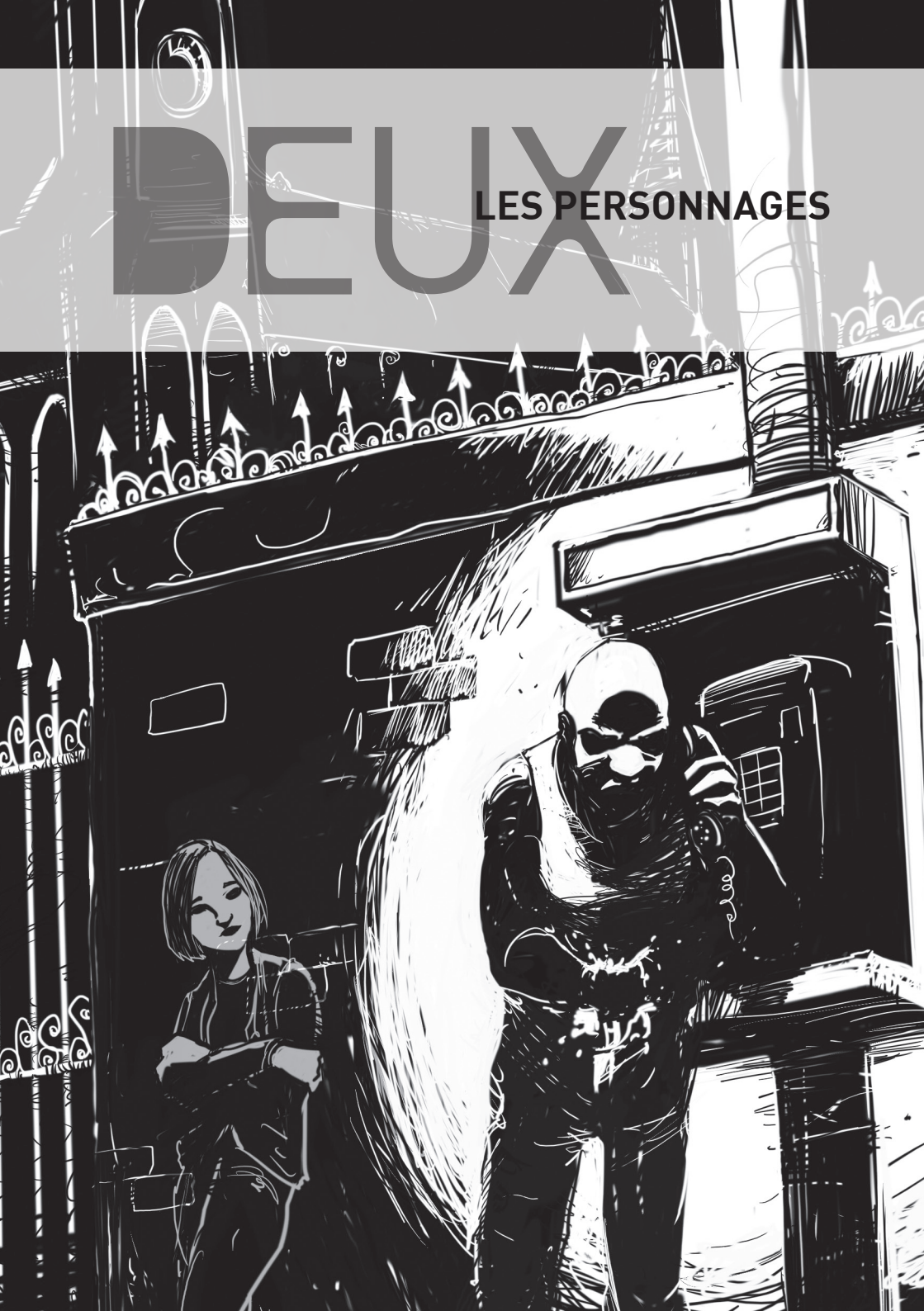


DEUX

LES PERSONNAGES



CHOISIR UN ARCHÉTYPE

Créer un personnage-joueur pour un jeu de rôle, c'est un peu comme recruter des acteurs pour une nouvelle série télé ou un film : vous voulez que chaque personnage soit spécial et unique, mais vous voulez aussi que le casting soit plus que la somme de ses parties. Dans *Urban Shadows* nous atteignons cet équilibre grâce aux **Archétypes**, des modèles représentant les spécificités des types de personnages courants dans les créations de fantasy urbaine. Ce livre contient dix Archétypes – l'Initié, le Fae, le Chasseur, l'Oracle, le Spectre, le Damné, le Vampire, le Vétéran, le Mage et le Loup-Garou – mais vous pourrez en trouver d'autres ailleurs, qu'il s'agisse d'éditions limitées ou de créations de fans.

Chaque joueur (à l'exception du MC) choisit un Archétype au début de la partie et s'en sert pour créer son personnage. Deux joueurs ne peuvent choisir le même Archétype ; votre ville peut être remplie de vampires, mais il ne peut y en avoir qu'un en tant que protagoniste. *Urban Shadows* traite de la tension entre communautés, ce qui implique que notre casting de départ doit être aussi varié et conflictuel que possible. Si plusieurs joueurs veulent incarner le même Archétype, le MC devrait en recommander d'autres qui proposent des thèmes similaires ou trancher en jouant à pile-ou-face ou en lançant un dé.

Choisir parmi une liste de personnages-type peut vous sembler contraignant, mais les Archétypes sont plus des structures flexibles pour votre imagination que des limites. Un Mage, par exemple, peut être un membre traditionnel d'un ancien ordre hermétique ou un Tesla des temps modernes fabriquant des machines éthériques dans son Sanctuaire. Il vous revient toujours de donner vie à votre personnage. Les Archétypes génèrent un espace pour la créativité des joueurs, vous propulsant rapidement dans la partie tout en répondant au besoin de personnages uniques et d'une distribution convaincante.

Quand il sera temps pour vous de choisir un Archétype, choisissez-en un qui fasse écho au genre d'histoire que vous voulez raconter. Opter pour un type de personnage qui reflète votre manière habituelle de jouer ou essayer de briser vos habitudes en choisissant quelque chose que vous pensez aller à l'encontre de votre style sont des options parfaitement valides. Chaque Archétype est un ensemble de forces et de faiblesses conçu de sorte à vous plonger immédiatement dans des situations dramatiques pleines de problèmes et d'opportunités ; nous espérons que vous réaliserez qu'il n'y a pas de mauvais choix. Référez-vous au chapitre **Les Archétypes** en page 78 pour une liste complète comprenant une courte description de chaque Archétype et d'astuces pour les incarner durant la partie.

Andrew maîtrise une partie d'Urban Shadows pour Jana, Karl, Ryan et Sophia. Ryan et Karl semblent tous deux attirés par l'Archétype du Loup-Garou au début de la partie. Comme c'est la première fois que Karl joue, Ryan accepte gracieusement de le laisser choisir en premier.

Andrew demande à Ryan : « Pourquoi ne jettes-tu pas un œil au Fae ? Il partage pas mal de points communs avec le Loup-Garou, ce sont tous les deux des étrangers et des

marginaux. » Ryan parcourt l'Archétype du Fae et accepte. Ça lui semble correspondre à ce qu'il voulait.

VOTRE MONDE SURNATUREL

Pendant la création de vos personnages pour *Urban Shadows*, vous devrez souvent répondre à toutes sortes de questions au sujet du décor de fantasy urbaine dans lequel vivent vos personnages. Comment les vampires réagissent-ils au soleil ? Quel genre de magie peuvent pratiquer les mages ? Quelles sont les vulnérabilités des démons ? Combien de chasseurs vivent en ville ? Des questions, encore et encore.

Nous avons fait de notre mieux pour inclure dans les Actions et les Archétypes tout ce que nous pensons nécessaire au bon fonctionnement d'*Urban Shadows* à votre table. Une partie de notre philosophie de création est toutefois de laisser des trous dans les plans pour laisser votre groupe les remplir. Nous voulions que vous donniez vie à la ville, que vous puissiez incarner le type de vampire, loup-garou, mage ou fae que vous voulez, et que vous nous disiez ce que vous savez du monde. Nous sommes sûrs que vos réponses à ces questions seront bien plus intéressantes que tout ce que nous aurions pu définir comme de pures vérités.

Après tout, vous **jouez pour voir ce qui va se produire**. Et cela veut dire que même vous serez peut-être surpris par vos propres réponses. La ville a une volonté propre, les battements de son cœur font vibrer chaque partie d'*Urban Shadows*. Vos réponses la nourriront et la feront grandir, bien au-delà de ce qu'aucun d'entre nous pourrait imaginer. Saisissez cette opportunité.

NOM, APPARENCE ET COMPORTEMENT

Après avoir choisi un Archétype, commencez à définir votre personnage en choisissant vos nom, apparence et comportement. Vos décisions concernant ces trois éléments vous aideront à donner une base à votre personnage tout en vous fournissant des pistes pour le reste du processus de création.

Commencez par votre nom. Nous vous en avons fourni certains qui selon nous correspondent bien à chaque Archétype, mais vous êtes libre d'inventer le vôtre. Dans les histoires de fantasy urbaine, les personnages ont souvent des noms communs ou insignifiants, mais les surnoms ou les pseudonymes sont courants. Vous pouvez en parallèle commencer à réfléchir à l'apparence de votre personnage, particulièrement s'il est issu d'un groupe ethnique avec des traditions distinctives concernant les noms.

Passez ensuite à votre apparence. Vos choix déterminent cette fois la manière dont les autres vous voient quand ils vous croisent dans la rue. Votre apparence générale reflète-t-elle un genre évident ? Faites-vous clairement partie d'un groupe ethnique particulier ? Comment vous habillez-vous lors d'une journée typique ? Choisissez autant d'options dans chaque liste que nécessaire, et commencez à réfléchir à l'influence que cette apparence particulière a eue sur votre vie dans cette ville.

Enfin, choisissez l'attitude que votre personnage adopte face aux autres. Chaque Archétype à un ensemble unique de comportements liés aux conflits et problèmes

qui lui sont propres ; choisissez dans la liste plutôt que d'en créer un de votre choix. Vous pouvez interpréter ce comportement au sens large – un Loup-Garou choisissant *Agressif* peut chercher la bagarre ou être un vendeur au bagou redoutable – mais vous devez choisir dans la liste proposée. Il s'agit d'une étape cruciale dans la constitution d'un groupe varié et attachant qui poussera l'histoire dans des recoins intéressants.

Ryan n'est séduit par aucun des choix de la liste des noms de Fae, il décide donc d'inventer le sien : Volund. Il aime cette consonance exotique et précise qui lui évoque la royauté européenne. Il choisit d'associer ce nom à une apparence Masculine, et décide que son fae est un homme d'environ 35 ans qui porte des vêtements de luxe (Vêtements coûteux) en toute circonstance (comportement Excentrique). Il entoure Noir et Sud-asiatique, mais ne prend pour l'instant aucune décision concernant l'ethnie concrète de Volund. Ryan n'avait à la base pas vraiment imaginé son fae comme étant bizarre ou atypique, mais il aime l'idée que Volund paraisse étranger à tous ceux qui le rencontrent.

LES ATTRIBUTS

Chaque personnage a deux séries de caractéristiques : les **attributs principaux** et les **attributs de Faction**. Les attributs principaux décrivent votre personnage, en particulier ses capacités et ses faiblesses, tandis que les attributs de Faction reflètent ses relations avec les diverses Factions du jeu.

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

Il existe quatre attributs principaux : **Sang**, **Cœur**, **Esprit** et **Âme**.

- Le **Sang** est la mesure de votre esprit combatif. Il reflète à quel point votre personnage est fort, dangereux, alerte et prompt à réagir dans une situation périlleuse.
- Le **Cœur** est la somme de votre passion, de votre charisme et de votre pouvoir de séduction. Il montre avec quelle efficacité votre personnage parvient à obtenir ce qu'il veut par la négociation et la discussion.
- L'**Esprit** reflète votre pensée critique, votre maîtrise de la duperie et vos capacités d'observation. Il montre à quel point votre personnage est perspicace, et capable de manipuler les autres par la tromperie.
- L'**Âme** mesure votre connexion à l'« autre » et votre force de volonté. Elle reflète la capacité de concentration de votre personnage, sa détermination quand il est soumis à une forte pression ainsi que le type de relation qu'il entretient avec le surnaturel.

Les attributs principaux de votre personnage ne peuvent jamais être inférieurs à -3, et dans de rares cas seulement l'un d'eux pourra dépasser +3. Il est possible d'obtenir de petits bonus (+1) à vos tests, mais durant la partie l'influence la plus forte sur vos jets de dés sera due à vos attributs principaux. Chaque fois que vous utiliserez une action de base (p. 37), vous utiliserez vos attributs principaux.

Chaque Archétype est fourni avec une série de valeurs prédéterminées, avec en général un attribut à -1, un à +0 et deux à +1. Ajoutez +1 à l'attribut de votre choix et écrivez les

valeurs finales dans les cases au milieu de votre fiche. Vous pouvez balayer les actions de votre Archétype pour savoir quel attribut vous servira le plus souvent, mais tous les attributs principaux sont utiles pour tous les personnages.

Volund étant un Fae, ses attributs de départ sont Sang -1, Cœur +1, Esprit +0 et Âme +1. Ryan veut que Volund soit doué pour se sortir de situations dangereuses ; il choisit d'attribuer son bonus de +1 à son Sang, augmentant donc son attribut à +0. Volund n'est pas très à l'aise dans les conflits physiques, mais faire passer son Sang de -1 à +0 réduit grandement les risques que les choses tournent mal quand il tourne les talons face au danger ou qu'il attaque quelqu'un pour obtenir ce qu'il veut.

ATTRIBUTS DE FACTION

En plus de ses attributs principaux, chaque personnage a également des attributs de Faction : **Mortels**, **Nocturnes**, **Éveillés** et **Indomptés**. Les Factions sont des regroupements politiques assez lâches qui illustrent les diverses affiliations et loyautés dans l'univers du jeu, chacune étant une communauté avec ses propres intrigues et politiques internes. Les différentes Factions sont :

- **Mortels** : des humains normaux sans aucune capacité surnaturelle. La plupart des gens font partie de cette Faction, les mortels étant souvent ignorants du monde surnaturel qui les entoure.
- **Nocturnes** : des créatures de la nuit, jadis humaines mais irrévocablement transformées en entités sombres et contre-nature. Vampires, loups-garous et spectres appartiennent tous à la Faction des Nocturnes.
- **Éveillés** : des êtres humains ayant obtenu des dons ou pouvoirs surnaturels par l'apprentissage, une bénédiction ou une malédiction. Les mages, les oracles et les immortels appartiennent tous à la Faction des Éveillés.
- **Indomptés** : des entités d'un autre monde, peuples étranges et créatures démoniaques venant d'un grand « ailleurs ». La Faction des Indomptés est principalement constituée de faes et de démons, mais les créatures étranges et dérangeantes y trouvent parfois un foyer.

Chaque attribut de Faction représente la compréhension qu'a votre personnage d'une communauté donnée. Avec un attribut élevé dans une des Factions, un personnage aura des contacts, un réseau et saura interpréter les signaux politiques qui en sont issus ; à l'inverse avec un score bas, il ne comprendra pas les rouages de cette Faction et n'en connaîtra pas les figures importantes. Ces attributs, comme les principaux, s'échelonnent de -3 à +3, et quand vous activerez une action de Faction, ce seront ces scores que vous utiliserez.

Votre Archétype détermine vos attributs de Faction de départ ; ajoutez +1 à celui de votre choix et notez les valeurs finales dans les cases au milieu de votre fiche. Les relations de votre personnage avec les différentes Factions vont changer un peu plus souvent que vos attributs principaux, utilisez donc de préférence un crayon de papier. Elles vont sans doute évoluer dès la fin de la première séance !

Les attributs de Faction initiaux de Volund sont : Mortels +0, Nocturnes -1, Éveillés +1 et Indomptés +1. En tant que fae, il a tendance à traiter plus régulièrement avec

ses semblables et d'autres membres des Indomptés, ainsi qu'avec les humains dont les pouvoirs se sont éveillés. Ryan décide que Volund a vécu plusieurs années parmi les humains et a énormément interagi avec les Mortels, il ajoute donc +1 à cette Faction. Ses attributs de Faction au début de la partie sont donc : Mortels +1, Nocturnes -1, Éveillés +1 et Indomptés +1.

QUESTIONS DE PRÉSENTATION

Une fois que vous avez défini les attributs de votre personnage, prenez un moment pour lire les **questions de présentation** de votre Archétype. Chaque série de questions est un ensemble de répliques visant à vous faire réfléchir à votre personnage, en particulier concernant sa relation à la ville. Vous n'avez pas besoin de rédiger des réponses très élaborées, griffonnez juste quelques notes rapides que vous pourrez mentionner lors de la présentation des personnages.

Ryan note les réponses suivantes aux questions de présentation de son Fae :

Qui êtes-vous ?

Je suis Volund, un forgeron renommé de la Cour des Tempêtes

Depuis combien de temps êtes-vous en ville ?

J'ai été exilé ici par mon roi il y a une cinquantaine d'années pour un crime que je n'ai pas commis.

Qu'appréciez-vous le plus chez les Humains ?

Leur capacité à me surprendre. Je trouve cela très amusant.

Qui est votre plus proche confident en ville ?

Laurella, c'est une praticienne et guérisseuse puissante. Pour une humaine, elle comprend plutôt bien mon peuple.

De quoi avez-vous désespérément besoin ?

J'ai besoin de pouvoir retourner dans mes terres natales pour y retrouver l'amour de ma vie.

MATÉRIEL

Tous les personnages d'*Urban Shadows* démarrent avec du matériel. Survivre en ville sans le matos dont vous avez besoin pour vous débrouiller est plutôt difficile. Pour certains, il s'agit d'armes – les fusils à pompe, couteaux et armes de poing qui maintiennent les ténèbres à distance. D'autres sont moins violents ; ils ont plutôt du matériel qui les aide à se connecter aux forces magiques et mystiques qui s'étendent à la lisière des perceptions humaines.

Vous devrez parfois choisir votre matériel dans une liste, comme l'« ensemble d'objets uniques » de l'Oracle ou les « 2 armes pratiques » du Loup-Garou. Quand c'est le cas, choisissez autant d'options dans la liste qu'indiqué. Vous pourrez obtenir plus d'objets de ce genre plus tard dans l'histoire, mais votre personnage débute uniquement avec ce que votre Archétype vous permet de choisir. Démarrer avec plus que votre part serait injuste.

D'un autre côté, certains types d'équipement vous demanderont d'être beaucoup plus loquace concernant votre matériel. Le Spectre, par exemple, possède « tout ce que vous portiez au moment de votre mort, bien qu'il s'agisse désormais de leur version spirituelle. » Dans ce cas de figure, vous pouvez décrire tout ce qu'il est logique que votre personnage possède au début de l'histoire.

Enfin, certains personnages devront **détailler** leur matériel de manière plus explicite, comme le Chasseur et ses armes modifiées ou l'Atelier du Vétéran. Quand un livret vous demande de détailler une partie de votre matériel, cherchez la section dédiée dans le descriptif de votre Archétype et faites les choix correspondants.

*Volund obtient de base un bel appartement, une voiture et un smartphone, mais Ryan doit encore choisir une relique de ses terres natales et un symbole de sa Cour. Il décide que sa relique sera **un marteau et une enclume servant à forger des objets faes**, un outil essentiel à son travail de forgeron. Pour son symbole il choisit **un bracelet en bronze gravé d'un éclair**. Volund ne le porte pas au quotidien, mais il s'agit d'un présent de valeur du roi de sa Cour.*

CHOISIR SES ACTIONS

Au début du jeu, tous les personnages peuvent activer les actions de base, à savoir **Déclencher une attaque ; Se tirer d'affaire ; Négocier avec un PNJ ; Cerner quelqu'un ; Tromper, distraire ou manipuler ; Garder son sang-froid et Lâcher la Bête**. Chacune de ces actions s'active au moment où le personnage agit de la manière correspondante dans la fiction.

En plus de celles-ci, chaque Archétype propose des **actions d'Archétype** qui lui procurent de nouvelles capacités ou élargissent le champ de certaines actions de base. Certaines nécessitent un jet de 2D6+attribut, mais la plupart sont de simples ajouts à vos caractéristiques de base et fonctionnent sans lancer les dés. Par exemple, le Chasseur peut choisir **Sans pitié** pour augmenter ses dégâts de 1 à chaque fois qu'il inflige des blessures.

Chaque Archétype a ses propres règles concernant le nombre d'actions d'Archétype que vous possédez d'office et combien vous pouvez en choisir en début de partie. Suivez les instructions données, mais n'oubliez pas de vérifier si vos actions d'Archétype s'accordent aux attributs principaux et de Faction que vous avez choisis auparavant. Si vous tombez sur une Action que vous adorez ou que vous voulez finalement mettre l'accent sur un aspect différent de votre personnage, vous pouvez revenir en arrière pour les modifier tant que les personnages n'ont pas été présentés.

La plupart des Archétypes fournissent également des **extras**, des particularités propres à chacun. Le Mage dispose d'un Sanctuaire et d'un Focalisateur, par exemple, alors que le Chasseur possède un assortiment d'armes modifiées et que le Vampire a une Toile dans laquelle ses proies s'empêtrant lentement. Faites tous les choix nécessaires concernant ces éléments pendant que vous choisissez vos actions.

Au cours de la partie, vous aurez l'occasion grâce aux Progressions d'acquérir des actions d'autres Archétypes. Nous avons laissé de la place dans les livrets pour que vous puissiez les noter, dans la section *Autres actions*.

*Ryan examine ses actions et découvre qu'il a accès à la **Magie fae**. Son Archétype précise qu'il a droit à deux autres actions, il choisit donc **La balance de la Justice**, qui lui permet d'utiliser les pouvoirs de Fae qu'il ne connaît pas en dépensant des Faveurs, et **Les actes parlent plus que les mots**, qui fait que les gens qui lui mentent ou le trahissent lui doivent une Faveur. Il termine ses choix en choisissant **Caresse de la Nature**, **Charivari** et **Fascination** dans la liste des pouvoirs de Fae.*

ACTIONS DRAMATIQUES

Outre ses actions d'Archétype, chaque personnage reçoit également un ensemble d'**actions dramatiques** : une **action de Corruption**, une **action Intime**, et une **Ultime action**. Aucun choix n'est mis en œuvre durant la création, mais les joueurs ont tout intérêt à se familiariser avec ce qu'elles impliquent pour leur personnage. Reportez-vous à la page 71 pour plus de détails sur les actions dramatiques, y compris les règles de Corruption, Intimité et Mort.

Ryan prend rapidement connaissance des actions dramatiques de Volund. Ses actions Intime et de Corruption impliquent toutes deux des promesses et des mensonges ; Ryan réalise que la sincérité et le parjure seront des éléments prépondérants pour son personnage. Il ne se soucie cependant pas trop de son Ultime action. La mort de Volund – si elle survient un jour – n'est pas pour tout de suite.

PRÉSENTATION ET FAVEURS

Une fois que tout le monde a terminé de compléter son Archétype, il est temps de présenter les personnages et de leur assigner des **Faveurs** de départ : un réseau de dettes et d'obligations qui lie les personnages les uns aux autres au milieu du tumulte de la ville.

Pour commencer, chaque joueur prend une ou deux minutes pour présenter son personnage, en donnant son nom, son apparence, son comportement et les réponses aux questions de présentation, ainsi que les éléments supplémentaires dont les autres personnages pourraient avoir connaissance. Si votre personnage a une certaine réputation en ville en rapport avec certains types de travaux ou comportements, c'est le moment de le signaler. Les autres joueurs, MC inclus, pourront vous poser quelques questions pour aider le groupe à avoir une meilleure vision de votre quotidien dans la ville.

Une fois que tous les personnages ont été présentés, assignez les Faveurs. Commencez par la personne à gauche du MC et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lisant tout haut une des **questions relatives aux Faveurs** de son Archétype. Chaque réponse à ces questions établit un lien entre le PJ et un autre personnage en leur donnant un passif et une relation durable. La plupart de ces liens concerneront d'autres PJ, mais certains peuvent tout à fait être reliés à des personnages contrôlés par le MC (**personnages-non-joueurs** ou PNJ), en particulier si les PJ sont peu nombreux.

Quand vient votre tour d'assigner une Faveur, choisissez une des questions listées sur votre Archétype, décidez quel personnage elle décrit, et lisez-là à haute voix au groupe. Puis discutez avec le joueur concerné et le MC pour faire en sorte que la Faveur ait du sens étant donné ce que vous avez déjà appris des personnages. N'oubliez pas que le but est de construire en se basant sur ce qui a été dit avant, en traçant des connections à chaque occasion que vous verrez d'enrichir le récit.

Réfléchissez bien aux types de relations que vous voulez établir dans le récit quand vous distribuez les Faveurs. Offrir une Faveur à un autre personnage implique de lui donner l'occasion de vous demander un service, un cadeau ou une information à un moment ou un autre ; bénéficier de Faveurs d'un autre personnage signifie que vous aurez ce même genre d'opportunités. Les Faveurs créent un lien entre les personnages, qui va en général bien au-delà de la simple transaction, cherchez donc des occasions de vous impliquer avec ceux que vous trouvez captivants et intrigants dès le début de la partie. Vous pourriez être tentés de vous concentrer sur les PNJ au moment d'assigner les Faveurs, mais gardez à l'esprit que ce sont vos camarades PJ qui seront les protagonistes ; leur contribution à votre histoire sera toujours plus essentielle, dynamique et intéressante que celles que pourront vous offrir les PNJ.

Ryan décide de commencer par la première question de l'Archétype de Fae ; il dit « Je pense que Veronica, la Vampire, a rompu une promesse importante qu'elle m'avait faite et m'a juré qu'elle se rachèterait. Elle me doit deux Faveurs. » Il se tourne vers la joueuse de Veronica, Sophia, pour voir ce qu'elle pense de cette Faveur. Ryan a apprécié sa présentation, et estime que Volund aura sans doute de grands projets pour une... bête aussi utile.

Sophia grimace. Veronica est une gosse des rues vampirique déterminée à se faire une place dans le monde, et rompre une promesse lui semble exactement le genre de chose qu'elle pourrait faire. « Peut-être t'ai-je dit que je te protégerais de quelque chose et que je me suis tirée au dernier moment ? » Sophia a attribué son point supplémentaire à son Sang, et elle apprécie l'idée que les autres personnages viennent à elle pour obtenir sa protection.

Ryan approuve. « Ouais, j'essayais de conclure un marché avec un gang de démons et quand j'ai fixé la date du rendez-vous tu m'as promis que tu serais là. Mais le jour J, tu étais introuvable. Ça te va ? »

« Ouep ! Je m'en suis vraiment voulu après coup, par contre. Je t'ai sûrement apporté quelques canettes de bières ou autre pour me faire pardonner. »

Ryan note la Faveur sur son Archétype : « Veronica m'en doit une pour avoir rompu sa promesse de me protéger du gang démoniaque. » Ryan et Sophia continueront à distribuer des Faveurs et à créer d'autres relations, mais ils savent tous deux que Veronica doit un ou deux services à Völund pour sa promesse non tenue. Ryan est impatient de faire valoir cette Faveur le jour où il aura besoin d'un surcroît de muscles !

Quand quelqu'un vous doit une Faveur, notez à la fois *quel personnage vous la doit* et *ce que vous avez fait pour lui* sur votre Archétype. Pour pouvoir **faire valoir une Faveur** plus tard, vous aurez besoin de lui rappeler pourquoi il vous la doit. La personne qui doit la Faveur n'a pas à la noter, mais elle peut vouloir en garder une trace tout de même. Reportez-vous à la page 62 pour plus de détails sur l'utilisation des Faveurs pendant la partie.

Une fois que toutes les Faveurs ont été distribuées, vous êtes prêts à commencer. La ville vous attend !