# DESTINATION VENTURE Le jeu de rôle sans peine

Background», terme important du jargon des rôlistes, est un mot un peu fourre-tout qui désigne entre autres le passé et l'histoire personnelle d'un personnage.

Les choses qui lui ont forcé le caractère, qui font qu'il est ce qu'il est avant même de partir à l'aventure. Choisir le background est une étape importante de la création du perso...

Lavie



# Quésako background?

Pour bien comprendre ce que peut être un background, il faut considérer un personnage (PJ ou PNJ) autrement que comme une feuille de papier ou une marionnette. Il faut l'imaginer comme un héros de film ou de roman, voire comme une personne réelle.

Avant le début du film ou du roman, c'est-àdire au moment où commence l'aventure, un personnage a forcément déjà vécu... A moins bien sûr d'être un nouveau-né, ce qui n'est pas très fréquent!

Personne n'imagine que Rambo, par exemple, soit apparu comme ça, spontanément, sur une route américaine. Il est tout à fait évident qu'il est né et a grandi aux États-Unis. De même, avant de devenir un héros de la guerre du Viêt-nam, il est sûr qu'il s'est entraîné dur pour devenir béret vert, qu'il a mené de nombreuses missions, perdu des amis et tué pas mal de monde... Enfin, les traumatismes qu'il en garde, cicatrices et cauchemars, ne sont pas apparus comme ça non plus. Rambo a dû être blessé et vivre des moments très durs pour en arriver là. Bref, il n'a pas commencé à vivre à la première image du film...

Pour un personnage de jeu de rôle c'est exactement la même chose. Sa vie ne commence pas au premier jet de dé. Il est né, a ou a eu une famille, et a forcément derrière lui un passé plus ou moins chargé. Il a donc des souvenirs qui datent d'avant son premier scénario... Tous ces souvenirs forment le « background » du personnage, son histoire personnelle en bon français.

# À quoi ça sert?

C'est bien gentil tout ça, mais à quoi peuvent donc servir des souvenirs? Surtout qu'après plusieurs aventures, tout personnage a de vrais souvenirs, non pas inventés, mais vécus. Tout d'abord, une histoire personnelle sert à intégrer un personnage au monde. Grâce à elle, PJ et PNJ n'ont pas l'air de «touristes» téléportés dans un pays inconnu. Ils font partie du monde, ils y ont leurs racines. Le simple fait de décider que le personnage est né dans telle ville suffit à légitimer sa présence. C'est maigre, mais c'est déjà du background.

Ensuite, et c'est peut-être le plus important, une histoire personnelle peut donner une motivation au personnage et expliquer pourquoi il part en aventure ou pourquoi il se trouve à tel endroit. Ainsi, le background d'un PNJ permet de justifier sa présence dans l'histoire. Le PNJ n'est plus un simple rouage technique du scénario comme « celui qui a la compétence ou le renseignement qu'il faut », mais il devient une partie intégrante de l'histoire. Ce n'est pas nécessaire au bon déroulement du scénario, mais cela lui fait gagner en cohérence, et plus un scénario est cohérent, plus on croit à l'histoire.

ne commence pas

au premier jet de dé...

> Enfin, une histoire personnelle stimule le jeu de rôle autour de la table. Les joueurs ont généralement hâte de faire découvrir le background de leur personnage, ce qui génère immanquablement du jeu de rôle. Une histoire personnelle peut aussi stimuler l'imagination du meneur de jeu, jusqu'à lui faire intégrer des éléments de cette histoire dans un scénario, ce qui ne peut être que valorisant pour le PJ. Tel PJ peut rencontrer son ancien maître de magie, tel autre tomber sur la trace du monstre qui a massacré sa famille, etc. Le revers de la médaille est qu'un background peut très bien se retourner contre le PJ. Par exemple, être le fils naturel d'un roi peut avoir des avantages comme certains privilèges, mais aussi des inconvénients quand on cherche à vous assassiner à cause de cela...

# Comment concocter un background

Le background est une chose assez importante pour que de nombreux jeux proposent des systèmes plus au moins complets pour en construire un. Dans certains jeux, il est même intimement lié à la création du personnage comme dans Gurps ou le regretté Daredevils. Dans d'autres, le système de background se présente sous forme de tables où l'on tire aléatoirement des événements (Cyberpunk, Stormbringer, L'appel de Cthulhu, Capitaine Vaudou, Cyber Age...). Dans d'autres encore, on choisit des éléments de background avec des points de génération comme dans les jeux White Wolf (Vampire, Loup-garou...). Dans d'autres enfin. tout est laissé à l'imagination du joueur.

e crapoughat

ET, COMME IL M'INTERDIT D'EPOISER UNE PAYSANNE, JE REFUSE DE TRAVAILLER DANS LE CABINET DE NÉGOCE DE MON PERE, QUI ME CHASSE DE VENISE. JE PARS EN ESPAGNE, OÙ JE VIS EN ETANT POÈTE ET MUSICIEN, CE QUI M' AMÈNE A DEVENIR CHEF D'UNE BANDE DE TIRE - LAINE . POURSUIVI PAR LA GARDE, JE M'ENGAGE DANS L'ARMÉE DE ...

LET APRÈS LA SIXIEME CAMPAGNE DÉGOÛTÉ, JE DÉSERTE ... JE SUIS RECUEILLI PAR UN JUIFRELAPS DE MADRID, MAIS UN VOISIN NOUS DÉNONCE. POURSUIVI PAR L'INQUISITION JE M'ENFUIS VERS L'AFRIQUE, PUIS L'OCEAN INDIEN, OÙ DES PIRATES ME DONNENT LECHOIX ENTRE CA CESTED LA PLANCHE ... ET JE DEVIENS VECU! SAUF QUE. PIRATE



Quel que soit le système, du plus rigide au plus libre, il y a deux choses importantes qu'il faut garder à l'esprit.

Tout d'abord, un background doit convenir à la fois au joueur et au meneur de jeu. Il ne sert à rien de décider que son personnage est «le roi du monde possédant mille châteaux» si le MJ ne l'accepte pas. De même, un meneur de jeu doit être assez subtil pour ne pas imposer à un PJ un background qui déplaît au joueur. En la matière, tout est affaire de compromis.

Ensuite, un bon background n'est pas forcément un long background. Quelques événements ou quelques détails décrits en peu de mots peuvent largement suffire là où des pages et des pages ne mènent à rien. Dans la forme, un bon background est concis et présente deux ou trois idées fortes, pas plus. Par exemple : «Toute sa famille a été massacrée par un horrible monstre. Seul survivant, le personnage, encore bébé, a été recueilli par un vieux magicien qui l'a élevé et lui a appris son art. Le personnage ne connaît pas ses origines, mais il se doute qu'elles sont nobles à cause de ses langes brodés d'or ». Voilà! C'est tout!

A partir de là, rien n'empêche le PJ de rechercher ses origines (même si le joueur se doute qu'il ne les trouvera jamais) et le meneur de jeu d'inventer alors toute une aventure...

# Une question d'imagination...

Même avec le système le plus complet, la création de background reste une affaire d'imagination. Dans la suite de l'article, sont rassemblés les principaux éléments d'un background (enfance, famille, métier, amis, épreuves, statut, réputation, etc.). Il ne s'agit pas bien sûr de tous les utiliser pour chaque personnage, mais d'en mélanger à chaque fois un ou deux avec un peu d'imagination. Gardez en mémoire que le résultat doit être cohérent, attrayant... et raisonnable! Rien ne sera possible sans l'accord du meneur de jeu. Quant à vous, MJ, pensez à vos PNJ...

## Tout petit déjà...

Une histoire personnelle, cela peut commencer dès la naissance ou la petite enfance... Le personnage peut être orphelin, avoir un jumeau maléfique, être l'enfant naturel d'un puissant ou être l'objet d'une prophétie.

Très petit, il a pu être recueilli par une autre race que la sienne ou élevé par des animaux (des loups). Il a pu se montrer particulièrement doué pour quelque chose (la magie, la programmation ou les langues mortes), et en faire une véritable vocation.

#### Portrait de famille

A part les fœtus élevés en couveuse, tout le monde a une famille. Elle peut être disparue (catastrophe, massacre, etc.) ou avoir été dispersée (enlèvements, otages, etc.). Elle peut aussi être riche et puissante, pauvre et asservie, ou encore anodine et donc sans intérêt pour ce qui nous occupe. Elle peut aussi être l'objet d'une bénédiction ou d'une malédiction, avoir un credo religieux ou politique... De plus, le personnage peut être soit en accord avec sa famille, soit totalement brouillé, soit encore en guerre ouverte.

Il peut aussi avoir fondé lui-même une famille, avoir une épouse/époux et des enfants, avec toutes les variantes vues plus haut.

#### Des années d'apprentissage

Une chose aussi simple qu'un métier (médecin, professeur d'université, solo, contrebandier...) ou qu'une classe de personnage (guerrier, clerc, magicien...) fait déjà partie du background. En effet, qui dit métier ou classe dit apprentissage et études. Un voleur ou un magicien ont certainement appris leur métier dans une guilde. Y appartiennent-ils encore ou ontils rompu avec elle? Le dieu d'un prêtre peut fort bien avoir des exigences particulières liées au culte (ne pas manger de viande, faire des sacrifices humains, ne pas tuer, etc.). Un contrebandier ou un solo ont appris sur le tas, soit tout seul, soit avec un vieux de la vieille. Un professeur d'université est forcément professeur d'une matière précise (psychologie, latin, histoire, etc.). A son niveau, il a dû rencontrer les sommités mondiales de l'époque, comme Sigmund Freud pour un psychanalyste de 1920. Un médecin a pu faire ses premières opérations sous les bombes de Verdun, un guerrier acquérir ses compétences au cœur de la bataille et non sur un champ d'entraînement. Enfin, posez-vous une dernière question. Estce que ce métier/classe est une vocation ou

un choix de circonstance? Un prêtre peut très bien avoir une foi profonde ou n'en avoir aucune. Un militaire peut être un patriote voulant défendre son pays ou un légionnaire qui s'engage pour effacer un passé trouble.

#### Amis et ennemis

Le background d'un personnage peut être dominé par un ami ou un ennemi; ce peut

être un vieux maître auguel il aurait saujaloux désireux de tont seuls! secret, un rival l'évincer, un compa- O Dans les clubs rement dévoué, un(e) ancien(ne) amant(e), un noble qu'il a libéré de l'essin qui le traque, un la rubrique Clubs. mystérieux protecteur qui lui fournit

# vé la vie ou volé un Vous n'êtes pas

gnon d'armes entiè des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire clavage, un ancien vos premiers pas. Pour adversaire qu'il savoir s'il y en a un près croit mort, un assas- de chez vous, consultez

de quoi vivre, un animal doué d'une certaine intelligence qui le suit partout, etc. Dans tous les cas, c'est au meneur de jeu de créer cet ami/ennemi si le besoin s'en fait sentir...

## Statut et réputation

Qui dit société, même la plus primitive, dit statut et réputation. Quel est donc le statut du personnage et de sa famille: esclave, paysan, militaire, policier, classe moyenne, bourgeois, noble ou roi? Quelle est sa réputation? Bonne ou mauvaise? Dans quel domaine est-il réputé? Son intelligence? Sa cruauté? Son savoir? Et jusqu'où s'étend-t-elle? Le quartier? La ville? Le pays? Le ou les mondes?

#### Un destin

Ce type de background est plutôt réservé à un PNJ, car il engage l'avenir du personnage d'une façon plus ou moins directive. C'est par exemple tel Nazgûl qui ne peut être tué par un homme et qui se retrouve confronté à une semme et un hobbit! C'est tel méchant à qui on a prédit que des aventuriers venant de l'ouest causeront sa perte...



#### 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 résume 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 figurines.

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 rôle.

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.

#### Gendarme ou voleur?

Un autre élément à considérer est de savoir de quel côté de la barrière se situe le personnage. Ce peut être un chasseur de primes, un gangster ou un cambrioleur. Il peut être recherché ou évadé, réellement coupable ou accusé d'un crime qu'il n'a pas commis. Être hors-la-loi peut être plus ou moins handicapant selon le degré de technologie et de civilisation du monde. Un évadé peut fort bien se cacher, voire refaire sa vie, dans un contexte style années 20 ou début du siècle. En revanche, à notre époque, et a fortiori dans un monde de science-fiction ou cyberpunk, cela peut être beaucoup plus difficile, voire impossible.

#### Conformiste ou rebelle?

Le personnage est-il en accord avec le monde

ou cherche-t-il à le changer? La question se pose surtout dans des mondes très durs comme le sont tous les univers cyberpunk par exemple. Un personnage dans ce genre de monde peut fort bien s'en satisfaire et chercher à s'enrichir sans scrupules, un autre peut refuser la logique du monde et se poser en révolutionnaire. Mais il n'est pas besoin d'aller chercher des univers exotiques pour jouer des rebelles. Les années 20 sont par exemple très propices pour cela: un personnage féminin peut être une suffragette luttant pour que les femmes obtiennent le droit de vote, un personnage américain peut être un activiste pour l'égalité raciale. A noter que dans certains jeux comme

Star Wars, ce choix entre conformiste et rebelle est une affaire de camp.

#### Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages
- Comment improviser (no 82)
- Construire son rôle (nº 83)
- Interpréter son rôle: jusqu'où aller trop loin (nº 84).
- Gérer les combats (nº 85)
- · Maîtrisez le temps (nº 86)
- Jouer en campagne (lere partie) (nº 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (nº 88)
- Devenez meneur de jeu (nº 89)
- Les situations impossibles (nº 90)
- Pour des descriptions vivantes (nº 91)
- Je ne suis pas un numero (na 92).

longue, lavage de cerveau, perte d'un être cher, ruine, maladie et j'en oublie sûrement. Attention, il ne s'agit pas de faire du Zola ou de réécrire Les Misérables. Une ou deux épreuves peuvent suffire à forger un caractère (voir ses parents massacrés devant ses yeux a certainement des retentissements sur la personnalité d'un enfant), expliquer une vocation (tel personnage est devenu médecin après avoir survécu par miracle à une terrible épidémie) ou tout simplement à donner un «look» au personnage. Que serait, en effet, un pirate sans bandeau sur l'œil ou jambe de bois...

# Une motivation en béton

Tout ce que nous avons vu plus haut peut fournir une motivation forte au personnage, une motivation qui va guider ses actes et sa vie. Tel personnage, ruiné, voudra faire fortune et aura avant tout l'argent comme moti-

vation. La vengeance peut dicter les actes d'un personnage dont un proche a été assassiné (Yé souis Inigo Montoya, tou a toué mon père, prépare-toi à mourrrir...). La haine pour telle race ou religion peut motiver tel autre personnage...

Le joueur peut aussi prendre le problème à l'envers, c'està-dire choisir une motivation puis construire une histoire personnelle autour. Voici quelques motivations classiques et simples dont vous pouvez vous inspirer: l'appât du gain ou du pouvoir, l'élévation sociale ou simplement le refus de sa condition d'origine, la vengeance, la haine, le rachat d'une faute passée, la simple survie, le plaisir, la connaissance, l'amour du risque ou de

l'aventure, l'amour tout court, la foi en quelque chose (un dieu, une prophétie, la science, une juste cause, des idées politiques), la découverte de la vérité, la liberté, l'esprit de compétition, etc. Là aussi, il n'est pas besoin d'en mettre une tartine. Une seule bonne motivation suffit pour un personnage.

## Héritage ou trouvaille?

Des possessions diverses peuvent être des éléments de background. Par exemple, à *Star Wars*, le vaisseau d'un contrebandier fait partie de son background. Dans ce domaine, on trouve de tout: objets ou armes magiques, reliques de famille purement sentimentales, vaste maison, pécule confortable, vestige de civilisation disparue, livre rare, connaissance interdite, etc. Bien sûr, là plus qu'ailleurs, l'approbation du MJ est nécessaire.

## Épreuves en tous genres

La vie du personnage avant le premier jet de dé a pu être soit un long fleuve tranquille, soit une interminable vallée de larmes. Dans le domaine des épreuves, tout est possible : esclavage, prison, travaux forcés, blessures, mutilations, guerres, amnésie plus ou moins

## Résultats des courses

Dans toutes les idées énoncées, vous trouverez sans doute deux ou trois «petits trucs » pour votre personnage. Reste à y ajouter une petite dose d'imagination pour que son passé prenne vie. Un dernier conseil, veillez surtout à ce que les backgrounds des différents personnages autour de la table ne soient, ni tous les mêmes, ni totalement opposés, afin d'éviter une réunion de bâtards royaux ou un règlement de compte général entre personnages...

Pierre Lejoyeux illustration : Didier Guiserix