



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Pendragon > Aides de jeu > Personnages > Fir Bolg >
Création de personnage

Création de personnage

jeudi 12 octobre 2006, par [Cadfannan](#), [Warren Hately](#)

Si vous désirez créer un personnage Fir Bolg, vous trouverez ici l'ensemble des données nécessaires à sa création.

L
Note du traducteur : cette partie de l'article est adaptée pour suivre la création avancée des personnages présentée dans le suppléments "Chevalier Aventureux" édité chez Oriflam.

I -Les données personnelles :

Pays d'origine

La table de compétence du peuple Fir Bolg ne tient pas compte du sexe pour une raison bien précise. Les personnages créés doivent être particuliers et non tirés d'un moule stéréotypés qui pénalise la femme qui n'est pas, ici, jugée comme le sexe faible. De plus, du fait la dispersion du peuple Fir Bolg, il n'y a pas de liste de lieu d'origine. Les maîtres de jeu doivent se sentir libre d'inventer leur propre liste pour le peuple Fir Bolg, même s'il semble plus probable que ce peuple soit rencontrés en dehors de l'Irlande et plus particulièrement dans d'autres mondes. Si le déroulement du jeu nécessite que la rencontre du peuple Fir Bolg se fasse en Irlande, les maîtres de jeu se référeront au supplément "The Pagan Shore" pour la table de pays d'origine.

Pour simuler le fait que toutes les classes et régions d'origines du peuple Fir Bolg se soient retrouvés ensemble dans leur exil, une table aléatoire est fournie pour déterminer la classe du père, les passions et les modificateurs de traits. Le peuple Fir Bolg doit utiliser les tables du "Ri Damhana" du supplément "The Pagan Shore" reproduites ici pour la création des personnages.

Culture et religion :

La communauté Fir Bolg est particulière et vous trouverez dans ces pages un supplément qui vous permettra de mieux cerner l'organisation de la culture et de la religion Fir Bolg.
Classe du père :

Les qualifications des membres du peuple Fir Bolg sont, comme pour les irlandais de Pendragon, largement déterminées par la classe du père. Les règles ont été changées pour donner deux chances au personnage. Faites séparément un jet pour la classe sociale du père et de la mère. Le joueur peut alors choisir quelle profession et quelles compétences spécifiques il décide de suivre.

Le résultat du dé ne veut pas forcément dire, si la classe de la mère est "guerrier", que celle-ci est une guerrière. Cela veut simplement dire qu'elle descend d'une lignée de combattants et qu'elle est à même, par ses liens de parentés, de donner une éducation de guerrier à son fils ou sa fille s'il le désire.

Le peuple Fir Bolg ne pratique pas l'adoption, quel qu'en soit la forme. Si un joueur désire être adopté, il doit simplement l'annoncer dans l'historique de son personnage et la classe du père est alors déterminée selon l'origine de la personne qui élève l'enfant.

Lancez un D6 pour déterminer si la classe sociale du parent est séculière (non - magicien) ou Aos Dana (magicien ou assimilé). Un second lancer de D6 dans la colonne appropriée détermine la classe



sociale actuelle du parent. N'oubliez pas de faire un jet pour les deux parents. Le modificateur donné par la table de génération du Ri Damhna n'est ajouté qu'aux jets dans la table séculière, pas pour la colonne Aos Dana.

Table de génération "Ri Damhna"

Le peuple Fir Bolg ajoute +2 à son jet dans cette table. La génération Ri Damhna est ajoutée comme un bonus au jet dans la Classe du père (ex : Gen 4 donne un bonus de +4)

D20 Modifié	Résultat
1-2	Gen 4 : frère, soeur ou cousin d'un chef de clan
3-6	Gen 3 : fils, fille, neveu/nièce d'un chef de clan
7-12	Gen 2 : petit - fils / fille / neveu / nièce d'un chef de clan
13-20	Gen 1 : le chef de clan était votre grand/petit
21+	Gen 0 : votre famille est enveloppée dans le brouillard

Table de classe du père

D6	1 - 4	5 - 6
	SECULIER	AOS DANA (magiciens)
1-2	Chasseur	Enchanteur
3-4	Fermier	Enchanteur
5	Guerrier	Prophète / Prêtre
6	Guerrier	Sage
7-8	Guerrier	---
9-10	Chef de Clan	---

Séculier : + modificateur de génération du Ri Dahma

Classe actuelle :

Choisissez entre la profession de la mère et celle du père, cela déterminera les modificateurs apportés par votre classe.

II - Traits et Passions :

Détermination des modificateurs

- Modificateurs de religion :

Les cinq traits de personnalité du paganisme Fir Bolg (chaque trait recevant un bonus de 3 à la création du personnage) sont les suivants :

- Energique
- Rancunier
- Généreux
- Miséricordieux
- Fier

Le bonus religieux est de +3 en CONstitution.

Ces traits peuvent être pris en exemple pour représenter un code de vie, pratiqué dans la vie quotidienne, spécifique aux Fir Bolg, un " idéal " de vie plutôt qu'une mystérieuse nature profonde de l'esprit Fir Bolg (par exemple, un chef de clan va jusqu'au bout de sa vengeance, juste pour montrer sa miséricorde en ne tranchant pas la tête du fautif ; de même, le chef de clan montre sa générosité par des cadeau comme tout bon chef de clan Erainn le ferait, même s'il dirige une tribu pauvre. Dans ce cas, la générosité, même s'il aurait souhaiter qu'il en soit autrement, est avant tout le symbole d'un chef aspirant à vivre selon un idéal plutôt que quelqu'un de stupide ou suffisamment généreux pour retirer de la bouche le pain de son peuple pour l'offrir en cadeau.)

- Modificateurs de culture :

- Rancunier +2
- Sincère +1
- Miséricordieux +1
- Fier +1
- Méfiant +1
- Valeureux +1

- Modificateurs dus à la classe du père

Consultez la table présentant les apports dus à la Classe Parentale.

Passions et traits hérités de la famille

La famille prend une place très importante dans la société Fir Bolg, et le passé de votre famille a lui



aussi une influence sur vos Traits de Personnalité. Lancez un D6 sur la table suivante pour déterminer votre patrimoine familial.

D6	Famille	Traits Hérités
1	Noble	Fier +2, Valeureux +1, Prudent +1, Haine (Tuatha De Danaan) 3d6
2	Noble	Fier +2, Impulsif +1, Honneur +1d3, Haine (Fomorii) 3d6
3	Un des grands propriétaires de terres	Hospitalité +1d3, Egoïste +2, Fier +1, Honneur +1
4	Un ancêtre criminel notoire	Impulsif +2, Miséricordieux +1, Rancunier +1, Loyauté () -1d6
5	en conflit avec une autre	Rancunier +2, Honneur +1, Haine (famille ennemie) 3d6
6	autrefois trompée	Méfiant (hommes de loi) +2d6

III - Les Caractéristiques :

Modificateurs culturels :

- +6 TAI
- -2 DEX
- -1 APP

IV - Les Compétences :

Valeurs culturelles de départ :

Canotage	1	Bataille	3
Chant	2	Equitation	2
Chasse	8	Lance	8
Chirurgie	5	Epée	3
Composition	1	Dague	5

Connaissance des Faëes	8	Hache	6
Courtoisie	1	Grande Lance	3
Danse	4	Javelot	5
Eloquence	4	Lutte	+3 aux jets
Fauconnerie	1	Folklore	10
Gestion	6	Héraldique	0
Industrie	6	Intrigue	2
Jeu	2	Jouer (Sifflet)	4
Lecture	0	Natation	5
Premiers soins	10	Reconnaître	4
Religion (Paganisme Fir Bolg)	3	Romance	2
Séduction	3	Tournoi	0
Vigilance	6		

Ajustements dûs à la classe du père :

Pour ces ajustement, consultez la table présentant les apports dûs à la Classe Parentale.

V - Expérience préliminaire :

VI - Les Pré-requis de Classe :

VII - Autres Données :

Gloire héritée :

Le personnage fait un jet pour les 2 parents et choisit le résultat le plus élevé comme gloire héritée.

classe du parent	Gloire héritée
Chef de clan	6d6 + 250
Guerrier	6d6 + 80
Enchanteur	2d6 + 120
Prophète	10d6 + 50
Sage	4d6 + 40

Equipement :



Equipement de Base	Matériel compris
N°1	Armure de cuir, Bouclier, Lance, vêtements de voyage, manteau, 3 javelots, dague, sandales
N° 2	armure de cuir bouilli, bouclier, hache, lance, 5 javelots, vêtements de voyage, sandales, dague, manteau d'une valeur de 80d, roncín
N° 3	Bonne armure de cuir bouilli(8 points), 2 boucliers, hache, 2 lances, 5 javelots, vêtements de voyage, vêtements d'une valeur de 100d, beau manteau d'une valeur de 100d, dague, roncín, Cheval de bat, bijoux d'une valeur de 1£

Table de gain aléatoire :

D20	Résultat
1	Un ancêtre a combattu l'envahisseur (+100 gloire)
2-4	Descend de la "Grande Tribu" (+200 gloire)
5	Un chargeur
6-10	Collier d'or : valeur 3 £
11-12	Améliorez votre équipement d'un rang
13	Bijoux : valeur 1d6 £
14	Héritage familial : un bon manteau (sans prix pour vous, 2 £ pour les autres)
15	Héritage familial : un manteau d'ombre (+5 chasse, +1 DEX, +5 evasion)
16-18	herbes des Berserkers (3 doses) : inspiration critique, dure jusqu'à un nettoyage complet, seule les options Berserk sont disponibles lors des combats
19-20	faites 2 lancers