

Création de Personnages

pour Supernatural RPG / Cortex

Version 1.0

29/07/2010

Table des matières

0 – Introduction.....	3
1 – Concept du personnage.....	4
1-1 – Types de personnage	4
1-2 – Backgrounds / Moments-clés.....	4
2 – Principe de création.....	5
3 – Attributs.....	6
4 – Compétences et Spécialités.....	7
4-1 – Système et principe	7
4-2 – Liste	7
5 – Traits : Atouts et Complications	10
5-1 – Système et principe.....	10
5-2 – Liste des Atouts	10
5-3 – Liste des Complications	14
6 – Equipement	19
6.1 – Train de vie	19
6.2 - Possessions.....	19
7 – Dernières touches.....	20

0 – Introduction

Ce document a pour but de faciliter la création de nouveaux personnages pour le JDR Supernatural, édité par MWP, et disponible en hard-cover, ou en pdf (chez RapideJdr). La majorité des informations présentes ici sont issues du Core Book de la gamme, et traduites pour une utilisation plus aisée. Ce document n'a rien d'officiel. Pour pouvoir pleinement profiter de Supernatural RPG, ce document ne vous sera pas suffisant : achetez le livre de base, il vaut le coup !

Ce document vient en complément de la feuille de personnage que j'ai conçue, notamment pour la section background. Bon jeu !

Ce document a été rédigé par Nicolas Ronvel, et est disponible librement sur le site <http://www.gulix.fr>, sous licence Creative Commons CC-By-SA. Vous pouvez le distribuer librement, le modifier (en conservant la licence et en indiquant l'auteur original), et tout retour dessus sera grandement apprécié (pour certaines traductions notamment) !

1 – Concept du personnage

Première étape de la création d'un personnage, son concept. Qui voulez-vous jouer ? Quels sont vos atouts, vos faiblesses, vos connaissances, votre histoire ? Le concept de départ va vous permettre de définir votre personnage.

1-1 – Types de personnage

Dans Supernatural, on joue des chasseurs de monstres, généralement. Si vous ne connaissez pas la série, elle présente deux frères qui traversent les Etats-Unis dans le but de tuer des monstres, de bannir des démons et d'offrir un repos éternel à des esprits. Le tout sous fond de rock n' roll, de bières, et de motels pas chers. Les chasseurs ne font partie d'aucune organisation, et ont tous des talents et des motivations différentes. Pour certains, il s'agit d'un devoir, une vengeance pour d'autres, un plaisir ou une fatalité pour certains.

Les personnages viennent de tous types d'horizons, et je livre ici une liste non-exhaustive de concepts à creuser :

- Le citoyen lambda qui a tout perdu
- L'érudit avide de connaissances
- Le geek qui trouve ça « cool »
- L'ancien militaire qui a changé de guerre et d'ennemis
- Le religieux qui se bat contre les démons corrupteurs
- Le tueur qui a trouvé des proies intéressantes
- Le collectionneur de reliques mystiques
- ...

1-2 – Backgrounds / Moments-clés

Une des pages de la feuille de personnage est réservée pour le background du personnage. Elle comporte plusieurs cadres dans lesquels on peut décrire un élément du background du personnage ou un moment-clé de son existence, qui le définit. En face de chaque élément, le joueur pourra indiquer les traits et compétences associés.

En commençant par cette étape, on peut ainsi réfléchir plus facilement au personnage que l'on souhaite incarner. Le système de jeu vient se greffer dessus ensuite.

Voici quelques exemples utilisables :

- Milieu d'origine (banlieue, rural, bourgeois, ...)
- Education (université, dans la rue, autodidacte, ...)
- Première rencontre surnaturelle, première chasse
- Perte d'un être cher
- Motivations
- ...

Pas besoin d'écrire un roman, chaque élément peut être décrit en 2 / 3 phrases. Si des traits ou des compétences viennent tout de suite à l'esprit, on peut les noter, sinon, on pourra les renseigner plus tard.

2 – Principe de création

Dans Supernatural RPG, on crée les personnages à partir d'une réserve de points pour les Attributs, les Compétences et les Traits. Chacune des ces trois catégories a sa réserve de points distincte, qui ne se partage pas avec une autre. Chaque catégorie est décrite plus loin, ainsi que la façon dont sont dépensés les points.

Selon le niveau de « puissance » de vos personnages, le nombre de points à dépenser n'est pas le même. Voyez avec le maître de jeu pour le niveau requis des personnages.

Débutant : A ce niveau, votre chasseur débute tout juste. Il n'a que quelques chasses à son actif. Il est soit bon dans quelques domaines, compétent dans plusieurs, ou mauvais de manière générale. L'âge importe peu, seule l'expérience d'une vie remplie de danger compte. Un chasseur Débutant commence avec 42 points d'Attributs, 62 points de Compétences et 0 points de Traits.

Vétéran : Ce genre-là à assez de kilomètres au compteur pour que son instinct lui fasse dégainer dès que le monstre sort de l'ombre, et pas se faire dessus ou s'évanouir. Même si ça lui a valu quelques cicatrices, il est prêt pour la plupart de ce qui se cache là-dehors. Un chasseur Vétéran commence avec 48 points d'Attributs, 68 points de Compétences et 4 points de Traits.

Chevronné : Des chasseurs de ce niveau ont affronté presque tout ce qui existe, et se trouvent sur la liste des 10 plus recherchés de l'Enfer. Ils sont meilleurs que presque tout le monde. Un chasseur Chevronné commence avec 54 points d'Attributs, 74 points de Compétences et 8 points de Traits.

Il est possible de modifier cette réserve de points selon les goûts du maître de jeu. Notez les points dont vous disposez sur une feuille vierge, et attaquez la suite.

3 – Attributs

Les Attributs sont utilisés tout le temps au cours du jeu. Ils représentent vos attributs physiques et mentaux. Le coût d'un Attribut est représenté par la valeur maximum du dé que vous placez dans l'attribut. Les valeurs possibles sont D4, D6, D8, D10, D12, D12+D2, D12+D4 (D4 est un minimum). Les chasseurs Débutants peuvent avoir un maximum de D12 en attribut, les Vétérans de D12+D2. Une valeur de D6 dans un attribut est la valeur moyenne d'une personne lambda.

Voici les 6 Attributs existants :

Agilité (Agility) : tout ce qui concerne la rapidité, l'équilibre, et la coordination œil-main.

Force (Strength) : tout ce qui concerne la démonstration brute de puissance.

Vitalité (Vitality) : tout ce qui concerne la santé et l'endurance.

Vigilance (Alertness) : tout ce qui concerne l'observation et la compréhension de votre environnement proche.

Intelligence (Intelligence) : tout ce qui concerne la réflexion, le raisonnement et la mémoire.

Volonté (Willpower) : tout ce qui concerne le cran et la force de personnalité

4 – Compétences et Spécialités

4-1 – Système et principe

Les compétences sont utilisées en conjonction des attributs pour résoudre les actions dans Supernatural. Si vous faites une recherche sur les fantômes, vous lancerez votre valeur d'Intelligence additionnée à celle de Mythes & Légendes pour savoir si la recherche est fructueuse.

Supernatural propose plusieurs compétences, qui représentent des domaines assez larges. Ces compétences peuvent être montées jusqu'à une valeur maximum de D6 (pour 6 points, D4 pour 4 points, D2 pour 2). Ensuite, il faudra se spécialiser. Une spécialisation vous permet d'être plus pointu sur un domaine donné. Dans Mythes & Légendes, on peut ainsi se spécialiser en Cryptozoologie ou en Fantômes (ou les deux). Une spécialisation a une valeur comprise entre D8 et D12, pour un coût de 2 à 6 points (il suffit d'enlever 6 à la valeur du dé).

4-2 – Liste

Vous trouverez ci-dessous la liste des compétences disponibles, accompagnées d'une liste non-exhaustive de Spécialités. Voyez avec maître de jeu pour inclure de nouvelles spécialités. Notez que certaines spécialités peuvent se retrouver dans plusieurs compétences, de part leur usage et leur apprentissage varié.

Certaines compétences peuvent être utilisées sans entraînement. D'autres non. Ces dernières sont indiquées par la mention « Entraînement requis ».

Animaux (Animals)

Vous savez comment entraîner, prendre soin, nourrir et élever des animaux en tout genre.

- **Spécialités** : Soins des animaux, Dressage, Equitation, Médecine vétérinaire, Zoologie

Armes à distance (Ranged Weapons)

Cette compétence couvre l'usage des armes à distance jetées ou propulsées physiquement.

- **Spécialités** : Sarbacane, Bolas, Arc, Arbalète, Fléchettes, Grenades, Javelines, Réparation, Fronde, Couteaux de lancer

Armes à feu (Guns)

Vous avez reçu un entraînement pour manipuler les armes à feu courantes.

- **Spécialités** : Fusil d'assaut, Lance-flammes, Lance-grenades, Mitrailleuse, Pistolet, Réparation, Fusil, Fusil à pompe, Fusil de sniper

Armes de mêlée (Melee Weapons)

Vous savez vous manier d'une arme blanche.

- **Spécialités** : Chaines, Bâtons, Intimidation, Couteaux, Barres de fer, Réparation, Boucliers, Epées, Fouets

Armes lourdes (Heavy Weapons) Entraînement requis

Vous avez reçu l'entraînement au maniement des armes lourdes.

- **Spécialités** : Canon, Bombardements, Destruction, Observations préliminaires, Mortiers, Réparation, Lance-roquettes, Engins de siège

Art (Artistry)

Vous savez vous exprimer à travers des formes physiques d'art.

- **Spécialités** : Estimation, Cuisine, Composition, Contrefaçon, Peinture, Photographie, Poésie, Sculpture, Ecriture

Artisanat (Craft)

Vous savez concevoir des choses utiles.

- **Spécialités** : Architecture, Brasserie, Charpentier, Cuisinier, Travail du cuir, Travail du métal, Poterie, Couture

Athlétisme (Athletics)

Rester en forme, s'écarter du danger impliquent tous deux la compétence d'Athlétisme. Pour courir après un démon, ou le fuir, c'est également Athlétisme qui sera utilisé.

- **Spécialités** : Escalade, Contorsion, Esquive, Jonglage, Saut, Gymnastique, Parachutisme, Equitation, Course, Sport (à définir), Natation, Haltérophilie

Combat à mains nues (Unarmed Combat)

Vous maîtriser un style de combat, même non conventionnel.

- **Spécialités** : Boxe, Bagarre, Griffes de combat, Judo, Tae Kwan Do, Lutte

Conduite (Drive)

Cette compétence concerne la conduite de la majorité des engins terrestres.

- **Spécialités** : Bus, Voiture, Fenwick, Moto, Tracteur, Camion

Connaissances (Knowledge)

Cette compétence est large et couvre les connaissances générales.

- **Spécialités** : Estimation, Business, Culture, Histoire, Loi, Linguistique, Littérature, Philosophie, Politique, Religion, Sports

Crime (Covert)

Vous êtes familier avec les moyens physiques et psychologiques de la tromperie et de la ruse, ce qui inclut de nombreuses activités pas forcément légales.

- **Spécialités** : Camouflage, Déguisement, Contrefaçon, Crochetage, Pickpocket, Sabotage, Discrétion, Connaissance de la rue

Discipline (Discipline)

Cette compétence concerne l'attention. L'attention des autres à votre égard, et votre attention aux autres également.

- **Spécialités** : Concentration, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Moral, Résistance

Influence (Influence)

Influence concerne le fait d'obtenir des gens qu'ils agissent (ou plutôt réagissent) de la façon que vous le souhaitez.

- **Spécialités** : Administration, Baratin, Bureaucratie, Conversation, Marchandage, Interrogatoire, Intimidation, Commandement, Persuasion, Politique, Séduction

Mécanique (Mechanics) Entraînement requis

Cette compétence couvre tous les domaines de la mécanique, des moteurs de voiture aux engins d'usine.

- **Spécialités** : Réparation automobile, Construction, Personnalisation, Trucage, Réparations mécaniques, Plomberie

Médecine (Medicine) Entraînement requis

Vous avez la formation requise pour soigner des gens.

- **Spécialités** : Dentiste, Premiers secours, Criminalistique, Médecine généraliste, Génétique, Neurologie, Pharmacie, Physiologie, Psychiatrie, Rééducation, Chirurgie, Toxicologie, Vétérinaire

Mythes & Légendes (Lore)

Cette compétence couvre les connaissances sur le monde surnaturel.

- **Spécialités** : Cryptozoologie, Cultes, Démons, Fantômes, Mythologie, Métamorphe, Superstitions, Symboles, Vampires

Perception (Perception)

Concerne toutes les actions ayant à voir avec le sens de l'observation et le ressenti.

- **Spécialités** : Déduction, Empathie, Jeu, Ecoute, Intuition, Investigation, Lecture sur les lèvres, Fouille, Détection, Goût/Odorât, Tactiques, Pistage, Jeu vidéo

Performance (Performance)

Concerne l'art dans sa dimension personnelle, expressive.

- **Spécialités** : Acteur, Danse, Costumes, Imitation, Instrument (à définir), Orateur, Chant, Prestidigitation

Pilotage (Pilot) Entraînement requis

Cette compétence concerne le pilotage des engins volants et flottants.

- **Spécialités** : Avion de ligne, Hélicoptère de combat, Gyrocoptère, Hélicoptère, Aéroglisseur, Chasseur à réaction, Avion de tourisme, Zeppelin, Zodiac

Science (Science) Entraînement requis

Vous comprenez les théories, les applications et l'histoire de la science.

- **Spécialités** : Sciences de la Terre, Science environnementales, Sciences sociales, Astronomie, Sciences de la vie, Mathématiques, Physique

Survie (Survival)

Avec cette compétence, vous pouvez trouver de la nourriture, de l'eau, un abri et votre chemin quand la civilisation n'est pas proche.

- **Spécialités** : Camouflage, Abri, Premiers secours, Forage, Vie en extérieur, Environnement spécifique (à définir), Pistage, Piège, Travail du bois

Technologie (Tech) Entraînement requis

Cette compétence couvre l'électronique, les gadgets, les ordinateurs et tout ce qui va avec.

- **Spécialités** : Systèmes de communication, Programmation informatique, Création d'engins électroniques, Electronique, Hacking, Trucage, Réparation de systèmes électriques

5 – Traits : Atouts et Complications

5-1 – Système et principe

Le système des traits permet de caractériser un personnage en lui trouvant des atouts et des complications. A la création, les personnages disposent d'une réserve de points de Traits, qui peut être nulle. Chaque Atout coûte le nombre de points égaux à sa valeur de dé (D6 vaut 6 points). Par contre, chaque Complication vous donne sa valeur en points à dépenser. Un personnage Débutant aura ainsi une valeur d'Atouts égale à sa valeur de Complications. Pour éviter les personnages injouables, on ne peut avoir que 30 points de Complications au maximum.

Chaque trait est caractérisé par une valeur de dé. Un même trait peut être choisi par des personnages différents à différente valeur, symbolisant un trait plus poussé chez l'un. **D2-D6** indique ainsi que le trait peut être sélectionné à un niveau entre D2 et D6 (D2, D4 et D6, donc). Certains traits proposent une liste de valeurs possibles, comme **D4/D8** par exemple (D4 ou D8).

N'hésitez pas à discuter avec le maître des jeux de vos traits (qui pourrait en refuser certains), à les lier à votre background, et jouer les même quand ils n'interagissent pas sur les dés !

Les traits précédés du symbole * sont des traits avec une composante surnaturelle, qui devrait être discutée avec le meneur de jeu pour son implication et ses ramifications.

5-2 – Liste des Atouts

Voici la liste des atouts disponibles pour Supernatural, classés par ordre alphabétique. Chaque atout est accompagné de son équivalent en anglais (pour le retrouver dans le livre de base), d'une courte description et des différentes valeurs possibles.

Les atouts dont la valeur est suivie du symbole ✕ permettent, à une valeur D6 ou plus, d'améliorer l'utilisation des Points d'Intrigue liés à cet atout. Lors d'une action impliquant cet atout, vous améliorez de +2 le niveau du dé à jeter suite à l'utilisation d'un Point d'Intrigue. Ainsi, pour 2 Points d'Intrigue, au lieu d'ajouter D4, on ajouterait D8.

Ambidextre (Ambidextrous) D2

Pas de soucis pour utiliser votre main droite ou votre main gauche. Pour une utilisation en combat, voir du côté de **Combat à deux mains**.

Anonyme (In Plain Sight) D2-D6 ✕

Vous passez inaperçu, tel un figurant sur un plateau de cinéma.

Athlète naturel (Natural Athlete) D2-D6 ✕

En tant qu'athlète, vous permet d'être encore plus performant dans tout ce qui touche au physique.

Belle allure (Allure) D2-D6 ✕

Belle gueule, ça permet de se débrouiller sur les jets d'Influence.

Bonne nature (Good Natured) D2-D6 ✕

Vous mettez les gens à l'aise avec votre bonne humeur et votre air affable, rendant plus facile les interactions.

Chanceux (Lucky) D4/D8/D12

Permet de relancer les dés.

Chasseur spécialisé (Focused Hunter) D2-D6

Vous avez une proie favorite, et vous connaissez ses points faibles.

*** Clairvoyant (Clairvoyant) D4/D8**

Permet d'obtenir des dons de clairvoyance, par l'utilisation d'un focaliseur (tarot, boule de cristal) ou simplement en touchant des objets.

Combat à deux mains (Two-Handed Fighting) D4

Vous êtes parfaitement entraîné pour vous battre à deux mains (type de combat à sélectionner).

Combattant à mains nues (Brawler) D2-D6

Permet de faire des dégâts en combat à mains nues.

Compréhensif (Sensitive) D2-D6

Vous comprenez les gens quand ils traversent des périodes difficiles. On se confie facilement à vous.

Connaissance rare (Uncommon Knowledge) D2-D6

Vous avez étudié un domaine que presque personne d'autre ne connaît.

Constitution solide (Hardy Constitution) D2-D6

Vous résistez bien aux poisons, drogues, alcools et autres trucs dans le genre.

Contacts (Contacts) D2-D6

Vous disposez de contacts au sein d'une organisation, ou d'une personne avec de grandes connaissances.

Costaud (Tough) D4/D8

Permet d'avoir plus de points de vie, et de mieux résister à certains effets.

*** Destinée (Destiny) D6-D12**

Quelqu'un là-haut a des plans pour vous, vous ne mourrez pas aussi bêtement.

Dévoué (Devoted) D6

Vous êtes dévoué à une cause, à un groupe de personnes, et quand il faut leur porter soutien directement, cela vous inspire.

Équilibriste (Sure Footed) D2-D6

Vous tenez parfaitement en équilibre sur vos pieds.

Expert en technologies (Tech Expert) D2-D6

Tout ce qui touche à l'électronique et aux ordinateurs, c'est votre domaine !

Foi (Faith) D2-D6

Votre foi vous permet d'interagir plus facilement avec ceux qui la partagent.

*** Guide Spirituel (Spirit Guide) D4/D8**

Vous disposez d'un fantôme, d'un esprit, d'une entité personnelle qui regarde par-dessus votre épaule et vous file un coup de main.

Haute éducation (Higher Education) D2-D6 ✕

Vous avez fait quelques études, et vous en avez encore des souvenirs.

Identité alternative (Alternate identity) D2-D6

Soit vous ressemblez à quelqu'un d'autre (et vous le savez et en usez), soit vous possédez plusieurs identités fictives (qui pourraient commencer à s'éventer en cas d'échecs fréquents), soit vous avez construit une identité totalement fictive, à l'image des flics sous couverture.

*** Intuitions (Intuitive Leaps) D4/D8**

Votre intuition peut vous remettre sur une piste à n'importe quel moment.

Leader naturel (Natural Leader) D2-D6

Vous avez une prédisposition à donner des ordres, ce qui vous aide pour persuader ou intimider des subordonnés.

Linguiste naturel (Natural Linguist) D2-D6

C'est par ici pour connaître de nouvelles langues, maîtriser les accents et reconnaître les dialectes.

Mécano (Gear Head) D2-D6 ✕

Les machines, c'est votre dada. Que ce soit un moteur de voiture ou un aspirateur, vous savez le réparer et l'utiliser.

*** Médium (Medium) D4/D8**

Vous voyez des gens qui sont morts ! Au du moins, vous êtes réceptif aux esprits.

Mémoire photographique (Photographic memory) D4/D8

Vous arrivez à mémoriser des détails de façon assez bluffante.

Né derrière le volant (Born Behind the Wheel) D2-D6 ✕

Maîtrise parfaitement la conduite d'un type de véhicule.

Nerfs d'acier (Cool Under Fire) D2-D6 ✕

Vous avez une résistance au danger plus forte que la moyenne.

Objet marquant (Signature Possession) D2/D6/D10

Vous possédez un objet qui vous caractérise, et qui semble collé à vous, que ce soit une pièce fétiche, un chapeau, un pistolet ouvragé ou une Chevrolet Impala 66.

Ordonné (Ordained) D2-D6

Vous êtes entré dans les ordres (peu importe lesquels), ce qui vous permet de discuter plus facilement avec les fidèles.

*** PES (ESP) D4/D8**

Votre perception extra-sensorielle vous permet de discerner l'aura des gens, leurs pensées.

Planque (Safe House) D4/D8

Vous disposez d'une planque quelque part, dont personne (ou presque) n'a connaissance.

Porteur de badge (Carries a Badge) D2-D6

Vous portez un badge officiel d'une organisation de maintien de l'ordre (Police, FBI, NSA, ...)

*** Prémonitions (Premonitions) D4/D8**

Vous avez des visions du futur, par le biais de rêves, ou en touchant des objets ou des personnes.

Présence impressionnante (Formidable Presence) D2-D6 ✕

Vous foutez les jetons, et vous utilisez ça pour impressionner et intimider les autres.

Profil bas (Low Profile) D2/D6

Vous avez gardé un casier vierge, et une recherche sur vous ne donnera pas grand-chose d'utile.

*** Protection mystique (Mystic Protection) D4/D8**

Par le biais d'un talisman ou d'un rituel, vous bénéficiez d'une protection mystique ou surnaturelle.

Rapide (Fast on your Feet) D2/D6

Vous vous déplacez plus rapidement.

Réputation (Reputation) D2-D6

Vous êtes populaire dans certains cercles.

Riche (Wealthy) D4/D8

Vous avez un compte en banque bien garni, peu importe l'origine de cet argent.

Sens aiguisés (Sharp Sense) D2-D6

Un de vos sens est plus aiguisé que la moyenne.

*** Sensation du danger (Danger Sense) D4/D8**

Comme Spiderman, vous sentez quand le danger est proche de vous frapper.

Sommeil léger (Light Sleeper) D4

Vous vous réveillez facilement (ce qui peut être utile quand le monstre s'approche de vous pendant votre sommeil).

Talentueux (Talented) D2-D6

Vous avez un hobby que vous vivez à fond ! Permet d'améliorer l'utilisation d'un couple de compétences liées à travers ce hobby.

Vif comme l'éclair (Split Second Timing) D2-D6

Vous dégainez en un instant, et avez des réflexes quasi-surhumains.

Volonté implacable (Unbreakable Will) D2-D6

Vous êtes difficile à briser, et vous n'êtes pas du type à paniquer.

5-3 – Liste des Complications

Les Complications servent à donner du caractère à votre personnage, en lui la rendant la vie un peu moins facile. Evitez tout de même de lui rendre la vie impossible, et essayez de coller vos Complications au background du personnage. Et surtout, n'oubliez pas de les jouer !

Addiction (Addiction) D4-D10

Vous êtes dépendant de quelque chose de physique, comme les cigarettes, l'alcool, les anti-dépresseurs, ...

Allergie (Allergy) D2/D8

Vous êtes allergique à quelque chose d'assez commun.

Amnésie (Amnesia) D4/D8

Que ce soit suite à un accident ou un important traumatisme psychologique, vous ne vous souvenez pas des derniers mois passés, ou bien vous ne savez même pas qui vous êtes !

Aveugle (Blind) D6/D12

Vous avez perdu l'usage d'un œil, voire peut-être même des deux !

Blagueur (Practical Joker) D4

Roi de la vanne, vous avez toujours le mot pour rire, ou du moins vous le croyez, puisque vos blagues tombent souvent à plat.

Chassé (Hunted) D4/D8/D12

Quelque chose, ou quelqu'un, en a après vous. Il pourrait débarquer en plein milieu d'une chasse, prêt à vous faire la peau.

Court après la gloire (Glory Hound) D2-D4

Vous aimez être le centre d'attention. Tout le monde doit savoir à quel point vous êtes génial, et vous êtes prêt à faire des trucs stupide pour ça.

Crises de colère (Anger Issues) D2-D4

Vous avez du mal à garder votre sang froid, et la plupart des gens et des événements vous énervent.

Cupide (Greedy) D4-D8

Vous en voulez toujours un peu plus, et toujours dans les choses les plus « précieuses » (argent, bijoux, homards, bonbons).

Curiosité insatiable (Insatiable Curiosity) D4

Vous ne pouvez pas vous empêcher de résoudre des mystères, et ne pas tout savoir à propos de tout vous ennuie.

Dépendant (Hooked) D4/D8

Vous êtes psychologiquement dépendant à quelque chose qui vous détourne ou vous distrait des dures réalités de la vie, comme le sexe, les jeux d'argent, les jeux vidéos, la nourriture.

Devoir (Duty) D4/D8/D12

Vous avez quelque chose à faire, que vous l'aimiez ou pas. Si vous ne le faites pas, les conséquences pourraient être mauvaises, mais, s'en tenir à votre devoir pourrait également ne pas être très bénéfique.

Distrait (Absent Minded) D2-D6

Vous n'êtes pas très attentif, et vous oubliez des trucs tout le temps.

Don Juan (Amorous) D4-D8

Vous aimez profiter des plaisirs de la chair, et pour cela, vous n'hésitez pas à flirter et chauffer vos partenaires potentiels à tout bout de champ.

Du mauvais côté de la loi (Wrong Side of the Law) D4/D8

Vous êtes un renégat. Les forces de l'ordre sont après vous, que vous soyez coupables ou pas.

Esclave des traditions (Slave to Tradition) D4

Peu prompt au changement, vous appréciez les vieilles méthodes qui ont fait leurs preuves, et avez du mal à vous en défaire.

Fainéant (Lazy) D4

Ne rien faire est votre passe-temps favori.

*** Fantôme personnel (Personal Haunting) D4/D8**

Vous avez réussi à vous attirer les foudres d'un esprit qui a décidé de vous mener la vie dure.

Fauché (Dead Broke) D4/D8

Vous n'avez pas une thune !

Flashes traumatiques (Traumatic Flashes) D4/D8

Vous êtes fragilisé mentalement, et certains éléments peuvent déclencher chez vous une catatonie, une hystérie, et vous avez sans doute des cauchemars récurrents.

Fragile (Fragile) D4/D8

Vous avez moins de points de vie, et vous résistez moins bien aux dommages infligés.

Grossier (Crude) D4/D8

Les bonnes manières, vous ne connaissez pas. Le langage de charretier, par contre ...

Hyper confiant (Overconfident) D2-D6

Vous êtes (trop) sûr de vous, persuadé d'être l'homme de la situation.

Idéaliste (Idealist) D2-D6

Les gens sont bons et honnêtes, n'est-ce pas. C'est que vous croyez, l'optimisme est chez vous une façon de vivre qui pourrait vous amener à quelques difficultés.

Illettré (Illiterate) D6

Pour commander votre menu, vous avez besoin des petits dessins. Heureusement que les toilettes sont renseignées par des pictogrammes !

Infamie (Infamy) D2-D6

Vous êtes connu pour avoir fait quelque chose de terrible (que ce soit vrai ou pas), et certaines personnes vous le font savoir.

Instable (Unstable) D4/D8

Vous êtes fou, littéralement. Que ce soient des hallucinations, le remplacement de la réalité par une vie imaginaire, vous ne voyez pas le monde de la même façon que les autres. En société, c'est souvent mal perçu.

Kleptomane (Kleptomaniac) D2/D6

Vous ne pouvez pas vous empêcher de voler ce qui se trouve à portée de main, et parfois même plus loin.

Lâche (Coward) D4-D8

Quand le danger pointe le bout de son nez, vous cachez généralement le vôtre. Vous ne voulez pas risquer de vous blesser, et encore moins de mourir.

Malade (Illness) D4/D8/D12

Vous êtes malade, du genre chronique, voire fatal.

Maladroit (Klutz) D4/D8

Vous avez la grâce d'une vache unijambiste ! Aucun sens de l'équilibre, pas de coordination entre vos membres, vous risquez la chute au moindre trottoir.

Malaise social (Socially Awkward) D2-D6

Peu importe la raison, mais vous ne savez pas comment vous comporter au sein d'un certain groupe de personnes (chasseurs, religieux, geeks).

Malchanceux (Rotten Luck) D4/D8/D12

Pas de bol, vous allez peut-être devoir relancer certains vos jets de dés, ou des crasses vont vous arriver.

*** Maudit (Curse) D4/D8**

Quelqu'un ou quelque chose vous a jeté le mauvais sort. Cela peut être une malédiction bénigne ... ou pas .

Mémorable (Memorable) D2-D8

Que ce soit par votre beauté d'Apollon, votre style vestimentaire douteux, ou votre tatouage facial, vous marquez l'esprit des gens, et on se souvient facilement de vous.

Menteur compulsif (Compulsive Liar) D4

Vous ne pouvez pas vous empêcher de déformer la réalité et de raconter des mensonges, et les gens ont commencé à s'en rendre compte. Et quand il faudra vraiment appeler « Au Loup ! » ...

Moche (Fugly) D2-D6

Vous auriez pu avoir le rôle d'Elephant Man sans problèmes.

Muet (Mute) D6

Vous n'avez pas de voix. Pour être silencieux, ça aide, pour appeler à l'aide, moins.

Naïf (Gullible) D2-D6

Vous avez tendance à croire tout ce que l'on vous dit, ce qui peut vous amener vers certaines difficultés, être attentif n'étant pas votre point fort.

Obsession (Obsessed) D2/D6

Vous êtes obsédé par un hobby, un boulot à terminer, que ce soit les compétitions de caniche, ou tuer tous les vampires de la terre.

Pacifiste (Pacifist) D6/D12

Vous ne voulez vraiment pas vous battre, et abhorez la violence.

Paralysie au combat (Combat Paralysis) D4/D8

Vous n'êtes pas un lâche, c'est juste que vous mettez du temps à rentrer dans les combats, le temps de reprendre vos esprits et savoir quoi faire.

Paranoïaque (Paranoid) D4

Vous êtes convaincu qu'ils en ont après vous ! Que ce soit les démons, l'IRS ou votre belle-mère, il s'agit d'une conspiration !

Peur du sang (Weak Stomach) D4

La vue du sang, d'une scène gore ou d'une blessure vous rend mal à l'aise, nauséeux.

Péteux (Smartass) D4

Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous la péter dès que l'occasion se présente.

Phobie (Phobia) D2-D6

Quelque chose de commun provoque chez vous une peur irrationnelle.

Pingre (Stingy) D4

Vous avez des oursins dans les poches. Toujours à rechigner sur le pourboire, vous êtes difficile à vivre.

Poids plume (Lightweight) D2-D8

Votre grand-mère pourrait vous coucher au coin du bar. Vous ne résistez pas à l'alcool, aux drogues et autres psychotropes.

Préjugé (Prejudice) D4

Vous détestez ces bâtards ! Lorsque vous êtes en contact avec un certain type de personnes (un groupe religieux, ethnique, politique, idéologique, ...), vous n'y arrivez tout simplement pas.

Rebelle (Rebellious) D4

Vous ne supportez tout simplement pas les figures d'autorité.

Respectueux des lois (Straight and Narrow) D4

Vous respectez les règles à la lettre. Il vous est très difficile de les briser.

Sanguinaire (Out for Blood) D4/D8

Vous perdez parfois votre sang-froid, et quand c'est le cas, ça se termine assez souvent en bain de sang.

Sens amoindri (Dull Sense) D2-D4

Un de vos sens ne fonctionne pas correctement, tout simplement.

Sensible à la douleur (Low Pain Threshold) D6

Vous êtes une véritable fillette face à la douleur. Une petite coupure vous fait un mal de chien, et vous ne résistez pas beaucoup à la douleur.

Sombre secret (Dark Secret) D4/D8

Il y a quelque chose de pas très agréable dans votre passé. A travailler avec le maître de jeu.

Sourd (Deaf) D10

Vous êtes sourd « comme un pot », vous n'entendez vraiment rien.

Superstitieux (Superstitious) D2/D6

Vous redoutez les chats noirs, de passer sous une échelle, ou de briser un miroir.

Surpoids (Overweight) D2-D6

Pas facile de courir dans les bois quand on traîne une surcharge pondérale.

Timide (Shy) D4

Vous êtes le gars qui ne parle pas, qui sirote son punch dans le coin là-bas. Vous n'aimez pas être le centre des attentions.

Trop honnête (Honest to a Fault) D2-D6

Vous ne savez pas mentir, mais vraiment pas. N'essayez même pas de jouer au poker.

6 – Equipement

6.1 – Train de vie

Dans Supernatural, l'équipement d'un personnage doit correspondre à son Train de vie. Par défaut, un personnage a un Train de vie de D4. Les traits Riche et Fauché permettent de monter ou baisser ce train de vie. Différents événements pourront également venir modifier cette valeur, et il est tout à fait possible de vivre au-dessus de ses moyens (il faut juste éviter de se faire prendre).

Voici à quoi correspondent les différents trains de vie :

Train de vie D2 – Difficile : Vous ne possédez pas grand-chose, et vous avez du mal à conserver une source de revenus fixe. Vous devez vous contenter des motels les plus basiques, et vous pouvez passer quelques jours sans nourriture décente. Oubliez toute envie d'achat. Correspond au trait Fauché au niveau D8.

Train de vie D4 – A l'équilibre : Vous vivez de paie en paie, et la plupart de vos revenus vont dans les factures, la nourriture et le toit au-dessus de votre tête. Cela peut correspondre à une série de motels, à vos diners dans les restaurants routiers, et aux pleins d'essence. Vous pouvez même disposer d'une voiture des années 90 qui roule encore. Il s'agit du niveau par défaut des chasseurs.

Train de vie D6 – Classe moyenne : Vous avez une maison, une voiture (voire deux), le frigo et le congélateur sont pleins, et vous n'avez pas à vous plaindre au niveau des loisirs, la plupart payés à travers des emprunts et des crédits. Correspond au trait Riche au niveau D4.

Train de vie D8 – Aisé : Vous possédez une résidence en banlieue, ou un loft au centre-ville, et vous n'avez plus à vous soucier du prêt. Vos revenus sont tels que vous n'avez pas vraiment besoin de vérifier l'état de votre compte constamment. Correspond au trait Riche au niveau D8.

6.2 - Possessions

Concernant l'équipement de départ, réfléchissez à ce qui est normal pour votre personnage de posséder, selon son Train de vie et son concept. Le redneck qui chasse pour l'adrénaline, issu du fond du Kentucky, a peu de chances de posséder un ordinateur portable (encore moins de savoir s'en servir). Réfléchissez à l'endroit où vous stockez / portez votre équipement, et avant de partir en chasse, indiquez ce que vous emportez. Ne vous remplissez pas les poches dès la création ! En cours de partie, les Points d'intrigue vous permettront de mettre la main sur l'objet qui vous manquait, et si vous trouvez un magasin approprié, vous pourrez toujours y faire vos emplettes.

Voici une liste non-exhaustive d'objets, et le Train de vie requis pour les posséder :

Equipement général : Jumelles (D4), Equipement d'escalade (D6), Ordinateur portable (D6), Briquet (D2), Enregistreur cassette (D4), Matériel de surveillance (D8)

Armes : Batte de baseball (D2), Rapière (D4), Arbalète (D6), Magnum .357 (D8), Fusil de chasse (D4), Lance-flammes (D8), Lance-roquettes (D10)

Véhicules : Chevrolet Impala '67 (D4), Hummer (D8), Moto (D4), Camping-car (D8), Zodiac (D4)

7 - Dernières touches

Et voilà, avec ça, votre personnage devrait déjà être bien dégrossi ! Il vous reste à en faire une petite description (ou à trouver une photo / illustration le représentant), et à compléter certains éléments techniques de la feuille de personnage. Pour ces derniers, ce sera à voir avec le maître de jeu, le bouquin sous les yeux.

De même, pour les traits, prenez connaissance de leur utilisation en jeu, je n'ai indiqué ici qu'un descriptif succinct pour vous permettre de faire votre choix.

Préparez le sel, les balles en argent, et les pièges à démon, et partez en chasse !