

QUESTIONNAIRE PNJ XVII : Au fil de l'âme

Vous allez être adapté en un personnage non joueur (PNJ) dans l'univers de XVII : Au fil de l'âme. Merci de compléter le questionnaire suivant qui nous aidera à créer un protagoniste proche de vos goûts et de l'intégrer dans les livres du jeu. Si vous ne savez pas quoi choisir, laissez des blancs dans le questionnaire, nous inventerons alors ces aspects. Quant à l'apparence du PNJ, vous pouvez choisir de nous envoyer votre photo (une photo d'identité suffira amplement, nous dessinerons le reste, mais n'hésitez pas à joindre une photo en pieds si vous avez déjà le costume !), ou nous laisser le dessiner à partir de zéro.

Pour le reste du personnage, vous pouvez nous proposer sa personnalité et son physique, qu'il vous ressemble ou soit quelqu'un de totalement original. Ajoutez autant de commentaires que vous souhaitez à la fin du questionnaire : esprit du personnage, thème, idées, envies, etc.

Dans tous les cas, nous harmoniserons vos propositions avec l'univers du jeu, au risque parfois d'omettre un de vos choix, s'il n'était pas adaptable. Afin d'éviter cela, pour chaque question, plusieurs exemples sont proposés.

Dans le cas particulier où votre personnage ne serait pas adulte ou même pas du tout humain, la plupart des questions de ce document sont inutiles. Ecrivez alors une petite explication libre, selon votre inspiration ou simplement quelques grandes lignes sur ce que vous voulez (et également ce que vous ne voulez pas) voir dans le personnage.

En cas de doutes, posez-nous vos questions par mail et nous essaierons d'y répondre le plus vite possible.

ETAT-CIVIL

Résidence (ou lieu où on peut croiser le personnage) :

Vous pouvez choisir un personnage de n'importe quelle nationalité européenne.

Vos nom, prénom et pseudonyme Ulule (obligatoire) :

Les nom et prénom de votre personnage :

Votre personnage peut porter votre nom, pensez simplement à l'harmoniser avec la nationalité de ce dernier, on ne s'appelle que rarement Léon Durand si on est espagnol.

Le nom que vous voulez voir apparaître dans les remerciements :

Par défaut, nous donnerons vos vrais noms et prénoms.

Concept :

Ecrivez-nous une description du personnage en quelques mots : est-ce un médecin expérimentateur ? Une fine lame qui loue ses services ? Un moine prosélyte ?

DESCRIPTION

Ethnie :

Gardez en tête que le jeu se déroule en Europe et principalement en France.

Description physique :

Âge :

Ou précisez : enfant, adolescent, jeune homme, homme, homme d'âge mûr, vieil homme, vieillard, autre.

Taille :

Ou précisez : nain, petit, moyen, grand, très grand, géant, autre.

Corpulence :

Précisez : famélique, faible, moyenne, large, très large, énorme, autre.

Couleur de la peau :

Couleur des cheveux :

Couleur des yeux :

Selon l'ethnie choisie, les couleurs de peau, cheveux et yeux sont variables.

Signe particulier :

Blessures ou cicatrice visible, accent étrange, compagnon remarquable, manie et comportement, savoir particulier, etc.

Personnalité :

Comportement habituel :

Précisez : réfléchi, spontané, colérique, optimiste, héroïque, autre.

Comportement sous stress :

Précisez : impulsif, paralysé, inconscient du danger, autre.

Expression favorite :

Facultatif.

Profession :

Inspirez-vous des personnages du kit découverte : Chevalier, paysanne, moine, arquebusier, malandrin... ou de sources historiques comme pour le bandit de grand chemin !

PASSE

Quelques mots (ou beaucoup) sur l'histoire du personnage :

Est-il connu ? influent ? riche ? recherché par le roi ? exilé ? orphelin ? réfugié de guerre ? Vous pouvez tout à fait en faire quelqu'un d'exceptionnel, comme un mousquetaire chargé de missions secrètes ou une confidente du roi versée dans les machinations de la cour.

INTERET EN JEU

Comment votre personnage (non joueur) peut-il interagir avec les personnages (joueurs) ?

Prenez le temps de réfléchir à cet aspect, car, plus votre personnage pourra aider ou contrer les joueurs de toutes les tables de jeu, plus il sera naturellement utilisé et impliqué dans le monde. Vous ne créez pas seulement une fiche dans le livre, mais une ressource ou un obstacle du monde de XVII qui pourrait bien devenir le centre de nombreuses parties !

Dans tous les cas, pensez que votre personnage doit pouvoir se trouver dans le lieu où l'on jouera (évitez donc de choisir un ermite au fond d'une grotte de montagne).

Quelques exemples : Il peut être un possédé par un esprit conciliant qui aide les autres, être un armurier génial possédant toutes les armes possibles, être à la tête d'une bande de voleurs compétents qui peut louer ses services, être un inquisiteur voulant brûler les PJ sur le bûcher, être possédé d'un esprit qui veut se venger de celui d'un des PJ, etc.

Comportement du personnage vis à vis des autres et en particulier des personnages joueurs :

Pour vous aider à choisir, voici quelques exemples de la réaction de votre personnage devant les joueurs :

Aide précieuse, votre personnage est toujours là quand on a besoin de lui.

Soutien possible, votre personnage est une des ressources de l'univers, il en existe d'autres, mais peu d'aussi fiable.

Indifférent, votre personnage a ses problèmes et ses motivations, si un jour il aide les PJ, le lendemain il pourrait bien les mettre à la porte.

Douteux, votre personnage n'est pas une personne de confiance, mais il est le seul à pouvoir fournir un service ou des biens : c'est toujours risqué d'aller le voir.

Dangereux, votre personnage est un ennemi des personnages joueurs. Ses motivations ne sont pas claires, peut-être est-il un pion de l'Eglise ou un savant désireux de disséquer un possédé ? Dans tous les cas, il vaut mieux l'éviter car c'est probablement un obstacle majeur.

Enfin n'oubliez pas de joindre votre photo, d'identité ou en costume et de nous envoyer le tout à contact@jdrestitutions.com.