

## Création de personnage pour White Wolf...

### Rappel des traits principaux...

**Attributs** : Force, Dextérité, Vigueur = 1 ; Charisme, Manipulation, Apparence = 1 ; Perception, Intelligence, Astuce = 1 ;  
**Vertus** --> Conscience, Maîtrise de Soi, Courage (à donner même aux mages et garou) = 1 ; **Humanité** = Conscience + Maîtrise de Soi  
(Pour les Mages et Garous, il s'agit d'une voie qu'on pourrait nommer autrement : disciple de Gaïa ou éveil, cette voie limite le niveau d'entéléchie et de gnose que peut atteindre le personnage) ; **Volonté**= 5 ; **Rage et Gnose**: selon clan et lignée...

**Compétences (white wolf)** (V = vampire, M = mage, LG = Loup-Garou) Conscience et Méditation de Mage sont remplacés par vertus.

**Talents** : Vigilance, Athlétisme, Bagarre, Esquive, Empathie, Expression, Intimidation, Commandement (V/ M), Pulsion Primaire (LG), Connaissance de la Rue, Subterfuge. Conscience (M) ou Pulsion Primaire sont remplacés par la vertu Conscience...

**Compétences** : Animaux, Artisans, Conduite, Étiquette, Armes à Feu, Mêlée, Représentation, Sécurité (V), Furtivité, Survie, Commandement (LG), Technologie (M). Méditation (M) est remplacé par Maîtrise de Soi (Vertu)

**Connaissances** : Cosmologie (M), Érudition (V\*), Informatique, Énigmes (LG/M), Finances (V/M\*), Investigation, Droit, Linguistique, Médecine, Occultisme, Politique, Rituels (LG), Science.

### Historique :

Alliés, Ancêtres (LG), Arcane (M), Avatar (M), Bibliothèque (M), Contacts, Destinée (M), Fétiche (LG), Génération (V), Influence (M\*), Mentor, Node (M), Parents (LG), Prodiges (M), Pure Race (LG), Renommée (V\*), Ressources, Rêves (M), Rites (LG), Servants (V), Statut (V), Totem (LG), Troupeau (V),

Avec une \* peut être adapté aux autres...

### Création libre à 130 points ou PC (points de création)...

(On peut prendre 7 pts de défauts pour gagner 7 points d'avantage ou d'historique, le mj donne 5 PC ensuite de son choix)

Coût Attributs, Volonté, Humanité, Gnose, Rage = 2 PC. (le premier niveau de chaque attribut ou vertu est gratuit).

Attributs supérieurs à 4 = 4 PC

Compétences, Historique ou vertus jusqu'à 4 = 1PC

Compétences, Historique ou Vertus supérieurs à 4 = 2 PC

Avantages = 1PC par point. (Max 10)

Discipline = 3 PC (max = 24) ou 6 PC si elle dépasse 3. (Avec une étoile, celles liées à des clans spécifiques : Aliénation\*, Animalisme, Auspex, Célérité, Chimérie\*, Domination, Endurance, Nécromancie\*, Obténébration, Occultation, Présence, Protéisme\*, Puissance, Quietus\*, Serpentis\*, Thaumaturgie\*, Vicissitude\*) On doit prendre les compétences de clan dans les 4 premières disciplines achetées.

Sphères = 4 PC (max = 28), ne peut dépasser 3. (Correspondance, Entropie, Esprit, Forces, Matière, Prime, Psyché, Temps, Vie)

Entéléchie = 5 PC (max 15), peut s'acheter en libre ou avantage. Base de 1 gratuite...

Dons garous = 2PC par don (max = 24)

Rang Garou = 1 au départ. 5 PC pour être niveau 2.

### Base de départ :

Humanité = Conscience + Maîtrise de Soi. Volonté = 5. Gnose = Lignée ou Moyenne de Conscience et Lignée (le plus haut). Rage = Auspice (1 à 5). Entéléchie = 1.

### Limite de points dans les catégories :

Historique = 30, Compétences = 60, Vertus = 10, Avantages = 10 (17 si des défauts sont pris), Défauts = -7 (ils permettent de gagner 7 PC à dépenser en historique ou avantages), Volonté = 10 (Max = Courage +5 en niveau), Gnose = 10 (Max = Conscience +5), Rage = 10 (Max = niveau d'Auspice +5), Entéléchie = 15, Disciplines = 24, Sphères = 28, Dons garous = 24.

\* Il n'est pas possible de posséder plus de **cinq** 5 au départ, toutes catégories confondues... ET plus de **dix** 4 ou 5, toutes catégories confondues (c'est à dire on ne peut avoir que cinq 4 et cinq 5)

\*On est obligé de prendre 30 PC en Attributs (soit 15) et Compétences (soit 30) au minimum ainsi que 12 PC en disciplines / sphères ou dons, 6 PC en Vertus et 6 PC en Historique. En gros il y a 84 points qui ne sont pas libres... ça laisse techniquement 46 PC libres.

### Exemple du très compétent historique et intellect. (sept 4)

Physique 2 / 2 / 2 (6), Social 2 / 2 / 2 (6), Mental 3 / 4 / 5 (20) -> 32

Compétences : deux 5 (12) et 36 points libres -> 48

Disciplines : Auspex 3, Occultation 1, Domination 2 -> 18

Historiques : Alliés 3, Statut 1, Richesse 4, Troupeau 3, Génération 3, Mentor 4, Suivants 3, Contacts 3 -> 24

Vertu : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 2 (Humanité 7) -> 6

Volonté +1 (6) -> 2 ; Avantages 7, compensés avec 7 défauts.

### Exemple de l'aryen aux supers caracs (huit 4 ou +, ne peut plus en prendre que deux en compétences)

Physique 5 / 5 / 5 (30), Social 4 / 4 / 4 (18), Mental 3 / 2 / 4 (12) -> 74

Compétences 30 (deux 4 maxi pour ne pas dépasser la limite de 10) -> 30

Disciplines : Puissance 3, Célérité 1, Présence 1 -> 15

Historiques : Alliés 3, Ressources 2, Génération 1 -> 6

Vertu : Conscience 2, Maîtrise de soi 3, Courage 4 (Humanité 5) -> 5 ; Avantages : +7/-7

## Création de personnage pour White Wolf...

### Ou charte suivante (à 135 pts) :

**Vampire** : 18 points d'attributs (36). 45 points de compétences (45). 5 disciplines (15). Historique 16. Vertus 7, Avantages 7, Humanité ou Volonté +2 (4), Libre 5 / 12 (-7)

**Mage** : 18 points d'attributs (36). 40 points de compétences (40). 6 sphères (24). Historique 12. Vertus 7, Avantages 7, Humanité ou Volonté +2 (4), Libre 5 / 12 (-7)

**Loup-Garou** : 18 points d'attributs (36). 40 points de compétences (40). 6 dons (12), 12 points pour augmenter Rage ou Gnose (2 par points). Historique 12. Vertus 7, Avantages 7, Humanité ou Volonté +2 (4), Libre 5 / 12 (-7)

Ci après tous les clans avec en astérisque les plus jouables sur Vancouver à mon humble avis. Mais tout reste possible. Le ° indique un grmf du mj à moins d'un joli historique et de faire des concessions sur le clan / tribu.

### Les clans de Vampire

Toréador\*, les artistes : Présence, Auspex, Célérité. Défaut : fasciné par le beau, l'art.

Gangrel\*, les loups : Endurance, Animalisme, Protéisme. Défaut : marques animales avec la frénésie.

Ventrue\*, les nobles : Présence, Endurance, Domination. Défaut : un seul type de proie.

Nosferatu, les espions : Animalisme, Occultation, Puissance. Défaut : apparence zéro.

Malkavian\*, les illuminés : Domination ou Aliénation, Auspex, Occultation. Défaut : une folie.

Brujah, les guerriers ou rebelles : Présence, Puissance, Célérité. Défaut : Passe plus facilement en frénésie.

Tremere, les "mages" : Domination, Auspex, Thaumaturgie. Défaut : lié à son clan (ou à autre chose sur Vancouver)

Ravnos, les "gitans" : Animalisme, Chimérie, Endurance. Défaut : faiblesse pour un vice.

Bushi, les guerriers du clan : Présence, Célérité, Voie du Bushi. Défaut : à découvrir :)

Caitiff\* : pas de clan, pas de discipline de clan. Défaut : mal vus.

Dans une moindre mesure :

Giovanni°, les nécromants : Nécromancie, Puissance, Domination. Défaut : blesse plus les mortels en buvant.

Séthites° (corrupteurs) : Occultation, Présence, Serpentis. Défaut : encore plus sensible à la lumière.

Lassombra° (macho manipulateurs d'ombre) : Puissance, Obténébration, Domination. Défaut : pas d'ombre.

Tzimisce° (dracula style) : Animalisme, Auspex, Vicissitude. Défaut : dormir avec terre d'origine.

Assamites° (assassins) : Célérité, Occultation, Quietus. Défaut : à découvrir...

### Les groupe de Mages, chacun est lié à une forme de magie (plus évidente pour eux, mais il n'y a aucune limite d'apprentissage).

Euthanatos\* (Entropie)... : les gothiques, branchés nécro, mais pas que... La mort n'est pas la fin.

Cultistes de l'extase\* (Temps)... : les junkies, post-bab, partis dans les drogues.

Adeptes du Virtuel\* (Correspondance) : les hackers, bidouilleurs, adaptés au monde moderne.

Verbena (Vie) : on peut dire des anciens druides.

Choeur céleste (Prime) : les plus religieux et traditionalistes.

Fils de l'Ether (Matière) : inventeurs, savants un peu fous, bidouilleurs.

Akashite (Psyché) : les artistes martiaux / moines orientaux...

Onirologues\* (Esprit) : les médiums, shamans, occultistes post-modernes.

L'ordre d'Hermès (Force) : les gardiens aussi des traditions. Traditionalistes.

Les excavés\* (pas de prédilection) : les jeunes, les nouveaux, les sans traditions.

### Les groupes de Loups-Garous...

Trois choix possibles de naissance : Loup, Humain ou Métis (enfant stérile de deux loups-garous)

Cinq lunes possibles de naissance (dans l'ordre de remplissage de la lune) : Illusionniste et bouffon, prophète et shaman, juge et législateur, gardien du passé et chanteconte, guerrier et protecteur.

Arpenteur silencieux\* : exilés de leur terre natale, connaissent le monde.

Marcheur sur verre\* : intégré à la ville et aux esprits urbains.

Rongeur d'os\* : intégré à la ville et sa fange.

Croc d'argent : les nobles de la nation garou.

Enfants de Gaïa\* : médiateurs et champion de l'humanité.

Fianna\* : bataille, fête, ambiance celtique.

Furies noires ° : presque que des filles, sauvages, droits des femmes.

Griffes rouges ° : que des loups, n'aime pas les humains. (d'où mon niet si le lupus pj est un psychopathe)

Sang de Fenris : scandinave, fier, sanguinaire et sauvage.

Seigneur de l'Ombre : fourbe, trompeur, manipulateur, veut prendre la place des crocs d'argent.

Uktena : mystérieux et mystique, amérindien le plus souvent.

Wendigo ° : indiens d'Amérique, protection du territoire.

Ronin\* : sans clan. Et c'est souvent pas facile.

## Création de personnage pour White Wolf...

La Fiche vierge rapide, avec certains précalculs de base pour des trucs que tout le monde devrait avoir. Dans l'idéal, la même fiche pour tout le monde est plus facile... Mais ce n'est pas le cas. La fiche de Mage dans la troisième édition est une fiche avec les compétences de Vampire et ça peut aller avec deux changements en Connaissances.

**Attributs** (18) : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2 ; Perception 2, Intelligence 2, Astuce 2 ;

**Vertus** (3) : Conscience 2, Maîtrise de Soi 2, Courage 2 ; **Humanité** ( ) = ; **Volonté** ( ) = 5

**Compétences** (V = vampire, M = mage, LG = Loup-Garou)

**Talents** (4) : Vigilance 1, Athlétisme, Bagarre, Esquive 1, Empathie 1, Expression 1, Intimidation, Commandement (V/M), Pulsion Primale (LG) 2, Connaissance de la Rue, Subterfuge.

**Compétences** ( ) : Animaux, Artisanats, Conduite, Étiquette, Armes à Feu, Mêlée, Représentation, Sécurité (V/M), Furtivité, Survie, Commandement (LG)

**Connaissances** ( ) : Érudition (V/M), Informatique, Énigmes (LG), Finances (V/M\*), Investigation, Droit, Linguistique, Médecine, Occultisme, Politique, Rituels (LG), Science

**Auspice** : , **Lignée** : , **Tribu**: // **Tradition**: // **Clan**:

**Dons / Disciplines / Sphères** ( ) :

**Entéléchie / Gnose et Rage** ( ) :

**Historique** (2) : Alliés, Ancêtres (LG), Arcane (M), Bibliothèque (M), Contacts 1, Destinée (M), Fétiche (LG), Génération (V), Influence (M\*), Mentor, Node (M), Parents (LG), Prodige (M), Pure Race (LG), Renommée (V\*), Ressources 1, Rêves (M), Rites (LG), Servants (V), Statut (V), Totem (LG), Troupeau (V) ,

**Avantages et défauts** :

### Les questions à se poser en créant un perso :

Famille ?

Amis ?

Marié ou pas ?

Profession ?

Études ?

Passions (important) ?

Comment vit-il ce qu'il est ?

Qu'espère-t-il faire de ses dons ?

Depuis combien de temps les possède-t-il ? (on peut faire jouer un éveil)

D'où vient-il ?

Pourquoi s'est-il rendu dans l'Hollywood du Nord ?

Est-il natif du crû ? (très dur pour un vampire, mais on peut s'arranger)

Race / Nationalité ?

Nature? (définir celle-ci en un mot, c'est important pour récupérer sa volonté)

Attitude ? (définir celle-ci en un mot).

Résumé intelligent : essayez de résumer le personnage, pour un concept, en trois mots...

### Un éventuel portrait chinois, c'est pas mal pour compléter...

Animal ?

Végétal ?

Arme ?

Mot ou Maxime ?

Pouvoir ?

Minéral ou métal ?

Partie du corps ?

Objet ?

Une œuvre d'art ?

Un livre ou un film ?

Une célébrité du passé ?

Un personnage de fiction ?

### Définir qui ou ce que sont les éléments de l'historique.

Alliés ? Contacts ? Ressources (comment) ? Mentor ? Troupeau ? Parents ? Servants ?

Viennent la description de trois prétrés pnjs ou pjs pour la campagne de Vancouver. Ils ont 5 points de PC de plus fournis par le MJ. Car le MJ a 5 PC dans sa manche pour corriger des tirs ou donner des directions en plus sur les personnages.

Dans les trois exemples du lien que j'ai donné, il y aurait :

L'élus médis avocat. Le luchador justicier et camé. L'artiste maudite et transcendée.

## Création de personnage pour White Wolf...

### Vasil Lang

#### Les questions :

Famille ? Père marcheur sur Verre, Alan. Vit à Vancouver. Mère Furie Noire, Hélène, vit en Grèce. A sans doute des demi-sœurs du côté de sa mère mais ne les connaît pas.

Amis ? Oui, ses amis du club de jeu de stratégie, du travail et une femme qui en pince pour lui, sa secrétaire : Louise.

Marié ou pas ? Non. Pas marié. Jeune encore, 25 ans.

Profession ? Avocat, spécialisé dans le droit pénal, procédure de divorces. Mais s'y connaît en affaires.

Études ? En plus du droit, a été formé aux rudiments de l'ésotérisme et de l'informatique par son père et son mentor.

Passions (important) ? jeux de stratégie, voile, romans policier, théâtre.

Comment vit-il ce qu'il est ? Des rêves, des prémonitions, le sens d'un destin à jouer dans le grand chaos, il se tempère pour l'instant.

L'heure n'est pas encore venue et quand elle viendra, il compte sur son mentor et son père.

Qu'espère-t-il faire de ses dons ? Sauver les gens de la misère. Au niveau local, pour l'instant. Rentrer en politique ensuite. Bouger les choses sur le devant de la scène.

Depuis combien de temps les possède-t-il ? Depuis tout petit. Il a été d'abord élevé métis jusqu'à 8 ans par sa mère.

D'où vient-il ? De Grèce au départ et ensuite, Seattle, avant d'emménager voici peu, avec son père, sur Vancouver.

Pourquoi s'est-il rendu dans l'Hollywood du Nord ? Opportunité d'emploi et conseil de son totem.

Est-il natif du crû ? Son père est de Seattle, ça ne fait pas loin.

Race / Nationalité ? Américain, caucasien. Brun, yeux vairons. 1,76 m, mince. Défaut de métis inconnu pour l'instant (eh eh eh).

**Nature ?** Visionnaire. **Attitude ?** Architecte. **Défini en trois mots :** L'élus métis avocat.

#### Un éventuel portrait chinois, c'est pas mal pour compléter...

Animal ? Aigle (c'est son mentor et Totem)

Végétal ? Vigne.

Arme ? Parole.

Mot ou Maxime ? Tiens Bon.

Pouvoir ? La domination.

Minéral ou métal ? Diamant.

Partie du corps ? Le cerveau.

Objet ? Une serpe.

Une œuvre d'art ? Une cité grecque.

Un livre ou un film ? L'Odyssée...

Une célébrité du passé ? Alexandre le Grand.

Un personnage de fiction ? Peter Parker.

#### Définir qui sont les éléments de l'historique.

Alliés ? Son père, sa mère et un mage nommé Fernando qui veut faire régner la justice urbaine, ainsi qu'une artiste vampire qui l'a sauvé d'un gros pétrin avec deux gros lourdeaux. Fernando est le frère de Louise, sa secrétaire. Houla.

Contacts ? Un juge et un sergent de police, avec qui il joue aux jeux de stratégie à l'occasion.

Ressources (comment) ? Un bon salaire, d'avocat, agrémenté de quelques placements judicieux de pôpa.

Mentor ? Un grand Aigle esprit qui lui donne des conseils pratiques en tout mais qui a besoin parfois de lui la nuit. Vasil oublie certaines de ses nuits. Peut-être est-ce là son défaut de métis. On pourrait dire que son père, Alan, est aussi son mentor.

Parents ? Sa secrétaire est de la parentèle ainsi que deux de ses cousines.

**Vasil.** L'élus. Il y a eu des songes, il y a eu des prophéties, ce petit là est chéri par son clan. Il n'a rien forcément pour lui au niveau des capacités pures, mais son potentiel fait rêver. Il est avocat d'affaires et tente de palier sa condition de métis. Du clan des furies noires, mais élevé pour autrement pour agir en ville, avec son père (marcheur sur verre).

**Attributs** (32) : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 3 ; Perception 2, Intelligence 3, Astuce 4 ;

**Vertus** (7) : Conscience 3, Maîtrise de Soi 4, Courage 3 ; **Humanité** = 7 ; **Volonté** (6) = 8 (maximum)

**Compétences** (V = vampire, M = mage, LG = Loup-Garou)

**Talents** (20) : 2, Athlétisme 1, Bagarre 1, Esquive 2, Empathie 3, Expression 3, Intimidation 2, Commandement (V/M), Pulsion Primale (LG) 2, Connaissance de la Rue 1, Subterfuge 3.

**Compétences** (6) : Animaux 1, Artisanats, Conduite 1, Étiquette 2, Armes à Feu 1, Mêlée, Représentation 1, Sécurité (V/M), Furtivité, Survie, Commandement (LG)

**Connaissances** (15) : Érudition (V/M) 2, Informatique 2, Énigmes (LG) 1, Finances (V/M\*), Investigation 1, Droit 3, Linguistique 2, Médecine, Occultisme 2, Politique, Rituels (LG) 2, Science

**Auspice** : Philodox, **Lignée** : Métis, **Tribu** : Furie Noire / élevé Marcheur sur Verre (Avantage à 2 pts)

**Rage** : 3 (Auspice), **Gnose** 4 (lignée)

**Dons** (12) : 2 Philodox, 2 Métis, 1 Furie Noire, 1 Marcheur sur Verre.

**Historique** (30/+5 mj) : Alliés 3, Ancêtres (LG) 5, Contacts 2, Fétiche (LG) 2, Mentor 5, Parents (LG) 1, Pure Race (LG) 5, Ressources 3, Rites (LG) 2, Totem (LG) 4,

**Avantages et défauts** (2) : Deux tribus... Un avantage et un défaut, chacun à 7 points. Mais chut...

## Création de personnage pour White Wolf...

**Vera Bilong.** L'artiste plasticienne maudite, mordue par un Malkav parce que bon, le sire imaginait que sa fille serait capable de véhiculer encore mieux le "Temps Malkavien" dans des œuvres urbaines.

**Attributs** (36) : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2 ; Charisme 3, Manipulation 3, Apparence 3 ; Perception 5, Intelligence 2, Astuce 3 ;

**Vertus** (7) : Conscience 4, Maîtrise de Soi 3, Courage 3 ; **Humanité** = 7 ; **Volonté** (6) = 8 (maximum)

**Compétences** (V = vampire, M = mage, LG = Loup-Garou)

**Talents** (24) : Vigilance 3, Athlétisme 1, Bagarre 2, Esquive 2, Empathie 4, Expression 5, Intimidation 2, Commandement, Connaissance de la Rue 2, Subterfuge 2.

**Compétences** (9) : Animaux 1, Artisanats 1, Conduite 2, Étiquette 1, Armes à Feu, Mêlée, Représentation, Sécurité (V/M), Furtivité 2, Survie,

**Connaissances** (6) : Érudition 1, Informatique, Finances, Investigation 1, Droit, Linguistique 2, Médecine, Occultisme 2, Politique, Science

**Disciplines** (24) : Auspex 3, Occultation 2, Domination 1, Thaumaturgie 1, Présence 1

**Historique** (18) : Alliés 2, Contacts 2, Génération (V) 5, Mentor 2, Renommée (V\*) 1, Ressources 3, Servants (V) 1, Troupeau (V) 1,

**Avantages et défauts (+5 mj)** : Bonne mine (2), Manducation (1), Chef naturel (1), Artiste douée (1), Dépendance (-3), Soupe au lait (-2), **Médium (2), Capacités prophétiques (3)**

### Les questions :

Famille ? Père dans la publicité accro à son job et aux filles du boulot, mère alcoolique et dépressive qui s'est suicidée, un jeune frère mort dans un accident de moto, un plus vieux - Prince - dans un institut pour déficients mentaux

Amis ? Ouais, si on peut appeler ton marchand de peinture ou ton dealer de shit des amis.

Marié ou pas ? Non. Pas envie. Et depuis qu'elle est de la nuit, encore moins.

Profession ? Financée par son père. Artiste engagée, poète difficile à décrypter, écrivain de nouvelles d'horreur.

Études ? Histoire de l'art.

Passions (important) ? peindre, écrire, tagguer, tatouage, les animaux (donne pour des refuges), l'histoire du Japon et médiévale, le spiritisme (elle s'est beaucoup amusée à faire des peintures spirites), les mangas.

Comment vit-elle ce qu'elle est ? Des rêves, des prémonitions, le sens d'un destin à jouer dans le grand chaos, comme un de ses potes, un Loup-Garou qu'elle a sauvé. Elle sait, elle sent qu'un grand destin l'attend ici, à Vancouver, qu'elle pourra être plus qu'une simple fille de la nuit. Elle ne boit que sur des gens en bonne santé.

Qu'espère-t-elle faire de ses dons ? Dans les symboles de la ville, elle a trouvé d'autres voies et acquis des dons à travers le sang dont elle ne connaît pas l'origine. Il faut préserver la ville. La paix est importante pour les deux factions, les trois même... Elle voudrait rencontrer des mages pour en apprendre plus sur son art.

Depuis combien de temps les possède-t-elle ? Mordue voici 5 ans, elle a déménagé très vite sur Vancouver.

D'où vient-elle ? Seattle. C'est là-bas qu'elle a rencontré l'avocat loup-garou. Elle en pince un peu pour lui d'ailleurs.

Pourquoi s'est-elle rendue dans l'Hollywood du Nord ? Les signes, le temps malkavian, les esprits.

Est-elle native du crû ? Il paraît qu'elle aurait un 32ème de sang indien. Et aussi autant de chinois. Ouais. Sinon, du pur résident depuis dix générations (au moins).

Race / Nationalité ? Américaine dans les faits. Caucasienne. Bleu (châtain), yeux violets (gris).

**Nature ? Visionnaire. Attitude ? Tourmentée. Défini en trois mots :** L'élus métis avocat.

### Un éventuel portrait chinois, c'est pas mal pour compléter...

Animal ? Araignée. Elle tisse sa toile. Elle donne des super pouvoirs quand elle est radioactive. Elle nous survivra tous.

Végétal ? Chanvre. Chanmé, non ?

Arme ? Une grue ou un gros engin de chantier. Sprotch le couteau ou le fusil d'assaut.

Mot ou Maxime ? Shit happens.

Pouvoir ? La capacité de comprendre la magie.

Minéral ou métal ? Plomb. Dans la peinture ou dans le corps.

Partie du corps ? Les seins, tu tiens la moitié du monde avec ça.

Objet ? Un pinceau.

Une œuvre d'art ? La putain de chapelle Sixtine, trois heures qu'elle y est restée une fois enfant.

Un livre ou un film ? Le retour du Jedi ou Shinning.

Une célébrité du passé ? Lord Sandwich. Ouais. Juste comme ça. C'est fou quand on y pense.

Un personnage de fiction ? Une sorcière d'un manga obscur.

### Définir qui sont les éléments de l'historique.

Alliés ? Un mage nommé Fernando qui veut faire régner la justice urbaine, ainsi qu'un avocat Loup-Garou dont elle s'est un peu amourachée... Il y a aussi son père. Mais ça ne compte pas. Il est surtout là pour le porte-monnaie.

Contacts ? Un directeur de galerie, qui l'expose et "Esteban", un mec qui sait tout sur les trafics du quartier et de la ville, même.

Ressources (comment) ? Un bon salaire, d'avocat, agrémenté de quelques placements judicieux de pôpa.

Mentor ? Son reflet. Parfois son reflet lui parle et lui dit des trucs. Un reflet bleu avec des yeux violets. C'est pour ça qu'elle a changé de look. Le reflet l'aide dans ses recherches. Cool. Mais franchement bizarre. Son père vampirique, lui, elle ne l'a jamais vue.

Servant ? Loki, un putain de gros clébard transformé en goule pour le soigner de mauvais traitement. Il ne lui manque que la parole.

Troupeau ? Une p'tite bande de geeks du magasin de bédés et de mangas...

## Création de personnage pour White Wolf...

### Fernando Cuesta

#### Les questions :

Famille ? Père inconnu. Mère serveuse et vaguement tapineuse pour faire vivre la famille... Elle finit par trouver la foi dans un monastère et confie ses 5 enfants à un orphelinat. Fernando est le p'tit dernier. Il voit ses trois frères mourir dans le trafic de drogues et s'enfuit avec sa petite sœur Luisa aux Etats-Unis. Il devient lutteur et ensuite videur de boîte de nuit. Il est initié à ce qu'il est par un autre lutteur qui lui présente son mentor de quelques temps. Le Mentor se fait tuer. Les rêves de Fernando le poussent au Nord. Sa sœur trouve un emploi auprès d'un avocat, une drôle de trempe celui-là. Elle est amoureuse, l'andouille...

Amis ? Non. Ses seuls amis sont morts avec son mentor voici deux ans... Et il a un trou sur cette période.

Marié ou pas ? Non. C'est pas faute de bien vouloir, mais les femmes ont peur de lui.

Profession ? Lutteur, catcheur, videur.

Études ? La rue... Son mentor défunt (cœur d'argile en espagnol) et sa sœur l'ont aidé à être éduqué.

Passions (important) ? le catch, la nuit, l'alcool (mais en qualité), les bédés, la musique du mexique, la cuisine mexicaine, chanter, la drogue pour maîtriser ses pouvoirs, les arts martiaux, Bruce lee.

Comment vit-il ce qu'il est ? Mal pour les quelques semaines de trou, il y a deux ans, avant qu'ils ne se déplacent à Vancouver.

L'incendie du bar, tout ça. Des gens qui poursuivaient son mentor et ça a mal fini.

Qu'espère-t-il faire de ses dons ? Trouver un moyen de les mettre à profit pour se sortir de la misère, aider les gens si possible et réparer les injustices crasses.

Depuis combien de temps les possède-t-il ? Il n'a découvert qu'il était différent que sur le tard. Mais intuitivement, il savait déjà en fait. Il pense qu'il a été aidé par une des sœurs de l'orphelinat où il était.

D'où vient-il ? De Los Angeles, puis avant de Ciudad Juarez.

Pourquoi s'est-il rendu dans l'Hollywood du Nord ? Un job pour sa sœur.

Est-il natif du crû ? Non.

Race / Nationalité ? Fernando est clair de peau. Sa sœur aussi, renommée Louise. Le père devait être caucasien. Mexicain naturalisé canadien. 1,98 m, 120 kilos, cheveux ras du genre 3 millimètres, yeux verts. A conservé ses oreilles intactes (pas en chou-fleur).

**Nature ?** Ange Gardien. **Attitude ?** Survivant. **Défini en trois mots :** Le luchador justicier et camé.

#### Un éventuel portrait chinois, c'est pas mal pour compléter...

Animal ? Jaguar. C'est le plus puissant de la jungle. Après toutes les p'tites bêtes qui te tuent bien sûr...

Végétal ? Cactus, pour faire de l'alcool ou de la drogue.

Arme ? La prise de Fernando. Tu ne connais pas la prise de Fernando ? Une fois que Fernando te tient, tu bouges plus.

Mot ou Maxime ? Tortilla. Il n'y a rien de mieux qu'une bonne tortilla.

Pouvoir ? La Force. Et c'est parti pour. Fernando sent qu'il a une force légendaire.

Minéral ou métal ? L'or, ça achète tout.

Partie du corps ? Les dents, c'est bien de toutes les garder.

Objet ? Un masque. Il y a toujours eu un masque. Fernando l'a gardé petit, c'était le masque de son père d'après sa mère.

Une œuvre d'art ? Une peinture murale, aperçue sur les murs de Ciudad Juarez et représentant une pyramide et les dieux anciens.

Un livre ou un film ? Heuuu... un film de Bruce Lee.

Une célébrité du passé ? Bruce Lee.

Un personnage de fiction ? Batman ou Hulk. Batman, plus de fric. Moins de pouvoir. Mais costume plus cool.

#### Définir qui sont les éléments de l'historique.

Alliés ? Sa sœur et son chef, un mec qui veut aussi faire la justice du côté de la loi. Il sait que Fernando est différent. Et puis aussi, une nana qui a sauvé Fernando. Elle, c'est nouveau, c'est une vampire. Mais elle connaît les bons coins pour la drogue à Vancouver.

Contacts ? Un producteur télé (du temps de LA), un directeur de bar bien informé, un mec qui tient un magasin de grigris.

Ressources (comment) ? De l'argent gagné du temps de LA bien placé par sa sœur, plus de l'argent sur des matchs clandestins ou pas, plus sa paye de videur.

**Fernando.** L'ex Luchador, Mage cultiste de l'extase (sur le tard)... Il a décidé de faire justice à sa manière, dans les ombres de la nuit, n'en pouvant plus du crime... Il passe malheureusement une partie de son temps dans des paradis artificiels pour trouver la voie.

**Attributs** (40) : Force 5, Dextérité 4, Vigueur 4 ; Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 2 ; Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3 ;

**Vertus** (7) : Conscience 2, Maîtrise de Soi 4, Courage 4 ; **Humanité** (2) = 7 ; **Volonté** (4) = 7

**Compétences (white wolf)** (V = vampire, M = mage, LG = Loup-Garou)

**Talents** (22) : Vigilance 2, Athlétisme 4, Bagarre 4, Esquive 3, Empathie 1, Expression 2, Intimidation 3, Commandement (V/M) 1, Connaissance de la Rue 1, Subterfuge 1.

**Compétences** (8) : Animaux, Artisans, Conduite 2, Étiquette, Armes à Feu, Mêlée 3, Représentation 1, Sécurité (V/M), Furtivité 1, Survie 1, Commandement (LG)

**Connaissances** (4) : Érudition (V/M) 1, Informatique, Finances (V/M\*), Investigation 1, Droit, Linguistique 1, Médecine, Occultisme 1, Politique, Science

**Entéléchie** (10) : 3, **Sphères** (24) : Temps (3), Vie (2), Prime (1)

**Historique** (9/+5mj) : Alliés 2, Arcane (M) 1, Avatar (M) 2, Bibliothèque (M), Contacts 3, Destinée (M) 2, Influence (M\*), Mentor, Node (M), Prodiges (M), Ressources 3, Rêves (M) 1,

**Avantages et défauts** : Attribut légendaire force (5), Immuable (2), Phylactère (-7)

Création de personnage pour White Wolf...



Vasil Lang



Vera Bilong



Fernando



Sigfried



Julie Foster