# DESTINATION VENTURE Le jeu de rôle sans peine

on perso va-t-il être petit ou grand, homme ou femme, jeune ou vieux, courageux ou lâche? Et surtout, comment va-t-il « Non, je ne suis pas un numéro!»

s'appeler? Voilà des questions essentielles! Et qu'il faut se poser lors de la phase «rôlistique» de la création de personnage, celle où on oublie les dés, les chiffres, les caractéristiques. Autant de choix à faire sans perdre de vue tout ce que cela peut impliquer en situation de jeu...

# Le petit pavé dans le coin à gauche

Sur une feuille de personnage, qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ, il y a toujours un petit coin pour noter des détails sur le personnage, une sorte de carte d'identité: couleur des yeux, des cheveux, race, sexe, âge, métier, hobby, traits particuliers et bien sûr le nom. Quand on en est là, c'est généralement que la création du personnage est presque terminée. Les dés ont été lancés, les points de génération répartis, et on se retrouve, l'air un peu bête, à essayer de remplir ces quelques lignes. Pas facile! En effet, il n'y a pas de règles pour nous aider, tout étant affaire d'imagination. Pourtant, c'est à ce stade que naît vraiment un personnage, qu'il devient autre chose que des nombres... Mais plutôt que d'essayer de le faire coller, vaille que vaille, aux caractéristiques et aux compétences, pourquoi ne commencerions-nous pas la création d'un perso par là? Alors oublions la technique un instant et en avant l'imagination...

# Le point de départ

Dans ce cas, par quoi commencer pour créer un personnage? C'est une grande question qui n'a pas qu'une réponse. Disons que cela dépend de l'imagination de chacun et de son inspiration. Seule constante: il y a toujours un point de départ, un élément qui vient en premier à l'esprit et à partir duquel tout va s'emboîter comme les pièces d'un puzzle.

Pour moi, allez savoir pourquoi, c'est le nom du personnage. Mais on peut également partir de la race, de l'âge, de certains traits de caractère ou encore du passé du personnage, le fameux «background». Pour vous aider à trouver votre voie, passons donc ces éléments en revue, sans perdre de vue tout ce qu'ils peuvent impliquer dans l'interprétation future du personnage, qu'il soit PJ ou PNJ.

Ne prenez pas l'ordre dans lequel les éléments sont présentés ici comme une checklist impérative de création! Songez au « point de départ » du personnage et lisez le chapitre correspondant, puis allez là où vous guide votre imagination. Simplement, soyez sûr de ne rien oublier.

# Ce qu'il est et ce qui l'entoure

On peut diviser en deux catégories les éléments qui définissent un personnage. Il y a d'un côté ce qui constitue l'individu, ce qu'il est quand il est tout nu et qu'il dort (race, sexe, âge...), et de l'autre tout ce qui l'entoure et le définit par rapport au monde (éducation, statut, famille, amis, ennemis, passé...). Tous ces éléments sont aussi importants les uns que les autres, et ont des répercussions sur la façon d'interpréter un personnage. Et il y a beaucoup à dire à ce sujet, tellement que nous allons y consacrer deux articles: ce mois-ci, les éléments constitutifs du perso; le mois prochain\*, tout ce qui l'entoure.

# Humain, nain ou smorgleu à trois yeux?

De quelle race sera le personnage? Dans beaucoup de jeux, il n'y a pas le choix (nous restons pour l'instant dans le cadre du médiéval-fantastique). Dans d'autres comme AD&D, Stormbringer ou Warhammer, la possibilité est offerte.

Quand on choisit de jouer autre chose qu'un humain, le plus important est de se préoccuper de la psychologie de cette race. En effet, au-delà du physique et des éventuels bonus/malus associés, choisir une race non humaine revient à s'imposer une psychologie particulière faite de traits caricaturaux (les nains sont avares, les elfes ne dorment pas sous un toît, etc.). Qu'elle lui plaise ou non, le joueur se doit de la respecter pour que la race de

\*Oui, oui, Casus est bien passé mensuel!

son personnage apparaisse clairement en jeu de rôle. Un nain bien joué n'est pas un personnage robuste qui frappe fort, mais quelqu'un proche de ses sous, adorant l'or et la bière, et détestant les elses...

## Barbare ou civilisé?

Au sein d'une même race, la culture d'origine peut différentier des personnages et donc modeler leurs rôles. Un barbare est plus physique et moins intellectuel, mais plus direct, qu'un civilisé décadent. Le premier sera généralement frustre et violent de nature, le second raffiné et policé, mais parfois cynique. Lors de la création du perso, si on veut insister sur sa culture d'origine, cela revient à privilégier des caractéristiques, choisir des compétences particulières, et faire coïncider les traits psychologiques dominants de la culture (par exemple, frustre et violent pour les Barbares) avec la psychologie du personnage. Comme avec la race, on attend du personnage un comportement identifiable.

# Homme ou femme?

On peut également choisir le sexe de son personnage. Ce n'est pas parce que l'immense majorité des joueurs incarnent des personnages de même sexe qu'eux qu'on ne peut pas le faire. Si on choisit d'aller voir de l'autre côté, les implications pour le rôle sont presque aussi importantes que celles de la race.

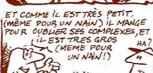
Hommes et femmes se différentient autant par le physique que par la psychologie, qui est souvent mal comprise ou caricaturée par l'autre sexe. Pour cela, le changement de sexe est sans doute ce qu'il y a de plus difficile à jouer, à moins, bien sûr, de se contenter d'incarner une pin-up en string de cotte de mailles qui veut séduire tous les mignons paladins du coin

Pour l'interprétation du rôle, on a cependant plus de souplesse qu'avec une race, car on reste dans le domaine de l'humain. Tout le

# Les crapougnats













monde sait à quoi ressemble un garçon manqué ou un jeune homme efféminé. Ces « déviances » par rapport à un modèle de base sont considérées comme possibles et donc acceptées. En revanche, un nain généreux peut être synonyme d'erreur d'interprétation... On n'y croit pas, tout simplement!

# Jenne on vieux?

L'âge est un autre critère à prendre en compte. Là aussi, la majorité des personnages ont

un âge correspondant à un jeune adulte (18-30 ans pour des humains). Rien n'empêche cependant de créer un personnage enfant ou vieillard... si le meneur de jeu est d'accord! Dans ce cas, pensez à tout ce qu'implique l'âge choisi, autant au niveau des caractéristiques/compétences qu'en termes de jeu de rôle. Un enfant n'a pas le physique d'un adulte, il peut être curieux, aimer jouer, se faufiler partout et poser beaucoup de questions parfois gênantes. Un vieillard n'a plus un physique de jeune homme, il ne court pas très vite,

a une santé fragile, mais connaît bien la vie et est souvent très sage.

Là encore, on peut jouer en complet décalage au niveau psychologique tout en faisant une bonne interprétation du personnage. Un enfant peut être très mûr pour son âge et un vieillard peut se comporter comme un gamin. En revanche, l'aspect physique est incontournable: un enfant ne peut pas battre un gros balaise au bras de fer ou séduire la princesse du coin... à moins qu'elle ait le même âge que lui.

# Pistes et trucs pour trouver un nom à un personnage

Voici des syllabe	s à assembler.
Une syllabe 1 +1	une syllabe 2 forment
un nom.	
Syllabe I masc.	Signification
Aear	mer
An(d)	long
Annu	de l'ouest, coucher de
Anor	soleil
A-1-1	Latter to

Meccano pour elfes

Annu de l'ouest, cou Anor soleil Calad brillant Eithel source Hir seigneur Lar (Lor) vieux Menel ciel Nim blanc Palan lointain

Syllabe 2 masc. Signification adan homma colline amor 10 en hen неих celui qui ian comme le feuille d'arbre las flamme blanche ril Sullabe 1 fém. Signification Aolin lac Amrun de l'est, lever de soleil Boroth reine Bre rapide

hêtre

elfe

forêt

vent

lune

étoile

lumière du jour

fluide, gracieux

Brothil

Calen

Dui

Edhel

Eryn

Gwae

Ithil

Tin

Syllabe 2 fem. Signification terminaison féminine fin cheveux hen(n) yeux iel comme le loth flour mirie joyau, brillant riel femme uial crépuscule jeune vierge

#### Meccano pour nains

soleil

Histoire de ne pas faire de jaloux, voici la même chose pour les nains. Les syllabes peuvent être mélangées de n'importe quelle façon.

Syllabe	Signification
Al	de tous
Alf	elfe
Bal	brûlant
Blain	noir
Dolg	bataille
Dur	ours
Eiken	de (en) chêne
Far	le voyageur
Gim	feu
Gur	célèbre
Haar	hache de bataille
Hor	grand
Kon	brave
Nar	épée, torche
Nor	du nord
Nyr	le nouveau
On	sans peur
(o)ri	furieux
Tha	tueur
Tho	sanglier
	The state of the s

#### Un petit coup d'ancien anglais pour les humains

Sur le même principe que pour les elfes. voici des syllabes à assembler issues du vieil anglais.

Syllabe 1	Signification
Bald	téméraire
Bryt	celui (celle) qui donne
Deor	fier, brave
Dun	colline
Eo	cheval
Gar	lance
Gleo	musique
Ham	maison
Hild	bataille
Leod	nation
Saru	adroit, habile

Syllabe 2 masc.	Signification
burg	place forte
horn	cime, sommet
man	homme, personne
or	celui qui
ric	loi
wulf	loup

Syllabe 2 fém. Signification
i terminaison féminine
wyn plaisir
mavi jeune vierge

Extrait d'un article paru dans le magazine Different World (juillet 1981) intitulé «Meaningful names for characters». L'elfe est du sindavin.

#### Dans les années vingt

Le plus important, ce qui fait authentique, c'est le prénom (Théodore, Anatole, Eunice, etc.). Traquez le prénom vieillot sur les calendriers ou cherchez comment s'appelaient vos grands ou arrière-grandsparents, cela vous donnera des idées. Quant au nom de famille, cherchez quelque chose qui ait rapport avec le personnage, son caractère ou son métier : un botaniste peut ainsi très bien s'appeler Anatole Cerisier.

#### Oser la récup

Si votre personnage est inspiré d'un héros de film ou de roman, vous pouvez légèrement changer son nom pour obtenir quelque chose d'original, tout en conservant la référence à ce héros. Par exemple, Indiana Jones peut devenir Idaho Smith ou Alaska Jones.

#### Le coup du dictionnaire

Les langues étrangères peuvent fournir des noms très corrects. Par exemple : Antonio Creppaci (creppaci voulant dire crevasse) est un alpiniste italien dans *L'appel de Cthulhu*: Toobad Nevermind est un personnage de Rève de Dragon qui n'a jamais eu de chance.

#### L'extraterrestre dans le texte

La consonance des noms humains dépend beaucoup des jeux, mais elle est souvent contemporaine et anglo-saxonne. En revanche, pour les extraterrestres des jeux de science-fiction, on peut se lancer dans les noms imprononçables pleins de consonnes et sans voyelles comme Zxxxs. On peut également s'inspirer du type morphologique ou de l'origine de l'extraterrestre: Sasssassh est un gentil lézard d'Alpha Centauri, XB12-R4 un Martien issu des chaînes d'incubateurs de sa planète. Jules de Zattkrka. un E.T. soucieux de s'insérer dans un groupe de Terriens.



#### Glossaire

Abréviations: Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc AD&D: Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées

de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne: Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran: Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs

Feuille de personnage: Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques)

GN: Grandeur-nature

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.): Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme: Façon de jouer du joueur grosbill. Jeu d'Histoire: Wargame historique qui se joue avec des

JdR: Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JdS: Jet de sauvegarde (terme AD&D).

JpC: Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer: Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ: Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de

Murder-party: Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau: Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ: Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ: Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste: Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay: Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur. Scénario: Trame de l'histoire que suit le meneur

de jeu et dans laquelle les personnages interviennent. Scénario linéaire: Scénario dans lequel chaque situation

entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert Scénario ouvert: Dans lequel chaque situation

peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature. Supplément: Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu. Wargame: Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires

x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.

## Les traits de caractère

On a beaucoup parlé psychologie dans les chapitres précédents, allons y voir de plus près. En parallèle de la race, du sexe et de l'âge qui déterminent des archétypes psychologiques, le champ est grand ouvert pour l'imagination. Il ne s'agit pas de créer un profil psychologique complet avec plein de subtilités, ce qui est pratiquement impossible à rendre en jeu (à moins d'être un acteur). L'important est que le personnage puisse être défini en quelques traits forts, voire en un seul. Son caractère n'en apparaîtra que plus facilement autour de la table de jeu, et avec lui la justesse et la qualité du jeu de son interprète. De plus, rien n'empêche d'étoffer la psychologie du personnage par la suite, quand on le maîtrise bien.

Ajouter un surnom au personnage (Tiburce le Gentil, Esmarildan l'Esbaudissant, Algur le Ténébreux) souligne clairement son trait le plus marquant et peut aider à installer le personnage dans son rôle.

# Par Toutatis ou par Thor?

Même tout nu, le personnage garde en lui ce en quoi il croit. Une croyance peut être une religion, et dans ce cas elle correspond à tout un système de valeurs qui conditionne fortement le rôle et oriente la création du personnage. Une prêtresse de Shallya (Warhammer) ou de Chalana Arroy (RuneQuest) ne prend jamais la vie et ne peut pas avoir de compétences de combat, à l'inverse un clerc de Tempus (AD&D) ou un disciple d'Humakt (Rune-Quest), tous deux voués à la guerre, doivent en avoir.

Une croyance peut être aussi plus simple et limitée, comme croire que le monde est plat ou que le ciel peut vous tomber sur la tête. Dans cette optique, elle devient un élément de jeu de rôle sur lequel le joueur (ou le meneur...) peut appuyer dans certaines circonstances.

# C'est quoi ton petit nom?

Trouver un nom pour son personnage est sans doute la phase la plus difficile de la création. J'ai vu de nombreux joueurs se creuser désespérément la tête pour y arriver... C'est qu'un nom est un élément déterminant. On doit y retrouver tout le personnage, à la fois son physique, son sexe, son âge, sa race ou sa culture et sa psychologie. Généralement, on trouve inconsciemment le bon nom. Il y a cependant des principes qu'il est bon d'avoir en tête. Les consonances dures comme «Arald», «Torndir», «Rolburg», avec plein de «r» et de «u», font penser à des

Sujets abordes dans les précédents numéros Comment choisir son premier jeu de rôle

- · Comment lire une regle de jeu de rôle
- · L'auberge de la peur, une nim aventure
- Comment impliquer les personnages
- Comment improviser (no 82)
- Construire son rôle 1no. 831
- Interpreter son role: jusqu'ou aller trop loin (nº 84).
- Gerer les combats (no 85)
- Maitrisez le temps (nº 86)
- Jouer en campagne (fere partie) (nº 87)
- Jouer en campagne (2e partiel in 88)
- Devenez meneur de jeu in 891
- Les situations impossibles in 99
- Pour des descriptions vivantes in 91

Vous n'êtes pas tout seuls!

Dans les clubs des ercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vons, consultez la rubrique Clubs. Dans ce numéro,

l'encart scénario propose nains ou des bar- une aventure plus bares... enfin quel- spécifiquement destinée que chose de pas aux meneurs de jeu très raffiné. A l'in- et joueurs débutants. verse, les voyelles C'est un vrai scénario, comme «e» et «i» et mais volontairement les consonnes dou- dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum et les «l» donnent de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.

Un nom peut avoir une influence énorme sur le rôle d'un personnage. Prenons par exemple un homme haut de 2 mètres et possédant une grande force physique. Personne ne s'étonnerait qu'il s'appelle Algur; le nom est court et il sonne durement, ce qui fait inconsciemment penser à un dur à cuire, quelqu'un de violent et de pas facile. Le même personnage n'aura pas le même impact s'il s'appelle Minus. Ce nom, comique et décalé, lui donne une dimension sympathique, même s'il a exactement les mêmes compétences et caractéristiques. Le même personnage se nomme maintenant Douillet. Le nom sonne doucement, il gomme l'aspect brute du physique et, de plus, donne un élément de psychologie au personnage. Douillet est douillet...

ces comme les «s»

des noms plus

« elfes » et féminins

comme Ellendil ou

Silène.

Il n'y a pas de recette pour inventer un nom, néanmoins plusieurs pistes et trucs vous sont donnés dans l'encadré de la page 69. Le sujet en luimême mériterait bien un article à lui tout seul!

# Conclusion provisoire

En attendant la suite, voici déjà de quoi vous exercer. Le mois prochain, nous verrons comment approfondir cette première approche et donner encore plus de consistance à votre person-

> Pierre Lejoyeux illustration: Didier Guiserix