Les types de personnages :

Par souci de simplicité, les rangs synthétiseront la place d'un(e) individu au sein de son peuple.

- RANG I : En général, ce sont des individus lambdas qui exécutent les basses oeuvres ou qui servent de chair à canon. En terme de jeu, ce sont les soldats, hommes de main, etc.

- RANG II : Leur rôle est d'encadrer de petites unités sur le terrain. Ils restent en général proches de leurs soldats en participant aux mêmes missions. En terme militaire, ils représentent le corps des sous-officiers. Le rang II incluent aussi les « petits chefs », les dirigeants de petites communautés...

- RANG III : Ils sont mieux lotis que les sous officiers. Ils disposent de plus d'autonomie et ont parfois de lourdes responsabilités à assumer. Ils peuvent encore rester des individus de terrain, mais sous le poids de la hiérarchie et le carriérisme, leur mentalité... évolue. Tour à tour, officiers subalternes, dirigeants de ville, chef de plusieurs dizaines voir de centaines d'individus. Ils ont un poids certain et font des adversaires corrects à portée des personnages joueurs.

- RANG IV : Leur vision d'ensemble fait qu'ils sont souvent éloignés de la réalité du terrain. Du fait de leur rang, ils ne peuvent pratiquer l'individualisme et leurs décisions reposent souvent sur de très nombreuses personnes. De types officiers supérieurs, grands chefs ou grands gourous, vous pouvez commencer à vous lâcher !! En général, le rang IV fournit de très bons adversaires aux joueurs. Ils ont du pouvoir, les moyens d'agir et tout un réseau à disposition. Ils conviennent parfaitement comme « boss de fin de niveau » :)

- RANG V : Des individus craints et respectés. Leur autorité est sans égale et leur volonté jamais remise en cause. Le sort d'innombrables combattants est entre leurs mains et c'est souvent l'issue d'une bataille qui dépend de leur stratégie. Complices de grands projets, quand ils ne sont pas eux même les initiateurs ; ils ont une partie du monde à leur pied. Ils disposent de moyens énormes et il vaut mieux être de leur côté ou alors être un joueur...

- RANG VI : Héros. Les femmes se languissent devant lui, les enfants achètent ses posters... et les hommes l'envie ou le détestent, parfois les deux... Dans un souci de préserver la paix des ménages galactiques, est-il besoin de détails? Bon ok... Alors dans ce cas, je ne peux que vous conseiller de créer votre héros de toutes pièces, qui disposera sûrement de compétences divines (voir [l'Etoffe des héros](#), capsule sur le [site officiel de RAS](#)), et d'un background à faire pâlir la complète de Zola.

- RANG VII : Individu ou créature hors normes. Le meneur de jeu ne devrait pas avoir besoin de constituer de feuille de personnage. En effet, à ce stade, il ne s'agit plus de quantifier en terme de règles et seul le jeu d'acteur du meneur de jeu devrait suffire pour les interactions avec les personnages joueurs.

La mise en règles :

Comme vous pourrez le remarquer dans le tableau qui suit, la répartition des points ne se fera plus en terme de peuple mais en rangs, décrits ci-dessus. Il ne s'agit que d'un système de création pour meneur de jeu pressé ; son objectif étant de pouvoir rapidement quantifier en règles un personnage, de quelque origine soit-il.

Il suffit alors de prendre une feuille de personnages non joueurs et de remplir les différentes rubriques concernées. Lorsqu'un chiffre est indiqué entre parenthèses dans une case, il correspond à la moyenne des points à répartir sous la rubrique concernée. Ainsi, pour le rang I, en caractéristiques, la case indique 25 (5). Il y a donc 25 points à répartir avec une moyenne de 5 points par caractéristique de Physique, Habileté, etc.

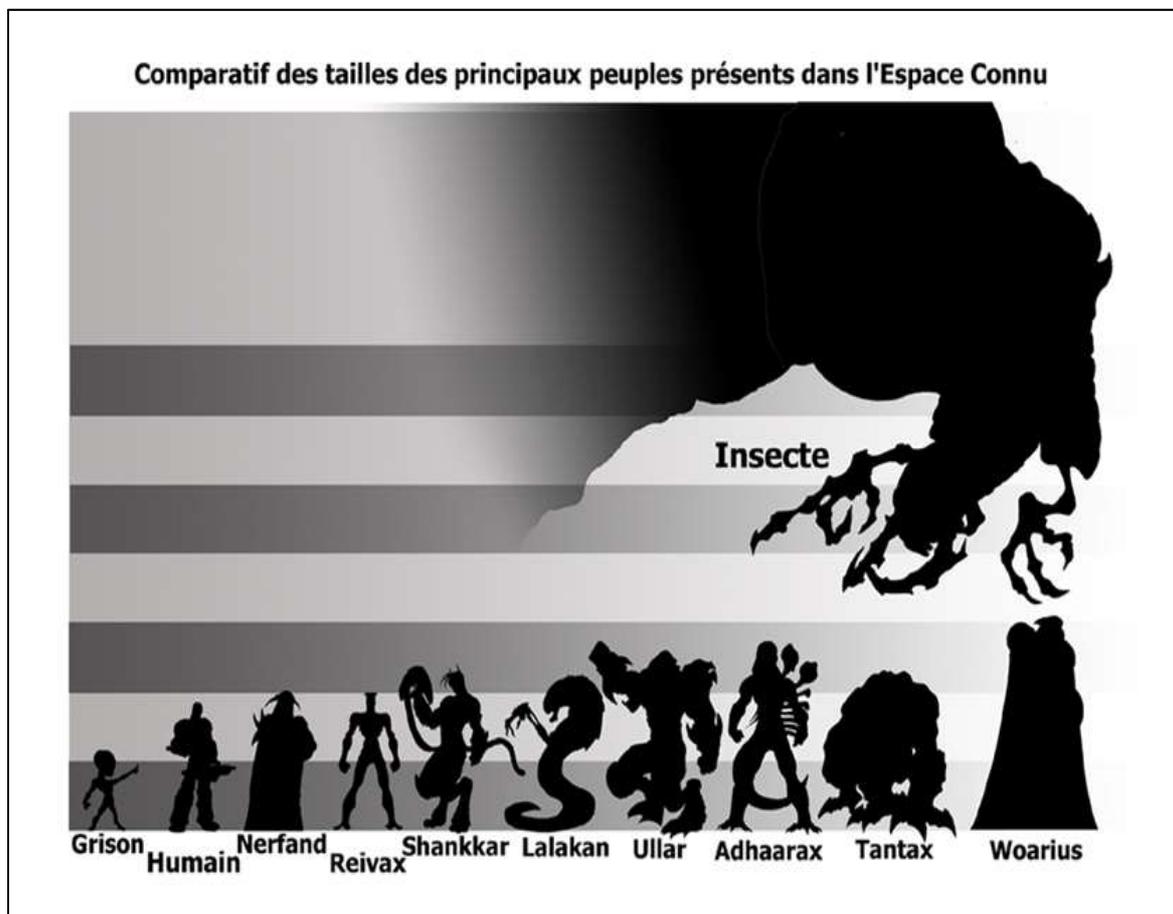
	RANG I	RANG II	RANG III	RANG IV	RANG V
Caractéristiques	25 (5)	25 (5)	30 (6)	30 (6)	35 (7) et +
C. secondaires*	5/1/5	5/1/6	6/1/6	7/1/6	7/2/6
Compétences	60	70	80	90	100 et +
Expertes	3 cases	3 cases	4 cases	4 cases	5 cases
Divines	-	-	-	0 à 1	0 à 1
Historiques	5 tirages	7 tirages	10 tirages	12 tirages	15 tirages
Mutations**	-	-	-	-	-
Avantages	5 points	5 points	5 à 10 points	5 à 10 points	> 10 points
Inconvénients	-	-	5 points	5 points	> 5 points
Avantage spécial	1	1	1	1	1
Equipement	Standard	Standard	Au choix	Au choix	Au choix

* Par ordre suivant : Volonté/Chance/Courage.

** Respecter le background de création des peuples concernés, tels les adhaarax.

Bien sûr, cette aide de jeu ne sert qu'en cas de création rapide ou encore pour tout meneur qui souhaite disposer d'un outil de comparaison entre personnages. Prenez donc ces quelques lignes, utilisez-les, modifiez-les ou ignorez-les. Le seul maître à bord, c'est vous et vous seul ! Bon jeu !!

Note de l'auteur : pour l'utilisation des rangs, vous pouvez également vous reporter à l'aide de jeu suivante sur ce le site du Sden (www.sden.org/jdr/ras) : Correspondance des grades entre peuples.



PS : les images et logos utilisés sont propriétés exclusives des auteurs du jeu de rôle RAS.