








# ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

# Mon Perso, ce Héros



-  AGILITE
-  INTELECT
-  AME
-  FORCE
-  VIGUEUR
- DE POUVOIR
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱
- ✱ ○ ○ ○ ○ ✱

EBOOK PTGPTB(VF) N°16



# Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[J'aurais voulu être un héros](#)

[Des chevilles trop grosses pour rentrer dans ses bottes](#)

[Résumez-le !](#)

[Nom-adjectif](#)

[Les problèmes, les tics et les objectifs](#)

[La citation et l'Image](#)

[Trois choses que je fais](#)

[Trois choses que je suis](#)

[Réponse stimulus](#)

[Construire une relation avec votre personnage](#)

[L'évolution du personnage](#)

[Apprendre à connaître votre personnage](#)

[Comment trouver du temps pour une relation ?](#)

[Quand la relation devient trop présente](#)

[Monologue de personnage](#)

[Partager son point de vue, littéralement](#)

[Création de perso](#)

[Décrire le personnage en termes de règles, pas créer le personnage à partir des règles](#)

[Une autre méthode de création de personnage](#)

[Dans le bikini de mailles : obtenir l'attention des joueurs](#)

[Intéressez-vous](#)

[Je mets en danger parce que j'aime](#)

[Retour sur investissement](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Aux origines de cet ebook](#)

## Ça commence ici...

### **Mention légale importante :**

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site ([ptgptb.fr](http://ptgptb.fr)) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

## Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Et bienvenue dans ce déjà seizième (!) ebook PTGPTB. Depuis plusieurs numéros, nous nous consacrons à des sujets plutôt dévolus aux MJ : création, improvisation, etc. Il était donc urgent de dédier ce nouvel ebook aux joueurs. Après tout, ils constituent l'essentiel de nos tables de jeu, non ?

Or, que veulent la majorité des joueurs lorsqu'ils s'installent pour une séance ? Être moteurs de leurs actions, certes mais surtout... être les *héros* de leur histoire commune. Mais qu'est-ce réellement qu'un héros ? Et comment les joueurs peuvent-ils améliorer ce statut ? Et les meneurs, comment doivent-ils l'envisager ? Autant de questions auxquelles nous apporterons des éléments de réponse.

Bienvenue dans cet ebook dont votre personnage est le héros.

Benoit Huot,  
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : [esteriane626@gmail.com](mailto:esteriane626@gmail.com).



1

## Penser avant de foncer

Vous venez de créer votre personnage mais vous demandez encore comment le jouer suffisamment pour bien vous amuser avec. Face à la tâche, vous êtes quelque peu hésitant(e) mais vous constatez rapidement que seuls trois choix s'offrent à vous.

- Si vous désirez en savoir plus sur ce que recouvre la notion d'héroïsme pour un personnage-joueur, rendez-vous en [J'aurais voulu être un héros](#).
- Si vous préférez découvrir l'héroïsme par le prisme de l'histoire d'un personnage déjà existant, rendez-vous en [Des chevilles trop grosses pour ses bottes](#).
- Enfin, si vous préférez vous risquer aux conseils de jeu sans avoir complété vos prérequis, bondissez en [Construire sur plus que du vent](#), la deuxième partie de cet ebook.



# J'aurais voulu être un héros

© 1998 Sarah Hollings

Un article de Sarah Hollings, tiré de [PTGPTB n°04](#) (août 1998), et traduit par Aicars

## L'héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l'expérience rôliste ultime



Si vous lisez cet article, vous devez être rôliste depuis un certain temps et savoir précisément ce que vous attendez de “l'expérience d'être joueur de jeu de rôle”. Nous lisons des livres, écrivons l'histoire de notre personnage, construisons des mondes et travaillons à cette expérience ultime avec nos partenaires de JdR.

Mais ce Nirvana du jeu de rôle *fantasy* est très différent d'un joueur à l'autre. Et comme beaucoup de quêteurs, j'ai tenté de trouver ma propre voie ; et j'ai travaillé à ma propre version du jeu de rôle med-fan idéal. Grâce à cet article, j'espère parvenir à partager avec vous ce que je veux réaliser, et placer quelques panneaux de signalisation pour les autres quêteurs.

L'une de mes convictions concernant les jeux de rôles med-fan est qu'ils doivent traiter de Héros. Des tonnes d'articles ont été écrits pour dire ce qu'est un *héros*. Plus que de simples définitions, certains forment de véritables traités – sur un mot lourd de sens pour beaucoup de rôlistes, et pour tous les romantiques. Je manque de place ici pour m'étendre sur le sujet, autorisez-moi un peu de flou artistique et je vais essayer d'illustrer mon propos.

Je suis habitée par un ardent désir d'aventure et de bravoure. Cette quête est celle de l'héroïsme. L'héroïsme apparaît dans les conflits et dans la lutte. Mais je pense que ce n'est jamais plus clair que dans un conflit avec un ennemi mortel et dans l'empoignade physique qui s'ensuit.

Quel est le plus beau combat que vous ayez jamais vu ? Oubliez les matchs de boxe et les empoignades de cour de récré – ce sont des combats réels. Aucun combat réel ne sera jamais bon, dans la mesure où la monotonie de son déroulement et la méchanceté vulgaire des participants le gâcheront inévitablement. J'entends montrer des batailles de proportions héroïques entre de formidables adversaires.

Quel combat, quel conflit vous a fait retenir votre souffle, vous accrocher à votre siège et vibrer à chaque corps à corps, à chaque coup ? Luke Skywalker se battant au bord du cratère dans *Le Retour du Jedi* ? Pierre et le loup ? Le Terrible Pirate Roberts et Inigo Montoya au sommet des Pics de la Folie ?



Dans mon cas, ce serait un duel à l'épée, en direct, brillamment chorégraphié, lors d'une représentation de *Macbeth* sur scène. Ces gars-là avaient de vraies épées en acier. Le choc du métal contre le métal et les perles de transpiration étaient plus vraies que nature, même sous l'éclairage théâtral.

“Frappe sans pitié, MacDuff, maudit soit le premier qui demande quartier.”

Vous vous rappelez ? Macbeth bien sûr perdit contre MacDuff, mais il avait été trompé par les sorcières et ses dernières répliques montrent, au cœur de son désespoir absolu, le retour de son authentique âme de guerrier.

Ce que je veux dire est que de telles batailles nous passionnent à cause de l'héroïsme résultant d'une vraie tension

dramatique (1). Il y a l'action, mais il doit aussi y avoir du drame. Maintenant, ajoutons que le drame naît de l'intrigue, du cadre et de l'histoire. Nous devons savoir pourquoi les protagonistes combattent, leurs motivations. Nous voulons des serments de sang, des ennemis jurés, de sombres Némésis ou des alliés respectés. Ils se battent pour le bien, contre le mal ; ils se battent pour redresser les torts, sauver des princesses.

Nous voulons que notre héros soit mis à l'épreuve, mais la seule raison pour laquelle nous voulons le voir l'emporter est la cause pour laquelle il combat ! Les jeux de rôles sont faits – en tout cas pour moi – pour être placés au cœur de l'action, pour être Xena la guerrière et combattre les serviteurs du mal pour défendre des causes et accomplir des quêtes.

L'un des aspects les plus importants de mon univers de jeu, ainsi que des règles qui lui sont associées, de ses illustrations et de tout le reste, est une collection de profils héroïques que j'appelle les Figures de Légende. Chacune de ces Figures de Légende déborde d'intrigues et d'un background si plein de tension dramatique que l'héroïsme est assuré d'en jaillir. Il n'y a pas besoin d'être un suivant, de s'engager dans une armée ou de s'empêtrer à perpétuité dans les manœuvres politiques pour être un héros ; dans mon JdR idéal, chaque joueur peut être aussi héroïque que Xena.

Dans mon jeu de rôle ultime, non seulement il y a de l'héroïsme pour tous les participants, mais les combats ont du panache. Comme je le suggérais plus haut à propos du duel dans la représentation de *Macbeth*, le combat est tout en haut dans ma liste des éléments indispensables à un JdR grandiose. Et le combat donne, comme aucune autre chose, une chance aux héros de démontrer leur valeur et de tenir leurs promesses. Mais pour que cela fonctionne de mon point de vue, le combat doit absolument avoir du panache. C'est pourquoi je suis en train de travailler sur des règles complexes pour le combat et les affrontements magiques qui devraient permettre ces combats merveilleusement chorégraphiés que j'ai pu voir dans mes films favoris ou imaginer à la lecture de mes livres préférés.



Quand j'aurai terminé (si cela arrive jamais !) la rédaction de mon JdR, notre héros sera capable de bondir, saisir une branche basse et balancer un coup de pied fouetté à la tête de ses ennemis. On va voir la force magique de la sorcière jaillir du mouvement de ses mains. L'épée du chevalier coupera et tranchera, et ses ennemis saigneront. Ça paraît impressionnant mais je ne demande pas grand-chose – juste la perfection (2) ! Bien sûr, le plus difficile est de savoir ce que vous voulez – de se débarrasser de tous ces “Si seulement” et de commencer le processus de création avec une liste de souhaits. Mais avant cette liste de souhaits, il y a la liste des “Bof”, ce dont nous ne voulons pas. Il y a plusieurs points dans le JdR traditionnel, qui n'ont jamais collé avec ma conception de l'héroïsme.

Prenez les **monstres** : nous savons que les monstres sont les méchants – après tout, ce sont des monstres ! Eh ouais, c'est nous, les joueurs ! Mais quand est-ce qu'on affronte les vrais méchants ? Et comment saurai-je qu'ils sont vraiment méchants ? Combattre un golem, c'est une chose – mais combattre un golem que le maléfique sorcier Saletype a créé pour l'envoyer contre moi, c'est héroïque, et c'est fun !

Pour moi, un authentique méchant n'a besoin que d'être capable d'imaginer faire le mal. Si durant mon enfance un dragon enlève ma sœur mais que ce n'est qu'une bestiole stupide qui cherche son prochain repas, c'est pas de bol, mais c'est la vie. Mais si le dragon veut une jeune vierge et la couve d'un regard avide, c'est une histoire. La quête de ma vie prend forme : je vais devoir pourchasser ce dragon, et le défaire !

Donc, dans mon JdR idéal, les quêtes et les PNJ fournissent la chair à canon. Et plutôt que de dégager son chemin à la hache dans des hordes de monstres errants qui se demandent bien ce qu'ils peuvent faire là, nous nous attarderons sur les détails de chaque coup de chaque bataille, comme s'il formait un chapitre à part de ce conte héroïque.

Les **trésors** sont aussi une banale contrariété. Nous adorons tous rafler des trésors – eh, on les a maravés, ces monstres, pas vrai ? Où il est notre trésor ? Le problème avec les trésors, c'est qu'ils ont tendance à traîner partout dans les donjons. C'est comme si des douzaines de gens extrêmement riches avaient vécu là avant d'y mourir mystérieusement, laissant des épées magiques couvertes de pierres précieuses, des sacs d'or et tout le reste traîner par terre, comme autant de débris de la *Marie-Céleste*. Prétendre qu'ils appartenaient aux monstres ou qu'ils en avaient la garde n'a généralement pas plus de sens.

À moins que les orques ne gardent l'infect butin de leur chef (auquel cas il y aura des portes bardées d'acier, des verrous et autres pièges de tas de trésors), vous ne trouverez rien d'autre après les avoir tués que quelques os de cochon, des haches de bataille mal entretenues et peut-être une poignée de pièces d'or.

On trouvera les anneaux magiques sur de pâles créatures aux yeux éteints errants dans des cavernes souterraines, ou aux mains de sorcières parcheminées vivant sur des îles invraisemblables au milieu d'eaux infestées de serpents. Les épées magiques seront arrachées du roc par des héros au cœur pur, ou gagnées sur des dragons vivants au sommet de pics vertigineux. L'or sera pris aux voleurs ou aux seigneurs à l'âme noire, ou gagné par de hauts faits.

Il est vrai que le pauvre MJ a pas mal de boulot pour créer des scénarios – des donjons, ou n'importe quoi d'autre. Mais il faudrait aussi que le trésor soit détaillé dans ces quête. Dans mon JdR idéal, ce sera le cas.

Il y a quelque chose d'autre dans l'héroïsme. Une essence presque indéfinissable. Quelquefois, ce n'est pas plus qu'une affaire de style, de *savoir-faire*. Mais cela peut être aussi profond qu'un code d'honneur et de fierté, ou un sens de la destinée qui conduit à préférer la juste solution à la solution de facilité. Nous sommes en pleine *fantasy* – nous n'avons pas à nous brosser les dents, personne ne va aux toilettes, et nous n'avons pas à faire quelque chose de façon banale si nous pouvons le faire avec éclat et *panache*, bravoure et dramaturgie. C'est quelque chose qui ne peut être traduit en termes de règles. Cela doit venir de joueurs ayant bien détaillé le background de leurs personnages et ayant la volonté de les interpréter.

Un sujet qui peut aider le jeu de rôle à s'élever au-dessus de l'ordinaire est le système utilisé pour le combat et les armes. Pour moi, il n'y a pas d'arme avec autant d'éclat que l'épée. Notre héros combat avec astuce, panache et un art consommé – mais toujours avec honneur. L'épée est l'incarnation de cet honneur.

Il y a pléthore de types d'armes différents que je ne veux pas sous-estimer : haches, masses d'armes, toutes les armes d'hast, et les armes de distance. Elles ont leur rôle.

Chacun son truc, je suppose ; mon sentiment est que les haches sont là pour que les nains et les orques aient quelque chose avec quoi combattre, mais on ne trouvera jamais de héros au bout d'une hallebarde, et un bâton convient très bien à Gabrielle – mais Xéna se bat à l'épée (3) !

Un autre exemple de JdR qui s'attache à donner aux combats cette ambiance dramatique (bien qu'à un rythme beaucoup plus lent que *Feng Shui*) est l'excellent [Ars Magica](#).

Ainsi pour ressentir ceci dans une partie, j'ai besoin d'un univers et d'un système de jeu qui me permettent d'esquiver un coup de sabre d'une pirouette. Je dois entendre le choc du métal, tandis qu'à ma droite je pare un coup de taille assassin et que je décoche un crochet du gauche sur le menton poilu d'un ennemi qui ne l'a pas volé !

Donc, mon JdR idéal et son système de règles doivent permettre tout cela. J'ai besoin d'un système de combat qui permette des combats héroïques et élégants. Cependant, plus important encore que de savoir qui j'affronte, je dois savoir pourquoi nous sommes engagés dans un combat mortel. Le background du personnage devrait être conçu pour nous apprendre non seulement qui sont nos adversaires, mais surtout pourquoi nous les combattons. Il existe beaucoup de systèmes de jeu, et les gens ont construit des tas de mondes, mais pour moi, la raison d'être tient moins dans le monde lui-même que dans les luttes entre ses habitants. Dans tout ce que j'ai écrit jusqu'ici pour mon projet, mon but a été de faire jaillir la tension dramatique et donc l'héroïsme de ces combats. L'opposition entre les idéaux et les croyances, les désirs, les envies de meurtre et tant d'autres motivations. Cependant, il y a autre chose.

Quand un héros suit sa noble destinée, ou la nie pour chercher la faveur de l'astre sombre, il grave sa propre légende. Son personnage gagne en réputation et en notoriété, puisque c'est le seul moyen qui ait de la classe de conserver ses fans.

C'est certain, un personnage marquant peut avoir un côté obscur ; nous connaissons le mal caché dans l'anneau de Frodon qui menace de l'emporter, et Ian Solo commence par lorgner sur la première place. Mais ils restent des gentils, et nous savons qu'ils feront le bon choix.

Étant donné ce qui précède, je trouve l'idée d'un alignement bon ou mauvais un peu désuète. Les personnages-joueurs sont simplement bons. Ou mauvais. Ou faux, ou vrais, ou au milieu. Mais plus important, nous accomplissons la destinée d'un personnage en agissant en accord avec cette nature, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

J'insiste, il y a de la place dans un système de jeu pour récompenser la bonne interprétation de la nature d'un personnage. Coller à la nature d'un personnage, plutôt que de voler nonchalamment d'un caprice à l'autre, met en accord le personnage avec sa propre Destinée. Et bien que les récompenses soient minimales, ils se répandent comme une bénédiction sur de nombreux aspects des règles et de la feuille de personnage.

Dans l'espoir de progresser vers ce concept de Destinée, j'ai créé [Morphry](#) – le commencement d'un monde, avec des règles, du background, et tout ce qui va avec. La Destinée à *Morphry* est plus que de la simple chance. Il y a une certaine emphase en elle. Les Figures de Légendes, les héros, ont un rôle, une vocation. Ce sont leurs compétences, leur vocation désintéressée, et parfois solitaire qui permettent aux gens ordinaires de vivre en paix dans leurs fermes, leurs étables et leurs tavernes. Si les héros devaient faillir et délaissier le chemin de l'honneur et de l'héroïsme, ils y perdraient aussi leur âme.



Un héros peut mourir, et cela arrivera probablement, mais il continuera à vivre dans les légendes, dans les chansons des bardes et les comptines chantonnées aux enfants pendant les siècles à venir.

Un jour, je finirai peut-être mon monde et je pourrai enfin visiter Morphyry et y vivre cette transcendance du JdR. Je me glisserai dans les bottes d'un héros, vivrai le drame et sentirai le flux du destin au travers de chacun de mes actes. Je deviendrai une légende à mes propres yeux.

Article original : [\*If you want to be a Hero\*](#)

(1) NdT : Ceci est illustré dans les films du Seigneur des anneaux – notamment dans [Les Deux Tours](#) <sup>(wiki)</sup> – lorsque des harangues enflammées précèdent chaque bataille et créent une tension dramatique. [\[Retour\]](#)

(2) NdLR : Un des meilleurs exemples de système de combat dramatique et très chorégraphié se trouve dans le JdR d'action façon “cinéma de Hong-Kong” [Feng Shui](#). [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Si vous avez besoin d'être convaincu de la nature suprêmement romantique de l'épée, consultez [ce site](#). [\[Retour\]](#)



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

→ Si vous préférez découvrir l'héroïsme par le prisme de l'histoire d'un personnage déjà existant, rendez-vous en [\*Des chevilles trop grosses pour ses bottes.\*](#)

• Si vous préférez vous risquer aux conseils de jeu sans avoir complété vos prérequis, bondissez en [\*Construire sur plus que du vent,\*](#) la deuxième partie de cet ebook.

# Des chevilles trop grosses pour rentrer dans ses bottes

© 2001 Paul Ditta

Un article de Paul Ditta, tiré de [Critical Miss](#) n°6 (été 2001), et traduit par Pierre Carmody



[Critical Miss](#), le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente...

Tout a commencé de façon assez innocente. C'était une partie de [Shadowrun](#) <sup>(grog)</sup>. Nick, mon meilleur ami, était le M.J. Ceci n'affectait pas son jugement, puisque cela fait plus de quinze ans que nous sommes un groupe d'amis. Je me suis décidé pour un Street Samouraï [un combattant des rues cyber-amélioré (NdT)] – j'avais juste regardé *Trancers* une fois de trop <sup>(1)</sup>.

Je l'ai appelé Jack Deth. Je vous emmerde. Vous avez fait pire.

Je me vois comme un vrai rôliste. Les caracs sont importantes, mais j'aime créer des personnages, genre ceux dont on se rappelle des années après. Ils ne doivent pas forcément être réalistes – Jack ne l'était sûrement pas –, ils ont juste à être complets, étoffés, et dans ce cas, un sacré enfoiré. Jack a grandi avec la création de personnage. Il avait une profonde voix de basse, genre celle que tu développes seulement après avoir fumé des cigarettes sans filtre pendant des années et après des ponçages réguliers de la paroi de l'oesophage. Il était cyber à l'extrême, il en avait le look, et il en avait l'attitude. Si j'avais à le dessiner, faudrait imaginer Duke Nukem, mais sans la féminité.



Jusque-là, tout va bien. Jack avait du matos : son Remington "Nettoyeur de pièces" préféré et son armure de combat de pointe pour les face-à-face compliqués. Il avait aussi une moto et, rétrospectivement, c'est là que tout a commencé à aller de travers.

On s'est laissé emporter. On a ajouté un blindage à une vieille Harley de série, dopé le moteur et monté un canon pour moto et des lance-roquettes. Malheureusement nous avons aussi ajouté un ordinateur de bord. Vous pouvez imaginer où tout ça va nous mener ? Nick est tombé amoureux de Jack Deth presque autant que moi. La moto devint semi-consciente. J'ai ajouté un mécanisme d'appel à distance, afin que si je me mettais dans les ennuis, je pouvais appeler la moto, dans le plus pur style *Judge Dredd*. Ce putain de truc était mon fidèle compagnon, mon meilleur ami. Les autres membres du groupe n'étaient pas autorisés à s'en approcher. Une fois que le combo-de-la-Moto-de-la-Mort-de-Deth était en place, c'était fini. Soudainement, le personnage était devenu si cool que Nick ne voulait plus le niquer. Cela arriva à un stade où Jack fit face à un dragon [[Les dragons](#) <sup>(grog)</sup> sont les êtres les plus puissants de l'univers de *Shadowrun* (NdT)], avec une main dans le dos. Cela devait cesser. En tant que personnage, Deth était cool. En tant que membre d'une équipe, ses chevilles devenaient vite trop grosses pour ses bottes. Alors que faites-vous ? Un de vos joueurs a créé un personnage

mémorable avec un style et une attitude qui collent au jeu et vous trouvez que vous avez perdu votre impartialité au cours de la campagne. Vous ne voulez pas que le personnage échoue et puisque vous êtes Dieu, devinez quoi ? Il n'échoue pas. Nick eut la solution idéale. Il s'aperçut que Jack déséquilibrait le jeu. Il vit les erreurs, que la moto était sacrément trop puissante, et que Jack menaçait de déborder l'équipe.

Le problème est qu'il ne pouvait pas soudainement commencer à diminuer Jack. Il y avait déjà des précédents. Il ne voulait pas tuer Jack, parce que ça aurait été injuste. Je ne m'étais pas mal comporté, après tout. J'avais simplement joué le personnage à fond et Nick avait encouragé ça et permis à Jack de devenir le monstre qu'il était. Alors il fit ce que chaque bon maître du jeu devrait faire une fois de temps en temps. Il a baisé Jack, sans pitié. Nick s'arrangea pour que Jack emmerde un chef Yakuza. Ceci mènerait même Deth à s'en inquiéter. Les Yakuzas envoyèrent un assassin aux trousses de Deth avec pour instruction de lui refaire le portrait, à petit feu. L'assassin commença par abattre les contacts de Jack, remontant jusqu'à des amis proches et des PNJ alliés. Il laissa des messages taquins, fit foirer les contrats de Jack, tortura et assassina quiconque assistait Jack. Il me harcela et me provoqua jusqu'à ce que j'aie enfin la chance de mettre la main sur ce petit bâtard gluant. Nick le joua à la perfection. Jack était si en colère qu'il courut droit dans un piège et Nick livra le *coup de grâce*.

Il fit sauter cette putain de moto. Pas seulement la moto, mais aussi la majeure partie de Jack avec. Au revoir moto. Au revoir cybernétique personnelle. Bonjour Centre Salford pour Les Personnes à Mobilité Réduite Permanente. Jack fut privé de virtuellement tout sauf son attitude et ensuite reconstruit, toujours cool, mais un ton plus bas. Moins indestructible, juste plus méchant (l'amour de sa vie lui manquait, après tout). Que nous dit cette histoire ? Pas grand-chose. Mais ça a passé le temps.

Article original : [Too Big For Them Thar Boots](#)

(1) NdT : [film de SF-action](#) de 1985, dont le héros se nomme Jack Deth. [\[Retour\]](#)



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

← Si vous désirez en savoir plus sur ce que recouvre la notion d'héroïsme pour un personnage joueur, rendez-vous en [\*J'aurais voulu être un héros.\*](#)

→ Si vous estimez avoir correctement complété vos prérequis, bondissez en [\*Construire sur plus que du vent,\*](#) la deuxième partie de cet ebook.



2

## *Construire sur plus que du vent*

Une fois vos préparatifs terminés, il vous faut vous attaquer au cœur du problème. Vouloir faire de votre personnage un héros est à la portée de tous mais vous avez l'intime conviction que certains trucs et astuces renforceront encore davantage votre expérience de jeu. Il vous faut donc partir en quête de ces sésames tant recherchés.

- Si vous souhaitez savoir comment caractériser votre personnage et vous en souvenir facilement, rendez-vous en [Résumez-le](#).
- Si vous estimez préférable que ce personnage vous accompagne y compris en dehors de vos séances de jeu, rendez-vous en [Construire une relation avec votre personnage](#).
- Si vous ressentez plutôt le besoin d'épancher l'état d'esprit de votre personnage devant les autres joueurs, rendez-vous en [Monologue de personnage](#).
- Enfin, si vous estimez que le MJ a une part de responsabilité dans tout ce travail, précipitez-vous sur [MJ, fais ton office!](#), troisième et dernière partie de cet ebook.





# Résumez-le !

© 2008 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [PTGPTB n°29](#) (mars 2008), et traduit par Pierre Carmody

## Votre personnage en mots et phrases-clés



Pour citer [Stephen Fry](#) (wiki), il y a les échecs, et puis il y a une partie d'échecs. De même, il y a le personnage, et puis la façon de le jouer. Et vous n'avez pas besoin de jouer à beaucoup de JdR pour vous rendre compte que ce sont parfois deux choses différentes.

Ceci est surtout vrai quand Jean le Joueur débarque un soir à une session de JdR, avec un historique de personnage de 15 pages, avec en annexes son arbre généalogique, les grandes lignes de ses vies antérieures, un horoscope détaillé de sa naissance et une analyse psychologique complète sur la manière dont la perte de son père a influencé sa vie entière. Peut-être que c'est vraiment génial et important pour Jean, et que ça l'aidera à se créer un superbe "jeu intérieur" à sa propre intention, et c'est super cool. Le jeu intérieur, le jeu que nous jouons à l'intérieur de nos propres têtes, avec les images que nous voyons et les interprétations que nous en faisons, est au moins aussi valable, sinon plus, que ce qui se déroule autour de la table.

Mais parfois, il est bon de faire coller jeu intérieur et jeu extérieur, et cela signifie être capable de faire ressortir l'identité de votre personnage, autant sur la table que dans l'esprit des autres joueurs.

Et pour ça, la meilleure façon n'est pas d'écrire de longs historiques. Cela peut paraître une hérésie pour certains rôlistes, mais parfois, moins on en dit, mieux c'est. C'est doublement vrai au début d'une partie.

Il est évident que les personnages ont une existence avant la première partie, mais elle se limite au jeu intérieur. Faire se manifester un personnage durant le jeu va en fait lui donner des formes nouvelles et merveilleuses, auxquelles vous n'auriez jamais pu penser avant. C'est dû en partie au fait que l'action de s'exprimer en tant que personnage change sa nature, et en partie parce que le personnage est défini par la façon dont il réagit à l'histoire que vous racontez, vous et le MJ, par les autres personnages en cours de partie, ou simplement parce que d'autres types autour de la table sont là à balancer des idées en vrac.

Comment allez-vous donc débiter la partie avec une ardoise relativement vierge, tout en restant capable de jouer un rôle ? La clé est un résumé simple et percutant, qui concentre l'esprit et le jeu sur les éléments essentiels du personnage.

Tandis que la partie avance, le personnage devient en général plus complexe, et c'est tant mieux car, au fur et à mesure de la partie, le joueur arrive à une meilleure compréhension du personnage, et devient capable de le jouer de manière plus instinctive. Mais même là, un résumé central reste utile. Peu importe si c'est le même ou non que l'original ; avoir une ligne de conduite à laquelle vous référer permet à votre personnage de rester cohérent et vous donne quelque chose auquel vous reporter lorsque vous devrez répondre à la question "Que ferait mon personnage maintenant ?". Bien sûr, parfois vous le savez instantanément, mais parfois, peut-être que vous, le joueur, êtes fatigué, ou faites des blagues, ou parce que votre personnage n'y comprend rien ou est désœuvré, les choses ne sont plus très claires.

La plupart des systèmes de création de personnage proposent de nos jours des chapitres permettant d'étoffer votre personnage, avec dix ou vingt questions.

Ou bien ils vous demandent quelle sorte de potion magique vous seriez, si vous en étiez une, et ainsi de suite. Ce qu'ils proposent rarement est un guide pour résumer votre personnage et le prendre en main instantanément afin de savoir comment le jouer.

Mais en tant que créateur de JdR, il faut que je fasse ça tout le temps. Parfois je n'ai que cinquante ou cent mots pour décrire un endroit ou une organisation, et seulement dix ou vingt pour dresser un portrait d'une personne qui y est associé. Avec ces mots, il faut que je donne au MJ la possibilité de jouer ce personnage en un instant. Il faut qu'il ait une particularité physique ou une personnalité marquante, à laquelle les joueurs pourront s'accrocher et dont ils pourront se rappeler. Il faut que j'esquisse suffisamment bien son caractère, pour que le MJ puisse extrapoler la manière dont cette personne pourra réagir à tout ce que les joueurs pourront lui faire.

Enfin, il faut que je stimule l'imagination, pour que le MJ puisse tirer des idées d'histoires de ce personnage. Le résumé doit laisser beaucoup de place au développement de ce perso, et pas fermer des portes.

Les joueurs aussi peuvent exploiter tous ces talents, pour résumer leurs personnages et les rendre ainsi plus faciles à jouer, mais aussi plus intéressants, et plus gratifiant à interpréter. Voici quelques techniques que j'ai utilisées, à la fois pour des PNJ que j'ai écrits, et pour des PJ que j'ai joués.

### Nom-adjectif

Mettons la barre très haut pour commencer, avec les résumés les plus durs – les plus durs parce que les plus courts. L'objectif ici est de résumer votre personnage en deux mots seulement. Voilà. Juste deux. Un nom, un adjectif. La meilleure façon d'y penser est que le nom décrive le type de choses que vous faites (donc cela sera probablement un nom avec le

suffixe -eur) tandis que l'adjectif sera la façon dont vous le faites.

Cette technique est en fait souvent utilisée pour parler de thèmes de fiction reconnaissables : le vengeur masqué, le patrouilleur solitaire, le vieux sage, tandis que d'autres sont utilisés dans les fictions elles-mêmes : le super-héros, la méchante sorcière C'est aussi beaucoup utilisé en marketing – les publicitaires savent qu'ils n'ont que deux ou trois mots pour faire un slogan, donc nous avons Batman qui rentre en scène comme "le justicier masqué" ou "le chevalier de la nuit" (*Dark Knight*). Parfois il se glisse dans un troisième costume qui est chevalier noir détective. Nous ne retiendrons pas cette charge contre lui. Marvel tend à multiplier les adjectifs génériques, comme l'extraordinaire homme-araignée (*The Amazing Spiderman*). Ce n'est pas très descriptif mais nous savons deux choses : il a des pouvoirs d'araignée et il est extraordinaire. C'est un début.

Bien sûr, vous pourrez penser que votre personnage si extraordinairement profond ne peut pas être résumé en deux mots. Mais si. Vous pourrez ne pas en faire ressortir toutes les nuances, mais vous aurez assez pour commencer. Même Hamlet, un des personnages les plus complexes de la littérature, pourrait être appelé le vengeur hésitant. Rorschach de la BD [Watchmen](#) (wiki) pourrait être un sociopathe rebelle, [Al Swearagen](#) (wiki) de la série *Deadwood* pourrait être un despote brutal.



Vous n'avez pas besoin de noter que vous êtes un héros en costume ou propriétaire de saloon [comme Swearagen], parce que ces éléments sont peut-être déjà sur votre feuille de personnage devant vous, et mis au premier plan dans votre esprit et dans celui de tous les autres. Si vous choisissez votre vocabulaire avec soin, chaque mot peut également dire beaucoup de choses. Mais ne mâchez pas vos mots, ils devraient être audacieux. Même les personnages les plus timides ont leur nom en caractère gras.

La beauté de cette méthode est que, comme cela a été mentionné, cela vous donne non seulement une idée instantanée de qui vous êtes, mais de ce que vous faites dans la partie. Le nom vous annonce le type d'actions que vous entreprendrez, et l'adjectif vous dit alors comment vous les décrierez et comment vous l'interpréterez. Si jamais vous vous perdez, ces deux mots vous guideront à travers N'IMPORTE QUELLE situation, si vous les avez suffisamment bien choisis. Vous pourriez penser que deux est trop difficile, mais essayez. Même si vous n'arrivez pas à réduire à deux mots, le seul fait d'essayer vous aidera à rendre votre personnage plus concret et plus évocateur.

### ***Les problèmes, les tics et les objectifs***

Note de la rédaction : il semble que [Enantiodromia](#) n'héberge plus le **Fudge: Buffy Game** [<http://www.fudgerpg.com/>] mais vous pouvez toujours voir les règles auxquelles Steve se réfère sur le [Web Archive](#). Cela ne doit pas être confondu avec l'excellent [JdR de Eden Games](#).

Le jeu de rôle [Buffy contre les vampires](#) (grog) de Mike Gentry nous a donné le terme de *problème* (*deal*). Ce terme a été créé dans le sens de "Quel est le problème de Jean ?". C'est inhérent à la définition : un *problème* est quelque chose que quelqu'un remarque à votre sujet, même après vous avoir seulement parlé cinq minutes. Ce n'est pas une coïncidence si la même règle est mentionnée au sujet des "tics" utilisés dans [Paranoïa XP](#) (grog).

Si quelqu'un ne peut pas dire quel est votre tic après cinq minutes (que ce soit en jeu ou hors jeu) ce n'est plus vraiment un tic. Dans *Paranoïa*, ils sont généralement débiles et évidents (par exemple "répondre à toute question comme si c'était une proposition romantique"), ce qui est bien pour ce jeu.

Dans d'autres JdR, vous pourriez vouloir ne pas être si flagrant ou si ésotérique. Un problème n'est pas toujours un tic nerveux. Si votre joueur mâchouille bruyamment son célèbre cigare chaque fois qu'il sort une phrase, cela peut facilement devenir plus ennuyeux que représentatif. Une meilleure idée pour un problème peut être quelque chose comme "Je suis mal à l'aise en société" ou "Je suis très content de mes nombreuses mauvaises habitudes".

Vous pouvez alors y ajouter des tics, comme tripatouiller vos mains, ou fumer un cigare, ce que vous ferez lorsque la situation se présentera. On peut chercher des accessoires du côté de *Conspirations* (grog), qui nous a donné l'idée des "signes" : tout ce qui est marqué sur la fiche de personnage doit être associé à un signifiant visuel dans l'univers de jeu. Si le personnage est riche, il peut porter une canne ou une bague de valeur. S'il est fort, il peut faire jouer ses muscles, ou avoir tendance à faire craquer les jointures de ses poings.

Les tics et *signes* sont des expressions de problèmes en cours de partie. Les *problèmes* en eux-mêmes ne sont qu'une façon de développer le nom ou l'adjectif ci-dessus. Si vous ne pouvez pas le faire en un seul mot, vous pouvez utiliser un *problème* à la place. Le *problème* de Hamlet pourrait être "Confus et n'aime pas que des gens l'embêtent". Alternativement, il pourrait également être "Chargé de venger le meurtre de son père". Les *problèmes* peuvent être n'importe quoi, aussi longtemps qu'ils représentent quelque chose de fort, de percutant, et que tout le monde sait sur le personnage ; ou du moins, que n'importe qui saurait s'il regardait cette partie comme une BD ou comme un film. Le *problème* de Batman est qu'il a perdu ses parents, et a juré de les venger. Et cela vous en dit tellement sur lui, en une seule phrase.

Hamlet pourrait avoir deux *problèmes*, ou alors vous pouvez utiliser les *objectifs*. Stephen King a dit un jour que la définition d'un personnage est que c'est quelqu'un qui veut quelque chose, et c'est ce que sont les *objectifs* : ce que veut votre personnage.

Le *problème* de Hamlet est qu'il est hésitant, son *objectif* est de venger son père. Le *problème* de Batman est le traumatisme de son enfance, son *objectif* est de protéger Gotham City. Les *objectifs* sont probablement encore plus importants que les problèmes, parce qu'ils amènent les personnages vers l'histoire. Ils sont la raison pour laquelle votre PJ part à l'aventure, combat le méchant, et risque sa vie. Un bon *objectif* est le cœur du personnage-joueur. La curiosité et ne pas avoir mieux à faire ne sont en général pas assez bons.

*Sorcerer* (grog) de Ron Edwards a introduit l'idée des *démarreurs* (*Kickers*), qui sont une forme extrême d'histoire qui vous donne un *objectif* immédiat. Les *démarreurs* sont des choses qui arrivent à votre personnage juste un instant avant le début de l'aventure, ce à quoi il faut s'atteler, qui ne peut pas être ignoré. Peut-être venez-vous de recevoir la main de votre ex-femme par la poste, ou de découvrir que le méchant mage est en fait votre frère jumeau. Les *démarreurs* demandent un MJ et un style de jeu très flexibles, mais c'est une bonne idée de travailler avec le MJ pour façonner de cette manière vos objectifs.

### La citation et l'Image

La citation est une sorte de tic particulier, peut-être, mais mérite une mention spéciale. Les citations sont massivement utilisées dans beaucoup de JdR et pour une bonne raison : une bonne citation peut dire au MJ tout ce dont il a besoin pour jouer un PNJ. Le texte de la citation peut résumer un problème, un objectif, ou les deux, mais le plus important est la nature du dialogue. Les JdR sur table sont, après tout, un exercice de conversation, et exploiter ainsi la saveur de cette conversation dépeint plus qu'à moitié le personnage. Les acteurs utilisent souvent la même technique, en ayant une phrase-clé qu'ils récitent avant de jouer, ce qui leur permet de rentrer dans le personnage.

Vous pouvez faire plus que réciter ce dialogue (mentalement ou à voix haute) pour concentrer votre esprit sur votre personnage : inventer une signature ou une phrase significative résumera bien votre personnage. (1) Que dit-il tout le temps ? Pourquoi ? Et, plus important, comment le dit-il ?



Il existe d'autres bonnes façons de résumer le style et la personnalité de votre personnage en une idée. Une image est une bonne façon. Même si vous n'avez aucun talent artistique, faire un dessin est une très bonne idée parce que cela vous aide à

identifier les éléments essentiels de l'apparence du PJ. Même si en fin de compte les katanas ressemblent à des bananes, vous aurez une idée bien plus claire de combien ils sont déterminants. Un portrait vous dit ce que le personnage porte toujours sur lui – ce qui peut largement définir un personnage. Voyez le S de Superman ou le shuriken en forme de chauve-souris de Batman.

De même, en utilisant différentes parties de votre cerveau – la partie impliquée dans le dessin – vous vous engagez avec votre personnage sur d'autres sentiers, et cela lui donne plus de consistance dans votre tête. Le voir sur un dessin va également stimuler une autre partie du cerveau.

Si vous voulez aller plus loin dans le sens kinesthétique de votre personnage, vous pouvez toujours le modeler dans de l'argile, ou adapter et peindre une figurine miniature spécialement choisie. Et pareil, même si la miniature sort d'une boîte de figurines standards, la tripoter avec vos mains vous procurera un moment de relation unique. C'est pourquoi il est important de choisir une BONNE figurine, si vous en utilisez une : vous ne voulez pas que votre "résumé" vous rappelle quelque chose de faux.

### ***Trois choses que je fais***

Une citation vous dit ce que vous avez tendance à dire, une image vous raconte ce que vous avez tendance à porter. La prochaine étape est de définir ce que vous avez tendance à faire.

Pour la discipline et la concentration, je trouve que trois éléments sont un maximum absolu, même pour un personnage profond et complexe. La plupart des personnages n'ont besoin que de deux éléments, ou on peut supposer que le troisième est "botter des culs". Les choses que vous faites de façon habituelle sont un bon reflet des choses où vous êtes bon – tout le monde aime réussir. Cela montre aussi les choses que vous préférez faire. Vous pouvez, par exemple, avoir une arme à distance juste au cas où, mais si vous ne l'utilisez que s'il n'y a pas d'autre alternative, cela ne fera pas partie des trois éléments.

La liste d'un guerrier barbare pourrait contenir des éléments comme "attaquer avec mon épée", "s'occuper de mon cheval" et "ne pas comprendre les manières civilisées". Notez que cela nous donne un bon aperçu de la vie entière du personnage – ce qu'il fait au combat, et en dehors, comment il gère différents types de situation – et mentionne ce qu'il ne sait pas faire. Bien plus important, cela nous montre ce qu'il peut faire quand on tombe sur lui, ce à quoi il s'occupe le plus souvent.

Presque tous les personnages de fiction ont cela – nous savons tous que quand Batman a des problèmes, il sort son shuriken en forme de chauve-souris ou quelque chose d'autre de sa ceinture bourrée de gadgets. Et nous apprécions cela, parce que ça nous paraît familier. La familiarité est au cœur d'une caractérisation forte ; votre personnage est à son apogée quand vos compagnons de jeu peuvent anticiper vos actions. Mais cela n'arrive pas, cependant, s'ils sont ennuyés par la même chose encore et toujours.

Parfois, cela peut prendre plusieurs parties pour découvrir ce que vous faites le plus souvent mais une fois que vous le trouvez, notez-le. De nouveau, ceci est un pense-bête. À un moment, si vous n'êtes pas sûr de ce qu'il faut faire, ou de ce que vous voulez faire, un coup d'œil rapide à votre liste vous donne les trois options standards sur lesquelles se rabat votre personnage, et que vous avez établies comme comportement standard dans l'histoire que chacun aide à se dérouler.

De même, parfois le MJ sera à court d'idées, ou bien il vous a mis dans une situation où ce que vous êtes en train de faire ne marche pas. Un coup d'œil peut donner à votre personnage d'autres choses à faire, qu'il préférera. Peut-être que tuer les gobelins devient répétitif et assomant. Peut-être que si votre barbare rentre en ville et ne comprend pas quelque chose, le MJ peut vous donner l'indice qu'il essaie désespérément de placer.

### ***Trois choses que je suis***

Ceci est la règle que j'utilise le plus fréquemment en écrivant des PNJ dans les livres de JdR, et cela découle des *trois choses que je fais*.

En général, les joueurs qui rencontrent un PNJ vont le tuer, l'éviter, le tromper ou lui parler. Les trois premiers éléments peuvent être gérés par les caractéristiques, qu'un JdR fournit généralement ailleurs.

Le dernier élément a besoin d'être résumé rapidement, et il existe un moyen rapide pour combiner les *problèmes* et *objectifs* de quelqu'un en une seule phrase.

La première étape est de définir son état émotionnel habituel. La suivante est de décrire une exception à cette règle qui se produit parfois. Ces éléments listent simplement *les deux choses qu'ils font*, comme au-dessus, mais en les limitant à des états sociaux. La plupart du temps ils sont X, parfois ils sont aussi Y. Batman est dur, mais doux avec les innocents. Cela pourrait aussi être une extension de cette condition : Superman croit au combat pour la vérité, la justice et le style de vie américain, et ne compromettra jamais sa propre morale dans ce combat.



Ce sont *les deux choses*. La troisième est réservée à l'apparence physique : petit, grand, gras, maigre, vieux, jeune, courbé, raide, maladif, fort, maladroit, ou un tic de personnalité évident : exubérant, amical, distant, paternel, posé, autoritaire, etc. Ils fournissent les *tics* ou *signes* qui aident le MJ à exprimer le personnage, et aident les joueurs à fixer le personnage dans leur esprit.

Grâce aux virgules, j'arrive généralement à placer ces trois éléments dans une phrase, peut-être quelque chose comme ça : "Le puissant barbare reste perplexe devant les affaires civilisées, et préfère ainsi la compagnie de son cheval" ou "Batman est un personnage dur, dont la présence terrifiante glace le sang des criminels – mais il est doux et gentil avec les innocents qu'il protège." Cela fait trois éléments – une personnalité dure, avec des moments de gentillesse, et une présence terrifiante quand il est fâché. Nous savons également, au passage, qu'il combat le crime et protège les innocents.

Essayer d'écrire votre personnage en des termes similaires est, une fois de plus, un très bon exercice de conception, et un superbe outil pour jouer la partie. Limitez-vous à une phrase, ou à vingt-cinq mots. Si c'est plus, ce n'est plus un résumé. Vous pourrez alors les comparer à des descriptions similaires dans des JdR du commerce et voir si un MJ pourrait prendre votre personnage et le faire jouer en un instant. S'il le peut, cela veut dire que vous le pouvez aussi – mais mieux, puisque vous connaissez ce petit quelque chose qui lui donne une profondeur supplémentaire (2).

### ***Réponse stimulus***

Bien que les objectifs des personnages mènent l'histoire, les aventuriers sont une bande de types réactifs. Généralement, les problèmes leur tombent dessus, des monstres essaient de les tuer, il y a des bruits étranges dans le grenier, une Ombre se lève à l'Est – et ils doivent s'en occuper. De cette façon, beaucoup de gens trouvent utile de résumer comment et à quoi ils réagissent, afin de mieux leur permettre de jouer leur personnage.

*Unknown Armies* (grog) en est peut-être le meilleur exemple avec ses caractéristiques de Pulsions. Chaque personnage liste ses Pulsions de Peur, de Rage et de Noblesse : ce qui vous effraie, ce qui vous met en colère ou ce qui vous inspire. Pour être vraiment utile, cependant, cela peut aider de suggérer également ce que vous faites lorsque vous ressentez ces choses. Ou de simplement lister les réactions à des stimulus plus généraux, c'est-à-dire "Quand je suis effrayé, j'ai tendance à trop parler". Ou peut-être "Quand je suis attaqué, j'ai tendance à rentrer dans le tas avec mon épée large en réclamant du sang". Sans surprise, c'est similaire aux *trois choses que je fais*, mais avec un petit développement si ça ne devait pas suffire ou si ça ne fournissait pas assez d'informations.

Une combinaison des Pulsions et des réponses pourrait ressembler à ça : "Les endroits sombres me terrifient, et me rendent trop bavard". Un exemple plus compliqué pourrait être "Quand je suis attaqué, je charge avec ma hache. Quand je suis attaqué par ces fils de pute de gobelins, je charge avec ma hache en rage berserk, en hurlant à propos des crimes commis contre mes ancêtres". Ceci est un bon résumé d'une procédure opérationnelle standard, et de son extrême.

Pour ceux dont les parties incluent des situations ou rencontres vraiment standards (aller explorer un donjon, ou aller dans un bar, ou se rendre sur le lieu d'un crime), de telles scènes peuvent également être un stimulus, et bien coller avec des procédures opérationnelles standards et leurs exceptions.

Par exemple, vous pouvez dire que vous vérifiez toutes les portes pour trouver des pièges, ou que vous êtes toujours assis dos au mur quand vous jouez au poker. Les conditions peuvent incorporer des exceptions ou des cas extrêmes, comme "Lors d'une mission, je passe toujours devant avec mon semi-automatique, à moins que nous ne suspicions des défenses magiques, auquel cas c'est le mage qui passe devant". Faire en sorte que le groupe et le MJ soient d'accord avec cela ne fait pas qu'accélérer la partie, c'est aussi un moyen génial pour communiquer à vos compagnons personnages et à votre MJ qui vous êtes individuellement, et comment vous fonctionnez au sein d'un groupe.

Ce qui est bien sûr un très bon propos : toutes ces techniques peuvent être appliquées au groupe en tant que tel. Qui

êtes-vous ? Que faites-vous ? Pourquoi ?

Assez étrangement, beaucoup de groupes ont du mal à répondre à ces questions, et ceci peut mener à des problèmes. Si personne ne sait exactement pourquoi vous êtes allés explorer ce donjon, comment déciderez-vous de quand il sera temps de partir, ou ce que vous sacrifierez pour pouvoir continuer ? Vous pourriez tous le savoir, mais le fait de le résumer va le clarifier dans vos esprits et rendre le groupe d'autant plus solide en tant que concept fictionnel.

Cela peut transformer un vague groupe d'individus en une spectaculaire machine de guerre narrative. Cela vous aide également, ainsi que le MJ, à vous assurer que chacun est au courant du type de JdR auquel vous jouez. Une liste de *choses que votre groupe fait* est un moyen simple de passer un contrat ludique, en évitant ainsi que le MJ crée des scénarios inappropriés, ou que des joueurs créent des personnages inutiles.

Les parties se déroulent toujours mieux quand tout le monde est sur la même longueur d'ondes. Les résumés sont un moyen génial de s'assurer que tout le monde est bien d'accord. Cela ne doit pas vouloir dire que vous devriez arrêter d'écrire vos historiques de personnage, longs de quinze pages avec douze archi-rivaux différentes et cinq secrets inavouables, surtout si votre MJ aime ça. Mais envisagez également le défi de dire la même chose en juste quelques mots. Parce que trop souvent en jeu de rôle, c'est ceux qui parlent le plus qui ont le moins à dire.

Article original : [Summing it up](#)

(1) NdT : “ Je n’ ai pas l’ argent sur moi.” – citation typique fournie avec le personnage prêté du contrebandier dans [Star Wars D6](#) <sup>(grog)</sup>. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : La méthode de création dans [Herowars](#) <sup>(grog)</sup> est basée sur une description de 100 mots. [\[Retour\]](#)



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

→ Si vous estimez préférable que ce personnage vous accompagne y compris en dehors de vos séances de jeu, rendez-vous en [Construire une relation avec votre personnage](#).

- Si vous ressentez plutôt le besoin d'épancher l'état d'esprit de votre personnage devant les autres joueurs, rendez-vous en [Monologue de personnage](#).
- Enfin, si vous estimez que le MJ a une part de responsabilité dans tout ce travail, précipitez-vous sur [MJ, fais ton office !](#), troisième et dernière partie de cet ebook.



# Construire une relation avec votre personnage

© 2007 Ann Jenks

Un article de Ann Jenks, tiré de [Knights of the Dinner Table n°132](#) (un numéro d'octobre 2007 en .pdf téléchargeable et gratuit !), et traduit par Julien Harroch



présente...

## ***Votre personnage a une vie entre les aventures. Explorez-la.***

À la fin de *L'Empire contre-attaque*, l'impulsif et têtu Luke Skywalker quitte Yoda et son enseignement pour aider ses amis. Pourtant, au début du *Retour du Jedi*, lorsqu'il se tient devant Jabba, Luke est confiant et calme, tel un vrai Maître Jedi.

Le loup du *Petit Chaperon rouge* prend un raccourci vers la maison de la grand-mère, puis apparaît dans les vêtements de Mère-grand pour tromper le petit chaperon rouge. La vieille femme a disparu de la scène.

*Roméo et Juliette* se rejoignent, discutent dans la chambre de Juliette, monologuent au clair de lune sous la fenêtre de la chambre et lorsque la scène se termine, ils sont résolus à se marier.

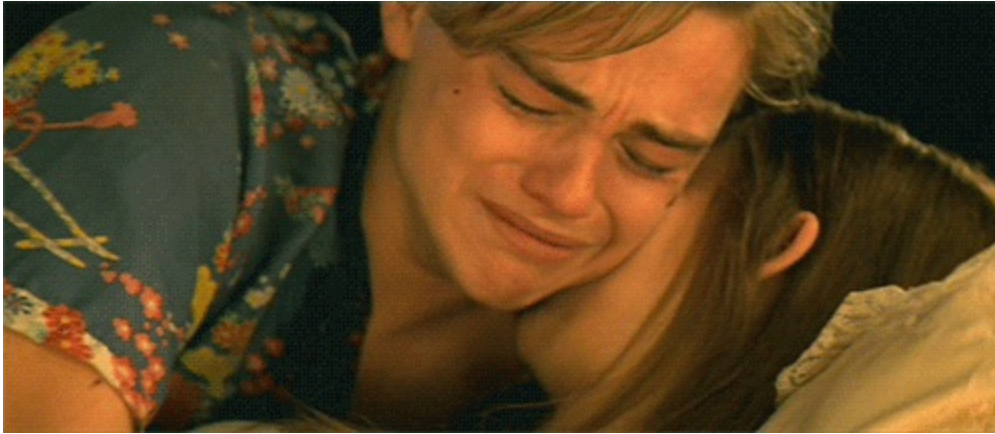
Clairement dans les films, les histoires et la littérature, une bonne partie de l'évolution des personnages se passe dans les intervalles – entre les films, entre les scènes, entre les lignes. Nous savons que Luke a exercé son entraînement Jedi et a appris l'autodiscipline. Nous savons que le loup a mangé la grand-mère lors d'un affrontement certainement épique, et nous savons que Roméo et Juliette ont partagé plus qu'une agréable conversation dans l'intimité de sa chambre. Comment savons-nous tout ça sans narration, sans ce que soit "montré à l'écran" ? Tout simplement parce que nous voyons le résultat de cette vie "non montrée" des personnages.

Tout comme dans les films et les livres, le temps dans l'aventure avance parfois au ralenti, parfois par bonds, et tout ce qui va entre les deux. De même, la narration d'une partie ne recouvre jamais précisément toutes les actions, pensées, réflexions ou interactions de votre personnage. La plus grande part de ce qui fait évoluer votre personnage se passe dans les intervalles – dans sa tête, entre deux rounds ou entre les sessions. Jouer en roleplay toutes les pensées et actions de tous les personnages deviendrait rapidement fastidieux. Pour autant, chaque joueur se doit de créer une relation avec son propre personnage.

Pourquoi passer du temps à étoffer des actions de votre personnage qui ne seront certainement jamais vues en cours de partie ?

## ***L'évolution du personnage***

Créer une histoire fouillée, des habitudes et un code de l'honneur vous donne une base solide pour un personnage. Cependant, à moins que votre personnage n'évolue, cette base deviendra vite fade, monotone et prévisible, comme si le personnage était son propre cliché. Bien que les pensées et les actions de votre personnage entre les scènes puissent ne jamais apparaître dans les parties, les résultats de ces pensées et actions seront visibles, si vous savez ce qu'elles sont. Développer une relation avec votre personnage vous aidera à le faire évoluer plus facilement et de façon crédible. Si c'est bien interprété, les autres joueurs auront des aperçus de la vie de votre personnage entre les sessions, qui les intéresseront et attiseront leur curiosité. Votre personnage deviendra une personnalité vivante au lieu d'une liste de caractéristiques sur une feuille.



### ***Apprendre à connaître votre personnage***

Entamez une relation en apprenant à connaître votre personnage. Soyez conscient de ce qu'il fait à la fois entre les scènes et entre les sessions de jeu. Pensez aux temps morts qu'a eus votre personnage pendant la dernière partie. Est-ce qu'une marche de quatre heures dans la nature a été bouclée en cinq minutes ? Est-ce que la journée au boulot de votre super-héros s'est déroulée en "mode avance rapide" jusqu'au soir, où l'action reprenait ? Est-ce que votre cow-boy a passé une semaine avec sa famille entre deux missions, et que la description de ces vacances a pris moins d'une minute ? Si c'est le cas, vous avez un vide à combler.

Assez souvent, les joueurs doivent décrire – grossièrement et rapidement – les activités de leur personnage. Vous devez savoir jusqu'à un certain point comment votre personnage a été affecté par ses actions entre les scènes, avant que le MJ ne passe à la scène suivante. Si vous avez défini une base solide pour votre personnage – histoire, habitudes, etc. –, vous devez avoir une certaine idée de ce que votre personnage ferait et comment ça s'intègre dans son passé, son présent et sa psychologie.

Commencez par vous faire une idée de ce que votre personnage faisait. Non, vous n'avez pas besoin de définir les moindres détails, mais essayez d'en imaginer quelques-uns. A-t-il rêvassé en marchant, a-t-il discuté avec quelqu'un, joué aux devinettes ? Comment s'est passé le boulot ? A-t-il réassorti les rayons, eu affaire à un client désagréable, discuté avec un collègue proche ? Comment s'est passée la semaine avec la famille ? A-t-il fait le ménage, aidé les enfants à faire leurs devoirs ou simplement essayé de prendre un peu de temps pour lui ?

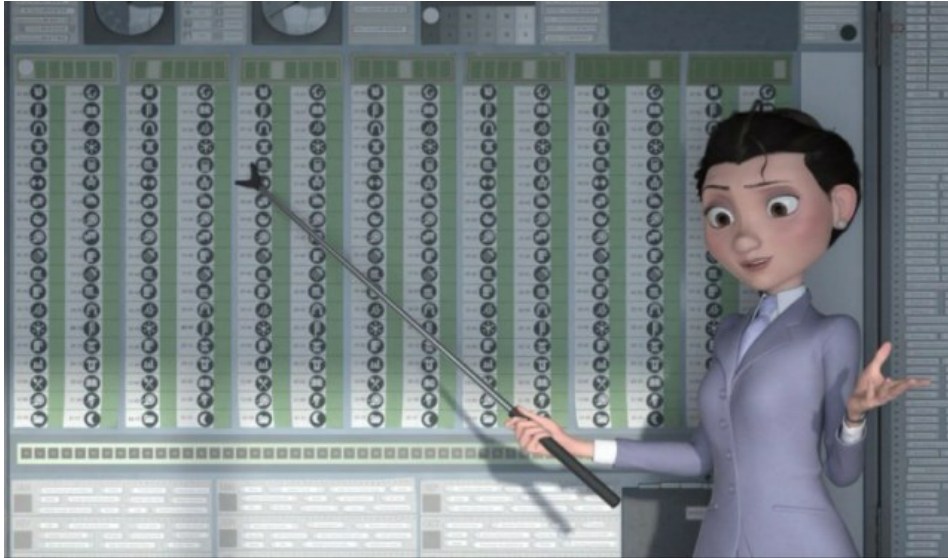
Une fois que vous avez déterminé en gros ce qu'il s'est passé, pensez aux conséquences de ces actions. Glanez des indices des autres joueurs. Leurs personnages vivent aussi entre les scènes. Si un joueur annonce que son barde s'exerce à la flûte durant cette marche de quatre heures, votre personnage pourrait peut-être vouloir un peu de calme et de sérénité quand le groupe de PJ arrivera enfin à l'auberge. Peut-être votre perso dira-t-il "Non, en fait, je ne m'assois pas à la table du groupe, je préfère être seul !". Si votre personnage a passé quatre heures à jouer aux devinettes avec le demi-orque du groupe, peut-être se demande-t-il si partir à l'aventure est aussi exaltant qu'il le pensait. Si les actions de votre personnage impliquent le personnage d'un autre joueur, essayez de passer un peu de temps à penser conjointement à la façon dont l'interaction s'est déroulée.

Souvent, les actions hors-champ de votre personnage n'impliquent aucun autre PJ. Le résultat de ces actions est pourtant tout aussi pertinent. Par exemple, si votre héros a reçu un compliment de son chef (PNJ) au boulot et a eu une agréable conversation avec son collègue (PNJ) pendant le repas, peut-être a-t-il des doutes sur le fait de travailler au noir en tant que super-héros. Peut-être ne va-t-il pas se précipiter au prochain appel. D'un autre côté, s'il a réassorti des rayons toute la journée, s'il a subi un sermon pour ne pas s'être rasé ce matin, peut-être va-t-il se jeter dans la lutte contre le crime. Bref, tout ce que votre personnage fait, avec ou sans un autre PJ, a une incidence sur la façon dont il se comporte en jeu.

De plus grandes plages de temps sont souvent éludées entre les parties. Essayez de prendre un peu de temps avant la prochaine séance pour décrire ce laps de temps de la vie de votre personnage. Là encore, pensez à ce que votre personnage faisait exactement durant ces moments éludés.

Parfois la partie reprend immédiatement au moment qui suit ce qui s'est passé dans la partie précédente. D'autres fois, votre MJ peut décider de finir une partie à la fin d'une mission réussie pour votre cow-boy, et annoncer que la partie suivante commencera une semaine plus tard, en temps de jeu, quand les personnages seront prêts à reprendre la route. Votre équipe de super-héros pourrait prendre deux semaines de congés pour s'entraîner et s'occuper de diverses affaires personnelles. Ces occasions donnent aux joueurs de longues périodes de temps à "remplir" et leur permettront de rendre intéressantes et crédibles les actions de leurs personnages lors de la prochaine partie.

Commencez par décider de ce que votre personnage a fait. La manière dont vous le faites dépend de vos goûts personnels. Certaines personnes aiment faire une ébauche d'emploi du temps, répartissant les activités selon les plages horaires. D'autres préfèrent simplement imaginer ces activités et en garder une trace en tête. D'autres encore écrivent une liste d'activités et ne se préoccupent pas de préciser des horaires précis et des durées définies. Quelle que soit la méthode qui vous convienne, faites-le. Si vous écrivez un journal de vos parties, notez vos activités intersessions dedans.



Définissez les activités-clefs de votre personnage. Puis pensez à ce que votre personnage a ressenti, comment il s'est comporté ou a réagi durant ces activités. Par exemple, il n'est probablement pas nécessaire de décider ce que votre personnage a ressenti à l'épicerie en achetant du ketchup, de la salade, des navets et du fromage à hamburger... Mais il pourrait être très utile de penser à ce qu'il a ressenti en racontant à sa femme son récent "voyage d'affaires", qu'il a élaboré pour couvrir sa dernière mission d'espionnage.

Pendant ces réflexions, gardez à l'esprit la direction dans laquelle vous voulez emmener votre personnage. Rappelez-vous que c'est votre responsabilité de joueur que votre personnage continue à être intéressant. Si les tendances impulsives de votre personnage commencent à vous embêter, trouvez un moyen de changer ce comportement, à travers les expériences de votre personnage, pendant et en dehors des parties. Si son caractère bourru et solitaire commence à vous ennuyer, déterminez quelles expériences pourraient lui permettre de s'ouvrir aux autres et guidez-le vers ces expériences-là. Tant que vous êtes patient et que vous attendez le moment opportun, l'évolution de votre personnage semblera naturelle et crédible.

Lorsque vous aurez fini d'analyser les activités-clefs, déterminez comment les autres membres de l'équipe pourraient percevoir le changement dans votre personnage. Par exemple, si votre super-héroïne a des soucis dans sa vie amoureuse, elle peut se sentir stressée. Les autres membres de l'équipe pourraient ressentir ce stress parce qu'elle commence à arriver légèrement en retard aux réunions. Ou peut-être qu'elle avait l'habitude d'apporter des casse-croûte pour le groupe et qu'elle a arrêté de le faire à cause de ses problèmes sentimentaux. D'un autre côté, si sa relation est au beau fixe, elle pourrait arriver au quartier général un peu en avance, pétillante, en apportant du café pour tout le monde le matin. N'importe lequel de ces changements de comportement donne aux autres personnages une chance de percevoir la différence, et donne aux autres joueurs une chance de croire que vos personnages font partie d'un monde plus vaste que celui qui est montré lors des séances. Et tout à coup, votre personnage devient plus profond et plus intéressant.

Ceci étant dit, souvenez-vous que de temps en temps, le temps mort reste du temps mort. Toutes les sorties pour faire des courses, tous les travaux de recherche, tout les temps libres ne changent pas la vie. Laissez un peu de place pour la routine dans l'agenda de votre personnage. Après tout, vous voulez que votre personnage soit intéressant, pas hyperactif.

### ***Comment trouver du temps pour une relation ?***

Beaucoup de gens se sentent submergés à l'idée de travailler sur leur personnage entre les parties, au-delà de la dépense des points d'expérience ou passer des niveaux de temps à autre. Après tout, nous avons tous des obligations, un travail, une famille. Tous les joueurs ont leurs propres "vie entre les scènes" à vivre. Comment trouver du temps pour garder intéressant votre intéressant personnage ?

Commencez par réfléchir juste avant une partie. La plupart des parties mettent au moins cinq à dix minutes à commencer. Essayez d'utiliser un peu de ce temps pour penser à votre personnage. Non seulement cela vous donnera le loisir de choisir vos actions d'entre-les-scènes, mais cela vous aidera aussi à vous mettre dans la peau de votre personnage avant que la partie ne commence. Pensez-y juste après la partie aussi. Utilisez le temps après la partie – lorsque vous rentrez chez vous, lorsque vous nettoyez ou lorsque vous vous effondrez dans votre lit, pour penser à votre personnage. Ce temps-là peut être propice car votre personnage est encore frais dans votre esprit.

Si vous avez besoin de plus de temps que celui qui s'écoule avant et après les parties, faites plusieurs choses en même temps. Pensez à votre personnage pendant que vous allez ou rentrez du travail, que vous ratissez les feuilles mortes, que vous faites la vaisselle ou toute autre activité qui ne demande pas de concentration. Si vous trouvez des idées, notez-les dès que vous le pouvez. Vous pouvez même décider de garder sur vous un petit carnet précisément pour ça. Prendre le temps de développer votre personnage est important mais ça n'a pas besoin de dominer votre emploi du temps.

### ***Quand la relation devient trop présente***

Vous allez peut-être réaliser que si vous invitez votre personnage dans votre tête, il risque de s'y installer et de refuser de repartir. Créer un personnage intéressant, complet et qui évolue peut être stimulant mais peut aussi devenir agaçant lorsque ce personnage commence à interrompre ou à occuper toutes vos pensées et loisirs en dehors des parties. Vous ne partirez probablement pas à l'aventure dans les égouts pour de vrai, mais si vous découvrez que la moitié de vos conversations tournent autour de votre personnage, ou si vous commencez à en avoir assez de penser aussi souvent à votre personnage, il est temps de faire une pause.

Dans ces cas-là, essayez de limiter vos séances de réflexion autour du personnage. Peut-être que les minutes avant et après les parties vous donnent suffisamment de temps pour réfléchir à l'évolution de votre personnage. Si ce n'est pas le cas, ajoutez-y seulement la veille et le lendemain de la partie. Fixez-vous un emploi du temps et tenez-vous-y.

Peu importe le moment où vous prenez le temps de penser à lui, apprendre à connaître son personnage contribue à ce que vos parties restent originales et intéressantes pour tous les joueurs. Un personnage qui évolue peut motiver les autres joueurs et inspirer le MJ. Alors sortez votre personnage de sa fiche et commencez à développer une relation. Ça en vaudra le coup.

Article original tiré de [\*Knights of the Dinner Table\* n°132](#), pp. 56-58



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

← Si vous souhaitez savoir comment caractériser votre personnage et vous en souvenir facilement, rendez-vous en [Résumez-le](#).

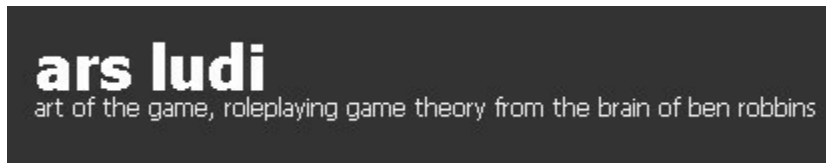
→ Si vous ressentez plutôt le besoin d'épancher l'état d'esprit de votre personnage devant les autres joueurs, rendez-vous en [Monologue de personnage](#).

- Enfin, si vous estimez que le MJ a une part de responsabilité dans tout ce travail, précipitez-vous sur [MJ, fais ton office !](#), troisième et dernière partie de cet ebook.

# Monologue de personnage

© 2009 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Thomas Krauss



présente

## **Racontez comment c'est d'être vous**

Nos héros reviennent tout juste en ville après avoir exploré les Terres Désolées et le MJ demande à Fred ce que son personnage, Skark le pilleur, est en train de faire.

*“Il jette un coup d’œil aux alentours pour voir s’il peut acheter quelques cartouches de fusil à pompe de plus, ensuite il vérifiera à la tour météo s’ils ont capté de nouveaux signaux radio. Oh, et il va se procurer un baume pour les 6 points de dégâts de brûlure qu’il a pris tout à l’heure.”*

Excellent. Maintenant, on sait ce que son personnage fait. Informatif certes mais cela ne vous plonge pas dans le monde magique de l’imagination. Est-ce que ça pique votre curiosité ? Moi, pas du tout.

Le MJ essaye à nouveau et dit “C’est très bien. Raconte-nous ce que ça fait d’être dans la peau de ton personnage, là maintenant. À quoi pense-t-il, que ressent-il, ou bien qu’est-ce que ça fait de voir par ses yeux ?”. Fred réfléchit un instant puis commence à parler, tout le monde se cale dans son fauteuil et écoute.

*“Skark est fatigué et couvert de poussière suite à son long séjour dans les Terres Désolées. Il boîte légèrement à cause de sa brûlure à la jambe et enrage encore contre Pog qui a planté le tout-terrain. Revenir en ville lui donne toujours le sentiment de revenir à la maison, mais Skark est trop coriace pour laisser quiconque s’en apercevoir. Alors qu’il progresse péniblement entre les baraques et qu’il voit les gens planter leurs graines et les enfants jouer, il ne sourit pas mais, au fond de lui, il sent qu’il accomplit des choses qui font une vraie différence. Même sa brûlure lui fait un peu moins mal.”*

Ça c’est un bon monologue de personnage. Ouais, maintenant Skark me botte parce que je le comprends. Maintenant je veux savoir ce qui va lui arriver. Je suis intéressé.

## **Partager son point de vue, littéralement**

Un monologue de personnage n’est pas un monologue fait par le personnage, mais un monologue à propos du personnage. Ce n’est pas une narration d’action ou une description d’événements. C’est juste une fenêtre ouverte sur le ressenti de ce personnage, en ce moment précis.

Il n’est pas nécessaire de faire de la poésie ou du grand art, seulement de proposer une expérience subjective et franche de ce personnage. Pendant un court instant, un joueur est sous les feux des projecteurs pour nous présenter les réflexions intérieures de son personnage et nous aider à mieux le comprendre.



Puisqu'il n'a pas la pression de réagir à une situation précise ou de répondre à un autre personnage, le joueur est libre d'éclairer la portion qu'il souhaite des pensées de son personnage. Peut-être que le joueur aurait souhaité mettre en avant certaines facettes de son perso, mais que l'occasion ne s'est jamais présentée. Maintenant, il le peut. Vous risquez d'être surpris quand un joueur va entamer un monologue décrivant combien son féroce barbare commence à sentir le poids des années et éprouve des regrets de ne jamais s'être installé et avoir fondé une famille.

C'est un outil à utiliser à toutes les sauces :

- Vous ne comprenez pas un PJ ? Faire appel au monologue de personnage vous aidera à vous y intéresser (1).
- Des joueurs pas dans l'ambiance, ne jouant pas le moment présent ? Faire appel au monologue les forcera à se mettre dans la peau de leur alter ego et de réfléchir tout simplement à ce que c'est qu'être ce personnage, là, tout de suite. Cela les ramène de la vue à la troisième personne à la vue à la première personne, dans le moment présent.
- Des personnages ne prennent pas d'épaisseur ? Pas de passion autour de la table ? Faire appel à des monologues peut éveiller l'intérêt des joueurs pour les autres personnages et leur donner les informations d'initié dont ils ont besoin pour pouvoir leur donner la réplique (2). Car si vous voulez une bonne partie, il est tout aussi important que les joueurs apprécient les personnages des autres joueurs, comme si c'était le leur.

Quant à vous, les joueurs, ne soyez pas timides. Si vous voulez un monologue de personnage, dites-le, tout simplement.

**Mise à jour :** j'ai modifié le premier exemple pour ne plus utiliser la première personne mais la troisième, afin d'éviter toute confusion. Les deux exemples peuvent tout aisément être à la première personne. [NdT : voir les commentaires ci-dessous ; une partie des débats s'est en effet focalisée sur les apports au roleplay de l'utilisation de la première personne pour une meilleure immersion. L'auteur a donc modifié cet article pour recentrer le sujet sur le monologue de personnage.]

---

### *Sélection de commentaires*

#### **Michelle**

Je pense que je vois où tu veux en venir mais je préfère la façon "Montre plus, décris moins". Si Skark est toujours furieux après Pog, j'aimerais que cela se voie uniquement par le biais d'interactions entre eux. Et également, je préfère vraiment quand un joueur investit son personnage en disant "je" plutôt que le nom de son personnage.

Suis-je la seule à penser ça ?

#### **Ben Robbins**

L'un peut mener à l'autre. Une fois qu'un joueur a révélé ce que son personnage pensait, les autres joueurs peuvent avoir connaissance de ces éléments avec lesquels jouer.

#### **Frost**

C'est peut-être un style de jeu légèrement différent, mais je préfère que les joueurs en sachent plus sur ce qu'il se passe dans [l'univers de] jeu, tout particulièrement en ce qui concerne les autres joueurs. Même si tout le monde joue vraiment bien son rôle il y a toujours quelques incertitudes sur le comportement des autres personnages. Si Skark se montre froid envers Pog quand il rentre en ville ou lui gueule dessus ou quoi que ce



soit d'autre, et à moins que le joueur de Skark n'ait explicitement dit "Je suis furieux que tu aies planté le tout-terrain", l'autre joueur risque de ne pas le deviner. Et quand bien même cela arrive beaucoup dans la vraie vie, et c'est peut-être ce que tu recherches en jeu, personnellement je pense que la partie sera plus agréable si le joueur de Pog sait que Skark est furax mais n'en dit rien, et il peut composer avec ça. Je préfère que le joueur de Skark dise "J'évite Pog parce que je suis furieux qu'il ait planté le tout-terrain" plutôt que de voir ça émerger tout doucement (voire jamais).

Dans la vraie vie, il y a plein d'autres moyens pour communiquer ses sentiments (expression du visage, ton de la voix, etc.) donc il y aura toujours besoin d'une certaine dose de monologue quelque part.

Et pour porter au-delà des réactions individuelles le thème de "Je préfère que les joueurs en sachent plus à propos les uns des autres", je pense que permettre aux joueurs de connaître les motivations de chacun aide beaucoup, même si leurs personnages les ignorent. J'ai participé à bien des parties où un joueur disposait d'un background et de motivations profondément détaillés, mais qu'il gardait secret (car son personnage n'en parlerait jamais) quand, tout à coup, il fait quelque chose qui ne paraît pas conforme à son personnage, et tous les autres joueurs sont surpris. Parfois ça marche et c'est bon, parfois ça ne marche pas. Si les autres joueurs savent que Skark a secrètement ce faible pour la ville et ses fermiers, ils peuvent jouer en fonction plutôt que d'être surpris.

Et une dernière chose : dans le monologue, le joueur annonce les sentiments/motivations/état d'esprit de son personnage qu'il ressent comme importants, ce qui je pense aide vraiment les autres joueurs à jouer dans son sens. Si personne d'autre ne sait que Skark a ce faible à propos de la ville, il se peut qu'il ne soit jamais révélé au grand jour et son joueur pourrait être un peu déçu que les autres ne l'aient jamais perçu.

### **Will Hindmarch**

Excellent post. J'utilise des approches similaires, avec entre autres des questions provocantes ou incisives, et la tienne est intéressante.

Dernièrement, je me rends beaucoup plus compte des efforts que j'accomplis pour aider les joueurs à être conscients de ce que les autres joueurs tentent de faire. De mon point de vue, les joueurs sont des écrivains collaborant sur une série d'histoires, pas seulement des joueurs coopérant dans un jeu. Leur demander de piger les espoirs et projets d'un autre joueur pour son personnage (et pas seulement ceux du personnage) uniquement au travers du roleplay, c'est un petit peu comme espérer d'un groupe de scénaristes de téléfilms de communiquer exclusivement par le biais de scripts inachevés – c'est inefficace.

Personnellement, je m'efforce de maximiser l'histoire que je retire de chaque partie, même si cette histoire tend à devenir un mélange de sketches, de monologues inachevés et de dialogues pleinement développés. Un JdR se joue en séances d'improvisation, pas en représentations après des répétitions. En savoir plus sur les autres personnages est un bénéfice pour tous les joueurs, même si cela signifie qu'un joueur en sait quelquefois plus que son personnage. C'est une aide au joueur-en-tant-qu'écrivain même si ça court-circuite le joueur-en-tant-que personnage. Moi, ça me convient bien.

### **Jonathan "Buddha" Davis**

As-tu lu le jeu de rôle [Hearts & Souls](#) par Tim Kirk ? C'est un jeu de rôle de super-héros, qui requiert spécifiquement des monologues de personnages, autant de vive voix qu'intimes, afin de relancer un mauvais jet de dé.

Je ne sais pas comment il se joue, car je n'ai jamais eu l'occasion de m'y essayer, mais il semblerait que ce soit un mécanisme amusant !

### **Ben Robbins**

@Jonathan : Je n'y ai pas joué mais ce n'est pas vraiment surprenant que nous ayons commencé à employer à la pelle les monologues de personnages durant notre longue campagne de [Mutants & Masterminds](#). Le genre "super-héros" réclame justement à cor et à cris ces dialogues intérieurs et/ou ces bulles de pensées. Une fois qu'on a commencé à le pratiquer, on se dit "Hé, ça marcherait sans problème quel que soit le genre !".

Je pense vraiment qu'il y a une différence subtile mais néanmoins substantielle entre utiliser le monologue pour répondre ou discuter un incident particulier (comme, par exemple, obtenir une relance) par rapport au "Qu'est-ce que ça fait d'être vous" complètement ouvert que je recommande. Le premier est cool et informatif mais le second peut arracher au joueur des perspectives complètement inattendues, précisément parce que tu ne lui demandes pas de parler d'un sujet en particulier. Tu laisses le joueur décider de ce que son personnage est en train de penser.

### **Matthew Arcilla**

J'adore cette idée.

Il y a de nombreux conseils sur la blogosphère pour demander plus de roleplay et plus d'investissement à des joueurs qui sont conditionnés pour jouer à la façon "méta-jeu" ou, au mieux, ont tendance à faire grossièrement disparaître la différence entre "Mon personnage est plus proche de moi que je ne le prétends" et "Mon personnage, est un autre moi fantasmé, avec une hache".

Bon d'accord, je parle de mon propre groupe ici. Mais je pense qu'essayer d'obtenir des monologues de tes joueurs, comme l'exemple ci-dessus, les encouragerait à un roleplay un peu meilleur, simplement parce qu'ils doivent dire à haute voix les pensées de leur personnage. Cela les rend responsables de la personnalité de leurs personnages d'une façon pas si différente de "Quelqu'un a quelque chose à dire avant qu'on ne continue ?" mais dans une perspective d'interprétation du personnage.

---

Article original : [\*Character Monologue: Tell Us What It's Like To Be You\*](#)

(1) NdT : [\*Intéressez-vous\*](#) (ptgptb), autre entrée traduite du blog de Ben Robbins développe l'idée que le MJ doit s'intéresser à chacun des PJ, même si certains ne font rien d'excitant en soi, de sorte qu'ils soient tous également importants pour la partie en cours. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : [\*Play Constructively: Pass The Ball\*](#), article en quelque sorte complémentaire du précédent : c'est aussi aux joueurs de s'intéresser à tous les PJ et de donner matière à chaque autre joueur pour développer son personnage. [\[Retour\]](#)



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

- Si vous souhaitez savoir comment caractériser votre personnage et vous en souvenir facilement, rendez-vous en [\*Résumez-le\*](#).
- ← Si vous estimez préférable que ce personnage vous accompagne y compris en dehors de vos séances de jeu, rendez-vous en [\*Construire une relation avec votre personnage\*](#).
- Enfin, si vous estimez que le MJ a une part de responsabilité dans tout ce travail, précipitez-vous sur [\*MJ, fais ton office !\*](#), troisième et dernière partie de cet ebook.



### MJ, fais ton office !

Vous vous rappelez subitement que, lorsque vous avez créé votre personnage, vous étiez sous la férule d'un meneur de jeu qui connaissait tout autant l'univers que le système de jeu. Une idée vous frappe alors : et si le meneur avait en réalité partie liée avec le statut de héros de votre personnage ? Fort de cette interrogation, vous décidez de pousser votre réflexion plus avant.

- Si vous désirez envisager la création de personnage sous un angle propre au joueur et éloigné de considérations systémiques, rendez-vous en [Création de personnage](#).
- Si vous estimez plutôt que le statut de héros et la concentration des joueurs vont de pair, ruez-vous sur [Obtenir l'attention des joueurs](#).
- Si vous préférez approfondir pourquoi certains personnages restent sur la touche durant la séance, filez en [Intéressez-vous](#).
- Si vous désirez plutôt rappeler au meneur de jeu combien votre motivation désintéressée a besoin de carburant, rendez-vous en [Retour sur investissement](#).
- Enfin, si vous estimez avoir fait le tour de la question, vous pouvez [faire défiler le générique de fin](#).



# Création de perso

© 2003 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [Gaming Outpost](#), et traduit par Pal



présente

## Une autre méthode de création de personnage

Il me semble que les systèmes de création de personnage sont en fin de compte limitatifs ; ils sont pensés pour être des restrictions. À chaque fois, ils ont pour fonction d'établir les minimums et les maximums pour les caractéristiques des personnages-joueurs.

Les systèmes basés sur les dés – ou d'autres formes d'aléatoire – le font essentiellement en déterminant l'intervalle possible pour chaque capacité. Dans un système bien conçu de ce genre, les personnages-joueurs seront sensiblement meilleurs que le péquin moyen, pour ainsi dire, et les différences entre eux seront suffisamment importantes pour rendre le jeu intéressant sans qu'un seul personnage ne domine toutes les situations.

Les systèmes de création par points parviennent généralement au même résultat en limitant la "puissance" totale qui peut être investie dans un personnage, et en autorisant le joueur à répartir cette puissance comme il le veut, en spécialisant le PJ ou non. Dans la majorité des jeux de ce type, il est plus rentable de jouer un spécialiste, car d'une part il n'y a pas assez de points pour être "bon partout", et d'autre part être "juste au-dessus de la moyenne partout" n'est pas très jouable. Ainsi, les différences entre personnages proviennent d'une volonté de mettre en avant tel ou tel aspect, car le choix des priorités est essentiel.

J'ai plus d'une fois joué des personnages généralistes, dont l'objectif était d'être au moins compétent dans tout, puis de s'améliorer partout à la fois. Dans un système de création par répartition (en fait, dans à peu près tous les jeux), vous avez toujours la tentation de créer le superbe généraliste, le touche-à-tout qui peut faire n'importe quoi – et le faire bien –, le personnage que l'on ne croise que dans la fiction, comme le Grand Leslie (dans [La Grande Course autour du monde](#) <sup>(wiki)</sup>) ou le Terrible Pirate Roberts (dans [Princess Bride](#) <sup>(wiki)</sup>). La limitation des points empêche de créer ce personnage, et évite ainsi qu'un joueur ne domine la partie parce que son personnage peut tout faire.



Les systèmes à répartition de compétences sont similaires. Si tout ce que les personnages doivent savoir faire est mis dans un pot puis réparti équitablement entre les différents joueurs, vous évitez encore une fois que quiconque ne domine la partie. Vous ne pouvez pas avoir quelque chose si quelqu'un d'autre le possède. Certains appellent ceci la *protection de niche*. C'est une forme particulière d'équilibre du jeu qui signifie, en essence, que quelles que soient les forces de votre personnage, elles auront leur importance parce qu'elles sont pertinentes et que personne d'autre ne les aura [comme les classes de personnage dans *AD&D*]. Les personnages généralistes sont les ennemis de la protection de niche ; d'un autre côté, si la protection de niche est poussée trop loin, la perte d'un personnage peut paralyser le groupe.

Même les JdR modernes dont la création de personnage est "narrativiste" intègrent ces restrictions. Un jeu dira souvent

quelque chose comme : “Décrivez votre personnage en cinq traits”, en pensant que cela a éliminé les limitations. Ce que cela a fait, c’est déplacer les limites à ces traits descriptifs. Je peux maintenant les utiliser soit comme généraliste, soit comme spécialiste. Si je les utilise pour spécialiser mon perso, il sera vraiment bon dans un domaine restreint ; si je les disperse, il se débrouillera dans plus de choses.

Au premier coup d’œil, *Multiverser* (L) semblerait avoir ignoré toutes ces limitations. Les règles partaient de l’idée de vous créer vous-même comme personnage, donc les limitations pour la plupart des personnages consistent à définir adéquatement et avec précision le joueur. Si vous vous décrivez vous-même comme l’égal d’un champion olympique de natation, l’Arbitre pourrait vous mettre au défi de fournir une preuve que vous êtes à ce niveau ; alors que si vous vous contentez d’affirmer que vous avez suivi une formation de maître-nageur-sauveteur et que vous faisiez partie de l’équipe de natation de votre université, vous aurez sans doute un niveau professionnel, mais pas expert, dans ce domaine.

### ***Décrire le personnage en termes de règles, pas créer le personnage à partir des règles***

Cependant, les règles vous permettent aussi de jouer des personnages autres que vous. À ce stade, le joueur imagine ce qu’il veut être. S’il prend un personnage d’un autre univers, comme James Bond, Luke Skywalker ou *Mon elfe guerrier mage de la campagne D&D d’à côté*, les limitations viennent avec. Mais s’il dit simplement “C’est ça l’idée de mon personnage”, ça peut être absolument n’importe quoi, et il n’y a pas de limite à cela dans les règles.

Toutefois, il y a une limite subjective incluse : le joueur doit faire valider son personnage par l’Arbitre. Personnellement, je peux difficilement imaginer un personnage que je n’approuverais pas ; mais ensuite, je peux toujours ajuster le niveau de la partie à celui du personnage. Le concept de *Multiverser* est complètement libre (*freeform*) ; c’est-à-dire que sa création de personnage consiste à décrire le personnage en termes de règles, pas à créer le personnage à partir des règles. Comme il est généralement joué en mode “Je me joue moi-même”, il s’agit d’essayer de se représenter soi-même dans la partie le plus précisément possible ; mais dans le cas où vous jouez quelqu’un d’autre (ou si l’Arbitre veut créer des personnages non joueurs), c’est le même processus : comprendre ce qu’est le personnage, puis le transcrire sur papier comme vous l’avez imaginé.

Je voudrais approfondir d’autres méthodes de génération de personnage. Les systèmes aléatoires et les systèmes à points ont tous les deux beaucoup d’avantages et beaucoup d’inconvénients. Cette fois-ci cependant, nous allons juste nous étendre sur la notion de création libre de personnage en examinant une autre manière de procéder.



### ***Une autre méthode de création de personnage***

Chaque joueur prend une feuille de papier et y écrit le concept de son personnage. Il devrait y mettre le nom du personnage, toute description qu’il pense importante, et une idée de qui est le personnage y compris le genre de capacités dont il dispose, sans faire référence à des règles ou mécanismes de jeu. Pour le Dr. Zarkov de *Flash Gordon* (wiki), on pourrait écrire :

Un scientifique brillant dont les théories l’ont mis à l’écart des cercles scientifiques traditionnels et l’ont ainsi forcé à développer des compétences dans un vaste ensemble de technologies, afin de poursuivre son œuvre de construction d’équipements d’exploration spatiale.

Pour Flash lui-même on lirait :

Champion de football américain universitaire, dans le moule du beau héros, doué de nombreuses capacités physiques associées à un sens instinctif de la stratégie, mais sans intérêt marqué pour l'éducation.

Pour rester dans le groupe, Dale Arden pourrait être décrite comme :

Une étudiante incroyablement belle, avec des principes moraux forts et la volonté de les respecter envers et contre tout, avec une force intérieure qui la fait continuer à avancer.

Une fois ces textes écrits, chacun passe son papier à son voisin de gauche. Ce joueur lit le papier et se demande "Si je devais traduire ce personnage en termes de jeu, comment le ferais-je ?". Il convertit le personnage en caractéristiques de jeu, puis le rend au joueur à l'origine du concept. De toute évidence, le personnage de Zarkov aura une grande intelligence et de nombreuses compétences appropriées en sciences et en technologie ; et le personnage de Gordon aura une grande force, agilité, endurance et peut-être des compétences personnelles. À aucun moment nous n'avons eu à lancer des dés ni à compter des points. Chacun a le personnage qu'il veut tout en respectant les exigences de la partie. L'évaluation de l'équilibre du personnage dans la partie est déterminée par un autre joueur, dont l'intérêt est de s'amuser et de s'assurer que les personnages sont des membres essentiels de l'équipe, y compris le personnage qu'il souhaite jouer (2).

Nous n'avons pas fini de parler de système de génération de personnages et des idées pour les améliorer...

Article original : [Chargen](#)

(1) NdT : *Multiverser* est un jeu de rôle écrit par l'auteur, non traduit. Les personnages-joueurs évoluent à travers des univers (médiéval-fantastique, space opera), avec leurs propres lois (existence de la magie, technologie...). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *HeroWars/HeroQuest* a un système de création similaire : chaque joueur décrit son personnage en 100 mots, puis le MJ et le joueur transforment ce texte en mots-clés, parmi lesquels ils répartissent un ensemble de valeurs prédéterminées. [\[Retour\]](#)





### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

→ Si vous estimez plutôt que le statut de héros et la concentration des joueurs vont de pair, rendez-vous sur [Obtenir l'attention des joueurs](#).

- Si vous préférez approfondir pourquoi certains personnages restent sur la touche durant la séance, filez en [Intéressez-vous](#).
- Si vous désirez plutôt rappeler au meneur de jeu combien votre motivation désintéressée a besoin de carburant, rendez-vous en [Retour sur investissement](#).
- Enfin, si vous estimez avoir fait le tour de la question, vous pouvez [faire défiler le générique de fin](#).

# Dans le bikini de mailles : obtenir l'attention des joueurs

© 2005 Fey Boss

Un article de Fey Boss, tiré de [Signs & Portents](#) n°27 (octobre 2005), et traduit par Yannick Bellone



[Signs & Portents](#), le magazine de Mongoose Publishing présente :

## Mais à quoi pensent-ils ?

Comment un meneur de jeu obtient-il et conserve-t-il l'attention des joueurs ? C'est une question plus difficile que ce que pensent la plupart des joueurs. Je me suis débattue avec ce problème durant des années. Autour de la table de jeu, si je le désirais, je pouvais toujours recourir à enlever mon T-shirt, mais j'ai déjà attrapé une bronchite et mon docteur m'a ordonné d'éviter toute les expositions inutiles. En plus, cela marche moins bien pour les jeux en ligne sans une webcam.

Généralement, quand cette méthode échoue, se concentrer sur les personnages peut vous aider. Les intrigues qui sont centrées sur les forces et faiblesses d'un personnage ; sur les mots énigmatiques d'un père à l'agonie ; sur la si peu mystérieuse addition qu'ils laissent derrière eux, avec un sérieux mal de tête et un besoin urgent de trouver comment se faire du fric. Ça, ça marche aussi si je suis à cours d'idées. Mais même là, je me heurte à des problèmes. Techniquement et théoriquement, les intrigues fournissent bel et bien cette focalisation.

Mais...

Mais trop souvent, les joueurs veulent qu'on leur donne le premier rôle, sans rien faire en contrepartie. Est-ce que l'ascension du grand héros signifie grand-chose si elle se résume à retirer une épée d'un gros rocher ? S'il n'y a pas de risque d'échec, la saveur de la réussite serait-elle aussi bonne ? Je défends le contraire.

C'est plus facile quand on écrit des romans, sans impliquer de joueurs. Vous pouvez les forcer à rentrer dans le rang, ou juste les gommer de l'histoire : bam ! Un mur s'est écroulé sur lui. Je crois que Robert Jordan [écrivain américain (1948-2007), auteur de la célèbre saga *La Roue du temps* qui fut adaptée en JdR (NdT)] l'a fait au moins une fois. Mais en supposant que le MJ ait affaire à des joueurs réels et qu'il ne soit ni complètement immature ni angoissé à l'idée de fâcher ses joueurs, en général ce n'est pas une option.

Alors, récompensez-vous les joueurs fainéants pour qu'ils restent dans votre groupe ? Ou restez-vous fidèle à vos principes, et faites que les joueurs suent pour gagner, même si vous savez que la moitié d'eux vous quittera par frustration ? Jusqu'à maintenant en tant que meneuse, j'ai toujours choisi la deuxième option. Mon mari (qui est aussi un MJ) semble avoir moins de problèmes avec ceci ; que ce soit autour de la table ou en ligne, il perd autant de joueurs (à l'exception d'un noyau dur de partisans) – ça ne le dérange que peu. Peut-être que c'est un truc de mec, ils sont moins sensibles face au rejet. D'accord, personne n'aime être rejeté, mais le cliché veut que les filles le vivent plus mal que les hommes. Ils ne semblent pas y penser autant que nous le faisons ou l'intériorisons. "Est-ce que j'aurais dû faire X ? Était-ce parce que j'ai fait Y ?", "Étaient-ce mes cheveux ? Ou mon parfum ? Peut-être que j'aurais dû amener le dé brillant et laisser la théière licorne à la maison."

Cependant, nous nous écartons du sujet. Obtenir l'attention des joueurs n'est pas le problème. Je l'ai fait – un nombre de fois incalculable en fait. C'est la conserver. Alors, comment faites-vous sans compromettre vos principes ? Dans les JdR en ligne, la fréquence des intrigues semble jouer en notre faveur, mais honnêtement, il y a une limite au temps que vous pourrez y consacrer sans vous épuiser. Les choses sont toujours plus actives lorsque vous maîtrisez des scènes avec des véritables intrigues [extérieures aux PJ]. Le problème est que les joueurs en ligne se pointeront pour regarder et se disperseront ensuite, ignorant les allusions et des indices évidents, en faveur de la "politesse" (même envers les PNJ), ou même ils refuseront de travailler ensemble.

Les gens aiment se sentir spéciaux et importants. On dirait que leur intérêt est au maximum lorsqu'on leur donne une intrigue qui les fait se sentir plus importants que les autres.



Bien sûr, le problème c'est qu'une fois que tout le monde est spécial, plus personne ne l'est. Le MJ peut alterner en portant son attention d'un joueur à l'autre ; mais si vous le faites trop souvent, quand vous vous concentrerez sur quelqu'un, les autres joueurs en ligne décideront que ça ne les intéresse plus étant donné qu'ils ne sont plus au premier plan, et ils se mettront à vagabonder.

Je dois admettre que je trouve le jeu de rôle plus enchanteur quand j'ai l'impression que mon personnage laisse une véritable empreinte et fait la différence dans la situation ; que ça compte, qu'il ou elle existe significativement dans ce monde. Mais a-t-il besoin d'être le centre de l'attention ? Ou juste d'être impliqué ? Si le personnage-joueur doit être Lilith, la redoutable reine que tous doivent vénérer sous peine d'une mort atroce (qu'elle le soit ou non par les personnages plutôt que par les joueurs), il y a quelque chose qui ne va pas.

Indubitablement, la faute peut être dans une certaine mesure rejetée sur l'intrigue et pas sur les joueurs. Il y a deux types d'intrigues : celles qui tournent autour des personnages et celles qui sont tirées par l'histoire. Et bien que les intrigues centrées sur les personnages permettent de bien développer ceux-ci, elles doivent en pratique passer au second plan, en faveur des intrigues indépendantes des personnages qui marchent mieux pour faire avancer les "gros morceaux" du jeu.

Celles qui tournent autour des personnages gardent les joueurs impliqués – un à la fois. Les faire se sentir exceptionnels et impliqués y concourt beaucoup. Tout le monde ne doit pas être Personnage Principal, mais les actions du MJ doivent leur faire ressentir, très tôt, que leurs personnages ont de l'importance dans la partie et qu'ils contribuent à la façonner (1).

Je ne veux pas jeter la pierre seulement aux MJ. Il y a des intrigues ici ou là qui peuvent impliquer tous les joueurs, mais le problème devient alors d'y amener les nouveaux joueurs avant qu'ils ne perdent tout intérêt. C'est davantage un truc de joueur.

Parfois c'est du pur hasard. Quand vous avez un groupe qui fonctionne bien ensemble, vous avez touché le gros lot – et il y aura beaucoup de lamentations quand les disponibilités ne parviendront pas à concorder, ou lorsque la vie réelle réclamera son dû. Certaines fois il est inévitable qu'un groupe se sépare. D'autres fois, un groupe ne trouve pas son unité. La meilleure manière que j'ai trouvée jusqu'à présent pour unir les joueurs est un plan si ingénieux et si secret que les organisations pyramidales me paieraient pour avoir le privilège de compulser mes notes. Et ici et maintenant, pour la première fois, je les révèle au public.

Le secret ? Le tutorat.

Lorsqu'un nouveau joueur arrive, je lui assigne un mentor parmi les joueurs déjà en place. Il ne sait pas qu'il est épaulé bien sûr ; mais le joueur expérimenté devient son pote. Il est mis au courant des moindres détails du jeu, de l'intrigue à ce jour, aidé pour les caracs ou la création du personnage, et en gros le Mentor est sa bouée de sauvetage pour trois à cinq séances. À la fin de ces trois ou cinq séances, s'il n'est pas totalement intégré, je le confie à un autre joueur établi.

Si après que deux ou trois joueurs ont suivi et conseillé le nouveau participant, il n'arrive pas à trouver sa place, laissez-le nager ou se noyer. Soit il y parvient soit il n'était pas le bon. Des fois ça arrive, non ?

Alors qui est à blâmer quand un joueur n'est pas intéressé et ne participe pas ? Est-ce la faute du meneur de jeu, ou est-ce la responsabilité du joueur ? Ce que j'en pense ?

Je pense que c'est une responsabilité partagée – mais en fin de compte, vous récoltez ce que vous semez. Si les joueurs attendent de leur meneur qu'il chante, danse et monte un spectacle, ils ne font pas du jeu de rôle ; c'est plutôt l'heure d'allumer la télévision. De même, aucun meneur de jeu ne peut s'attendre à ce qu'un joueur apporte à la table plus que le MJ.

Alors, qui amène le Pschiit orange ?

Article original : *Inside The Chainmail Bra: Players Attention* (p. 18 de [Signs & Portents n°27](#))

(1) NdT : [Accepter la créativité des joueurs](#) (ptgptb) argumente en faveur de parties orientés vers les joueurs. [\[Retour\]](#)



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

← Si vous désirez envisager la création de personnage sous un angle propre au joueur et éloigné de considérations systémiques, rendez-vous en [Création de personnage](#).

→ Si vous préférez approfondir pourquoi certains personnages restent sur la touche durant la séance, filez en [Intéressez-vous](#).

- Si vous désirez plutôt rappeler au meneur de jeu combien votre motivation désintéressée a besoin de carburant, rendez-vous en [Retour sur investissement](#).

- Enfin, si vous estimez avoir fait le tour de la question, vous pouvez [faire défiler le générique de fin](#).

# Intéressez-vous

© 2008 Ben Robbins

Un article de Ben Robbins, tiré de [Ars Ludi](#), et traduit par Julien Harroch

## ars ludi

art of the game, roleplaying game theory from the brain of ben robbins

Quand vous regardez tous ces visages souriants depuis derrière votre écran de MJ, vous aurez tendance à vous concentrer sur ce qui est intéressant, et c'est naturel. Si Chuck fait des trucs cools, alors vous faites attention à Chuck. Vous réagissez à ce qu'il fait, ce qui veut dire que l'univers de jeu réagit aussi. Les autres joueurs ne font rien d'intéressant (ou d'aussi intéressant) donc, pour le moment, ils ne font que suivre le mouvement.

Mais voilà le truc : une partie de votre boulot est de maîtriser la partie pour tous les joueurs, pas seulement pour certains d'entre eux.

Les dynamiques de groupe sont une sacrée paire de manches, et les parties sont précisément des situations sociales. Qui s'ennuie, qui s'intéresse, qui ne prend plus part au jeu ou qui s'énerve secrètement – il peut s'avérer difficile de contrôler tout cela pendant une partie, surtout lorsqu'en même temps vous essayez de déterminer quel sort va lancer la sorcière au prochain round.

Ce serait génial si tout les MJ étaient naturellement des enfants prodiges de la chose sociale et pouvaient rester en phase avec chaque joueur sans aucun effort, mais la vérité est qu'il n'y a rien que je puisse dire qui vous donnerait magiquement de meilleures compétences sociales – c'est juste là où vous dépensez vos points mon jeune ami. À la place, oublions la complexité et concentrons-nous sur une chose simple que tout le monde peut faire :

### Intéressez-vous à tous les personnages-joueurs.

Ne vous préoccupez pas de ce que ça veut dire, ou de comment cela va changer votre comportement de MJ. Si vous vous intéressez sincèrement à chaque personnage et à ce qui leur arrive, si vous en êtes curieux même, vous allez naturellement leur porter plus d'attention pendant la partie. Quand un joueur reste assis silencieusement dans son coin, vous vous arrêterez pour demander "Hey Mikey, qu'arrive-t-il à ton navigateur ? Qu'est-ce qu'il pense de tout ça ?" parce que vous voudrez savoir (1).

Je ne parle pas de faire semblant de s'intéresser pour pousser le joueur à s'impliquer (même si c'est cela qui va se passer), je parle d'être sincèrement intéressé par ce personnage.



### *Je mets en danger parce que j'aime*

Voilà ce qui se passe : quand vous êtes intéressé par tous les personnages, vous leur prêtez attention, ce qui veut dire que l'univers de jeu s'intéresse à eux. Ça ne veut pas dire que chaque personnage doit être également important dans l'univers de jeu, ils doivent simplement être d'égale importance pour vous, le MJ et donc pour la partie.

Dans une certaine partie de [la campagne] [West Marches](#) <sup>(2)</sup> (la session #53, si vous voulez tout savoir) un personnage avait défié en duel magique le sorcier hors-la-loi Armuth le Tordu, pendant qu'un autre personnage moins puissant se ruait sous un chariot pour se cacher des autres malfrats.

La réaction normale serait "Ah le premier personnage fait un truc cool, intéressons-nous à ça – l'autre personnage se cache en dehors de la scène, alors ignorons-le." Oh non mon ami. Je suis à fond pour les affrontements de pouvoirs magiques, mais je suis aussi à fond pour le personnage qui se cache sous le chariot. Que pense ce personnage ? Est-ce effrayant ? Est-ce qu'il se cache derrière une roue du chariot ? Et quand l'un des bandits crasseux s'avance lourdement juste derrière le personnage qui se cache, c'est dramatique et intéressant pour moi et je veux savoir comment ça se finit, alors je le joue comme si c'était intéressant et non insignifiant.

Notez la contradiction évidente : le personnage qui se cache n'a aucun impact sur la situation. C'est le magicien qui explose tout le monde et qui déterminera l'issue du combat. Mais parce que je m'intéresse aux personnages plus qu'à qui gagne, je veux savoir comment chaque personnage réagit à la situation. Je veux tout savoir de l'expérience subjective des personnages parce que c'est ce qui est au cœur du jeu. Des observateurs attentifs vont aussi noter que là est le secret pour maîtriser des parties avec des personnages aux niveaux de puissance variés.

Y a-t-il un personnage-joueur dans votre partie qui ne vous intéresse tout simplement pas, ou qui vous indiffère ? Il y a un problème. Même un intérêt trivial à savoir si ce personnage va vivre ou mourir est un début. Posez des questions jusqu'à ce que vous obteniez des réponses intéressantes. Bousculez, n'ignorez pas.

---

### Sélection de commentaires

#### Commentaire de bignose

Je lisais *Burning Empires* [[jeu de rôle](#) <sup>(grog)</sup>] utilisant le système [Burning Wheel](#) <sup>(grog)</sup> (NdT) avec beaucoup d'intérêt. Un des mécanismes centraux est le découpage formel d'une séance de jeu en scènes : à chaque étape de l'histoire (appelée une "manœuvre"), les personnages-joueurs reçoivent chacun un lot de trois scènes de différents types (une "d'ambiance", une "mise en place" et une soit "conflit" soit "transition"). Chacun des ces différents types de scène a un effet mécanique dans la partie et les joueurs doivent toutes les utiliser pour obtenir ce qu'ils veulent pour leurs personnages. Les personnages majeurs du MJ reçoivent aussi leur part de scènes, en général en moins grand nombre que celle des PJ.

Cette "économie [narrative] des scènes", nous rapportent ceux qui jouent à ce jeu, conduit à un jeu très intense – les joueurs veulent toujours faire plus que ce que leur "budget de scènes" leur permet, donc ils doivent décider tout de suite de ce qui est vraiment important – et cela assure également que les personnages de chacun aient une chance égale d'être sous les feux des projecteurs.

---

Article original : [Be Interested](#)

(1) NdT : Cette technique est celle du [Monologue de personnage](#) <sup>(ptgptb)</sup> – du même auteur. Le joueur dit tout haut les pensées qui traversent la tête de son perso, et les autres joueurs se taisent et écoutent. [Retour](#)

(2) NdT : West Marches est un style de jeu créé par l'auteur, où ce sont les joueurs qui sont en charge de l'organisation des parties et décident de la suite de leurs aventures sans que le MJ ne leur fournisse de missions ou ne les envoie dans une direction ou une autre. [Retour](#)





### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

- Si vous désirez envisager la création de personnage sous un angle propre au joueur et éloigné de considérations systémiques, rendez-vous en [Création de personnage](#).
- ← Si vous estimez plutôt que le statut de héros et la concentration des joueurs vont de pair, rendez-vous sur [Obtenir l'attention des joueurs](#).
- Si vous désirez plutôt rappeler au meneur de jeu combien votre motivation désintéressée a besoin de carburant, rendez-vous en [Retour sur investissement](#).
- Enfin, si vous estimez avoir fait le tour de la question, vous pouvez [faire défiler le générique de fin](#).

# Retour sur investissement

© 2001 WriterUK et Jonny Nexus

Un article de WriterUK et Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°06 (été 2001), et traduit par Courtney Chitwood



[Critical Miss](#), le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente...

Le texte qui suit est tiré du courrier des lecteurs de *Critical Miss*.

Salut les gars,

La dernière fois, je vous ai raconté ma vieille rengaine des débuts de Vöceridith, avec laquelle je rase les joueurs encore aujourd'hui. Vö m'a mis dans une autre situation qui m'a appris quelque chose au sujet des JdR : il faut toujours donner aux joueurs une récompense proportionnelle à l'effort investi. (...)

Donc, la situation : dans la même campagne de *Skyrealms of Jorune* <sup>(grog)</sup>, nous nous sommes fait une Némésis. Vous savez, un de ces super-vilains intuables, le genre de type qui ne veut foutument pas mourir, d'aucune manière. Pour rappeler la personnalité de notre héros, Vö est un peu déjanté, content de se fourrer dans n'importe quelle situation et de gérer les choses comme elles viennent. Vraiment un homme sans peur, suicidaire en vérité, alors ce qui est arrivé semble d'une certaine façon approprié...

Quoi qu'il en soit, notre équipe avait réussi à retrouver notre Némésis. En tant que Vö, j'avais clairement fait comprendre que je détestais le type, au point que je proférais des menaces de mort en quantité non négligeable chaque fois que je le voyais, et encore plus quand il s'échappait inévitablement. J'ai dit plusieurs fois hors-jeu que mon ambition dans cette campagne était de finalement choper ce gars, une putain de bonne fois pour toutes, et je pense que toute l'équipe espérait que nous aurions une chance de toucher le jackpot comme on dit.

Finalement, on l'a enfin complètement coincé. Il ne pouvait déceimment pas s'échapper et, de plus, il semblait qu'il ne le voulait pas. Un groupe d'environ neuf personnes était groupé autour de la table, sur les nerfs et prêts à l'abattre.

Ce que nous ne savions pas – ce que nous ne pouvions vraiment pas savoir – c'est que le MJ aimait ce personnage. L'aimait vraiment, je veux dire. C'était sa création favorite de tous les temps. Il semblait même que plus nous le haïssions, plus il l'aimait. Et comme nous le savons, les MJ ont le dernier mot, pas vrai ? Vrai. Aussi, alors que nos personnages tiraient leurs épées et s'apprétaient à transformer ce type en hachis, notre méchant a sorti de sa poche une espèce de gadget technologique (*Jorune* est un univers fantasy-science-fiction), et d'un coup d'interrupteur a immobilisé tout le groupe.

*Remarque de Jonny : Dans mon groupe, on appelle ça le syndrome "Mon perso fait ci, mon perso fait ça", quand le MJ joue un PNJ comme si c'était son personnage.*

Sauf Vö.

Ouaip, le MJ allait me donner la confrontation finale que je voulais tellement. En tant que joueur, j'étais fou de joie. Les PROJOS étaient sur moi, j'allais avoir une chance de briller, et je voulais vraiment, vraiment transformer ce type en paillason. Un truc super. On empoigne chacun nos dés et le combat commence.



Je me rappelle que *Jorune* a un système qui permet de bloquer et parer, et je m'en rappelle surtout parce que nous avons dû bloquer et parer pendant vingt minutes de temps réel. En avant, en arrière, en avant, en arrière, des petites blessures ici et là, mais rien de sérieux. Vo était un bon bretteur, mais ce gars aussi l'était. Mon adrénaline coulait à flots à ce moment, et je faisais les trucs typiques du "roleplayer qui se plonge beaucoup trop dans l'action", sautant de-ci de-là, mimant (ou devrais-je dire "expliquant") mes actions, et ayant certainement l'air d'un imbécile. Je commençais sérieusement à avoir peur qu'il s'en sorte et que nous ne l'ayons jamais. Dire que je devenais monomaniac est un euphémisme.

Malgré des questions répétées au MJ, il était évident qu'aucun membre du groupe n'allait être "déglé". Conscient du fait que je monopolisais toute l'attention, j'ai fait passer mes dés à tous les joueurs (je ne dis pas que j'ai passé mon d20 fétiche, mais que voulez-vous, nous sommes tous superstitieux pour ces trucs). Les dés firent le tour de la table, chacun faisant un jet. La tension montait : nous ne touchions que sur un tirage de 18-20, alors ça ne se produisait pas très souvent. De temps en temps, Vo était blessé, et, alors que je regardais ma feuille de perso, j'ai commencé à réaliser... Nous allions perdre...

Mais – et c'est de cela dont il est question en vérité – je n'ai jamais vraiment pensé que ça allait arriver. Parce que je savais, ou du moins je croyais, que le MJ pouvait voir ce qui se passait, pouvait voir la tension émotionnelle générée, et y réagirait comme le conteur qu'il était. Il nous donnerait la récompense dont nous avons besoin.

En avant, en arrière, avant, arrière. Les dés changent de mains. Pare, bloque, estoc, pare. Et puis le MJ lance les dés, me regarde et dit :

*"Il te désarme.*

*– Il QUOI ?*

*– Regarde le tirage. Il l'a fait. Il te désarme. Ton épée vole de ta main."*

On aurait entendu une mouche voler.

*"Eh bien je n'ai pas d'arme. Je peux juste rester planté là.*

*– D'accord. Il s'avance et enfonce son épée dans ta poitrine. La lame s'enfonce jusqu'à la garde. Tu es mort.*

*– C'est ce que j'ai cru comprendre."*

Je me suis assis, tout le monde s'échangeait des regards, confus et plus qu'un peu – eh bien, inquiets, en fait. Comment ça avait pu arriver ? C'est comme si *La Guerre des étoiles* se finissait avec Luke se faisant exploser par Vador. C'est déprimant. La fin n'est pas censée être comme ça. Alors que je restais assis, n'y croyant pas, le MJ dit aux autres qu'ils pouvaient de nouveau bouger. Comme un seul homme, ils crièrent qu'ils allaient attaquer notre Némésis, bondir en avant et venger la mort de Vo. C'est alors que le MJ fit l'erreur de rétribution numéro deux :

*"Il appuie sur un autre bouton du même appareil. Un portail lumineux s'ouvre à côté de lui, et il y pénètre.*

*– Il QUOI ?"*

Fin de la session. Fin, en fait, de la campagne. Car, la semaine suivante, notre MJ nous annonce qu'il prend une pause, ne veut plus poursuivre la campagne (il faut souligner que nous ne savions pas que nous jouions la dernière partie de la campagne, nous pensions que c'était juste un autre dimanche après-midi de JdR). Je suppose que c'est une autre façon de

finir une campagne (laisser le méchant principal s'en tirer sans une égratignure). Donc, pour résumer ce récit plutôt long et mélodramatique :

- Soyez attentif à l'investissement émotionnel des joueurs dans votre partie.
- Comprenez que tout comme en finance, avec un investissement pareil, ils attendent bien un *retour sur investissement*.
- Ne vous attachez à aucun PNJ, qui ne servent qu'un but : donner une fin satisfaisante à l'intrigue.
- Si vous voulez rendre votre fin encore plus spectaculaire, mettez tout en œuvre pour avoir une mort héroïque (quoique je déconseille de truquer les jets de dés)...
- ... mais donnez une espèce de récompense pour ça, et ne laissez pas votre attachement à un PNJ se mettre en travers de ça.

Pour dire les choses comme elles sont, nous nous sentions trahis. Plus tard dans la journée, et longtemps après, nous avons parlé de cette session. Cela se résumait souvent par "Et puis il l'a laissé partir. Tu le crois ça ?". En fait, c'était devenu une telle blague que dans au moins deux campagnes que j'ai dirigées ensuite, j'ai fait apparaître le personnage en question à divers endroits (genre au milieu d'une grosse autoroute) et je le tuais d'un revers de main, une sorte de vengeance personnelle (Rancunier, moi ? Jamais).

Il est facile de s'attacher à un PNJ, et oui, des fois, il est nécessaire de les garder en vie, mais vous devez savoir pourquoi vous jouez : pour vous amuser, et pour participer à une histoire qui peut avoir autant d'impact émotionnel que tout ce que vous pourrez lire ou voir.

Et ainsi se termine la leçon.

Article original : [In my humble opinion](#) (9<sup>e</sup> courrier)



### ***Pour aller plus loin avec PTGPTB...***

- La série [Tout le monde veut être le maître du monde](#) : le grand méchant vu du côté du MJ – et oui, on vous explique comment aborder la scène de la confrontation finale.



### ***L'ebook dont votre personnage est le héros...***

- Si vous désirez envisager la création de personnage sous un angle propre au joueur et éloigné de considérations systémiques, rendez-vous en [Création de personnage](#).
- Si vous estimez plutôt que le statut de héros et la concentration des joueurs vont de pair, rendez-vous sur [Obtenir l'attention des joueurs](#).
  - ← Si vous préférez approfondir pourquoi certains personnages restent sur la touche durant la séance, filez en [Intéressez-vous](#).
  - Enfin, si vous estimez avoir fait le tour de la question, vous pouvez [faire défiler le générique de fin](#).



4

## *Se tenir au courant*

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB\\_vf](#)

## Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

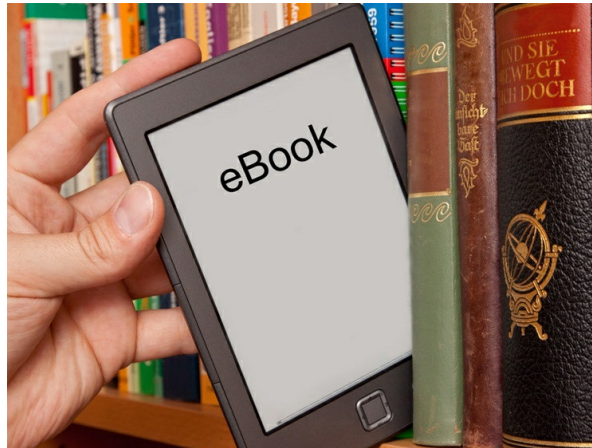
Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.  
Alors, rendez-vous les **1<sup>er</sup> janvier, 1<sup>er</sup> avril, 1<sup>er</sup> juillet et 1<sup>er</sup> octobre !***



*Les ebooks Places to go, People to be*

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



[# 01 – Le plaisir de la table](#)

[# 02 – Les grosbills, ces incompris ?](#)

[# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[# 04 – La théorie... c'est pratique](#)

[# 05 – Dirty PJ](#)

[# 06 – Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[# 07 – Le père Noël est un rôliste](#)

[# 08 – Comment écrire un bon scénario](#)

[# 09 – Les maîtres de l'improvisation](#)

[# 10 – Bâtir une campagne mythique](#)

[# 11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?](#)

[# 12 – Narrativisme, mon amour](#)

[# 13 – Fatal Fumble](#)

[# 14 – Le système, cet important](#)

[# 15 – Le JdR, c'est le maaal](#)

**Sans compter nos ebooks spéciaux !**

[Hors série n°1 : La compil'](#)

[Quatre-vingt-dix-minutes](#)

[Ebook spécial : L'Ombre du passé](#)

*Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1<sup>er</sup> mars, 1<sup>er</sup> juin, 1<sup>er</sup> septembre et 1<sup>er</sup> décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPB(vf). Alors restez connecté(e).*



6

## *Aux origines de cet ebook*

**Textes :** Sarah Hollings, Paul Ditta, Steve Darlington, Ann Jenks, Ben Robbins, Mark J. Young, Fey Boss, WriterUK, Jonny Nexus

**Traducteurs :** Aicars, Pierre Carmody, Julien Harroch, Thomas Krauss, Pal, Yannick Bellone, Courtney Chitwood

**Contributeurs :** Benoit Huot, Esthane, Rappaport, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

**Rappel :** Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.

## Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
J'aurais voulu être un héros	6
Des chevilles trop grosses pour rentrer dans ses bottes	12
Résumez-le !	17
Nom-adjectif	17
Les problèmes, les tics et les objectifs	18
La citation et l'Image	19
Trois choses que je fais	20
Trois choses que je suis	20
Réponse stimulus	21
Construire une relation avec votre personnage	25
L'évolution du personnage	25
Apprendre à connaître votre personnage	26
Comment trouver du temps pour une relation ?	27
Quand la relation devient trop présente	28
Monologue de personnage	31
Partager son point de vue, littéralement	31
Sélection de commentaires	32
Michelle	32
Ben Robbins	32
Frost	32
Will Hindmarch	33
Jonathan "Buddha" Davis	33
Ben Robbins	33
Matthew Arcilla	33
Création de perso	38
Décrire le personnage en termes de règles, pas créer le personnage à partir des règles	39
Une autre méthode de création de personnage	39
Dans le bikini de mailles : obtenir l'attention des joueurs	43
Intéressez-vous	47
Je mets en danger parce que j'aime	47
Sélection de commentaires	48
Commentaire de bignose	48
Retour sur investissement	50
Se tenir au courant	55
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	57
Sans compter nos ebooks spéciaux !	58
Crédits	59

