

Donner vie à votre personnage, un questionnaire de création

Quelle est la grande différence entre un personnage de série télé ou de roman et un personnage de jeu de rôle ? Le premier n'est jamais chiffres, stats et données, mais avant tout relations, origines, interactions au monde, forces et surtout faiblesses. Par contre, dans une histoire, contrairement à un jeu de rôle en général, on ne s'occupe pas vraiment de savoir ce qu'un personnage sait ou ne sait pas faire, peut ou ne peut pas réussir, sauf si ces éléments sont importants pour l'intrigue. Finalement, je suis tentée de penser qu'un petit mélange des deux n'est pas si mal, pour créer un personnage complet quand on en a envie.

Mais donc, pour cela, avoir un outil pour s'intéresser aux aspects dramatiques, relationnels et humains d'un personnage, c'est une bonne idée. Ce qui suit est donc un questionnaire destiné à faciliter la création d'un personnage de jeu de rôle digne d'un personnage de roman.

Pour des personnages créés pour des aventures uniques ou épisodiques, ce n'est guère utile, mais je le recommande chaudement pour créer un personnage d'aventures suivies et de campagne. Le questionnaire n'aborde cependant volontairement pas en détail certaines informations. Elles ne seraient que des répétitions des questions nécessaires à la création d'un personnage de jeu de rôle dans les Chants de Loss.

Encart : la structure et le contenu du questionnaire sont très inspirés de celui que j'emploie à titre personnel pour les personnages-clés de mes romans. La plupart des questions sont celles auxquelles je réponds quand je crée un protagoniste pour les romans les Chants de Loss, par exemple. Je ne sais pas si c'est la meilleure formule, aussi je vous la propose comme suggestion avant tout.

Le but de ce questionnaire est non seulement de brosser un portrait détaillé de la vie d'un personnage, mais que ce dernier devienne un outil narratif pour le joueur et le meneur de jeu. Avec des informations sur la vie du personnage, son passé, ses connaissances, ses convictions, le joueur et le meneur de jeu ont un support idéal pour enrichir, voire créer, des aventures immersives. Les règles de Loss incluent des avantages et défauts en lien avec les fréquentations, les relations sociales et le passé du personnage ; c'est le même rôle pour les Motivations. Ce questionnaire, totalement optionnel, sert simplement à aller plus loin pour concevoir un support aux aventures des joueurs et du MJ. On peut très bien le remplir en préambule à la création du personnage, une fois celui-ci achevé, ou au fur à mesure des aventures et des séances de jeu.

1- Vos origines

Personne ne vient jamais de nulle part, dit le proverbe. Où est né votre personnage, de quels parents, à quoi ressemble sa famille ?

1-1 VOTRE MILIEU D'ENFANCE

Riche ou pauvre ?

Dans quel degré de confort matériel est né votre personnage ? À quels luxes avait-il accès ? A-t-il connu la rue et les bas-fonds ou le faste des maisons bourgeoises et des palais ?

Urbain ou rural ?

Votre personnage a-t-il vécu principalement en ville, ou a-t-il grandi à la campagne, la ferme, la mer ? Connait-il la nature, les animaux, ou est-il nettement plus proche des savoirs urbains ?

Solitaire ou entouré ?

L'enfance de votre personnage a-t-elle été riche socialement ou plutôt isolée des autres ; et pourquoi ?

Calme ou agité ?

L'enfance de votre personnage s'est-elle passée dans un environnement paisible et stable, ou animé, voire dangereux ?

1-2 VOTRE FAMILLE

Une famille ou aucune ?

Votre personnage a-t-il grandi avec un unique parent ; était-il orphelin ou a-t-il vécu avec une famille ?

Petite famille ou grand clan ?

La famille de votre personnage se réduit-elle à deux parents et éventuellement une petite fratrie, ou avez-vous une famille étendue, avec des grands-parents, des frères et sœurs en quantité et des cousins de partout ?

Progressiste ou traditionaliste ?

Du point de vue des règles morales, de l'éthique, des coutumes, de la religion, la famille de votre personnage a-t-elle les idées ouvertes ou est-elle plutôt conservatrice ?

Aimante ou antipathique ?

La famille de votre personnage l'apprécie-t-elle en général, ou non ? Quels drames ou conflits d'enfances sont à la source d'une éventuelle antipathie ?

Votre parent préféré ?

Quel est le parent de votre personnage qui vous apprécie le plus, que votre personnage aime le plus, et pourquoi ?

1-3 VOS PROCHES

Un parent étrange ou marginalisé ?

Tout le monde a souvent un tonton bizarre ou un cousin de mauvaise réputation, y'en a-t-il un dans la famille de votre personnage, et pourquoi ?

Un parent admiré ou célèbre ?

Un peu comme ci-dessus. Une famille a souvent un membre, qui peut être mort ou vivant, admiré et souvent célèbre, bien que ce ne soit pas une obligation. Y'en a-t-il un dans la famille de votre personnage et pourquoi ?

Un ami d'enfance ?

Votre personnage a-t-il eu un ou une meilleur(e) ami(e) d'enfance ? Qu'est-il devenu ?

Un ennemi d'enfance ?

Votre personnage a-t-il eu un ennemi d'enfance ? Qu'est-il devenu ?

Un amour d'enfance ?

Votre personnage a-t-il eu un amour d'enfance ? Qu'est-il devenu ?

2- Votre passé

Tout le monde a une histoire et le plus souvent, elle commence à l'enfance et pas aux premières aventures. Quel a été le passé du personnage ?

2-1 VOTRE ADOLESCENCE

Une évolution familiale ?

En bien ou en mal, la vie fait changer les choses au sein d'une famille. Celle de votre personnage a-t-elle connu un bouleversement, un changement, des péripéties ?

Un événement marquant ?

Durant l'adolescence de votre personnage, quel a été l'événement qui l'a le plus marqué, qu'il ait été positif ou traumatisant ?

Le choix de votre vie adulte ?

Quelle est la rencontre, l'événement ou la décision qui a dirigé votre personnage vers le métier et les études de sa vie d'adulte ?

2-2 VOS DRAMES

Un deuil ou une disparition ?

C'est à l'adolescence qu'on a le plus de chance de perdre un proche, cela a-t-il été le cas pour votre personnage, et qui ?

Un échec personnel ?

Quel a été le plus marquant échec que votre personnage ait vécu dans son adolescence ?

2-3 VOS JOIES

Un grand amour ?

Votre personnage a-t-il vécu un grand amour et comment celui-ci s'est-il passé ?

Une première victoire ?

Quelle a été la plus remarquable réussite personnelle que votre personnage ait vécue dans son adolescence ?

3- Votre rapport au monde

Tout le monde a des amis, des ennemis, des convictions, tout le monde craint quelque chose. Quelles sont les relations, les motivations et les hantises de votre personnage ?

3-1- VOS RELATIONS

Votre meilleur ami

Décrivez le meilleur ami de votre personnage, qu'il le soit toujours ou l'ait été pendant longtemps.

Votre ami douteux

Tout le monde a un ami sincère, mais qui a le chic, volontairement ou pas, pour s'attirer des ennuis ou créer des problèmes.

Votre ennemi

Décrivez l'ennemi le plus marquant, opiniâtre ou dangereux de votre personnage. Ici la question est posée au singulier, mais cela peut être plusieurs ennemis différents ou une organisation.

Vos relations influentes

Votre personnage connaît-il du monde ayant une place influente ou puissante dans une structure ou organisation et si oui, laquelle ?

3-2 VOS SECRETS

Un crime ou délit ?

On n'est jamais blanc comme linge. Votre personnage a-t-il dans ses placards un crime ou un délit peu avouable et lequel ?

Un mensonge lourd à porter ?

Pire qu'un crime ou délit, il y a ce que l'on doit cacher, et mentir pour ne pas être un jour dévoilé avec des conséquences lourdes. Votre personnage a-t-il un mensonge de ce genre à porter ?

Un secret de famille ?

Quels squelettes sont cachés dans les placards de la famille de votre personnage, quels secrets et héritages se transmettent-ils... ou essayent de cacher ?

3-3 VOS CONVICTIONS

Athée ou croyant ?

Votre personnage est-il croyant, religieux, ou pas, et à quel point ?

Honorable ou pragmatique ?

Votre personnage tient à son honneur et à quel point peut-il le laisser de côté en cas de nécessité ?

Brave ou prudent ?

Votre personnage est-il plutôt courageux, voire téméraire, ou prudent, voire couard, et à quel point ?

Raisonné ou passionné ?

Penser avant d'agir, ou agir avant de penser, votre personnage est de quel genre et à quel point ?

3-4 VOS HANTISES

Votre pire peur

Qu'est-ce que votre personnage redoute le plus, que ce soit une phobie, une hantise ou la peur panique qu'un événement personnel ou familial se produise ?

Votre plus grande colère

Qu'est-ce qui pourrait mettre votre personnage dans une rage folle ou une colère homérique ?

4- Votre rôle de héros

On peut devenir héros par hasard, mais alors même le hasard devient une motivation et une histoire. Qu'est-ce qui a poussé votre personnage à l'aventure ?

4-1 LA MOTIVATION DE VOS AVENTURES

Comment cela a commencé ?

S'il a déjà eu lieu, quel est l'événement ou la première aventure qui a fait de votre personnage un héros ?

Quelle est votre motivation personnelle ?

Pourquoi votre personnage ne range pas son sac pour rentrer à la maison et vivre une vie paisible, ou simplement, trouver un travail et un lieu pour s'établir ?

Quelle est votre ambition ?

Qu'est-ce que votre personnage compte gagner, trouver ou accomplir à poursuivre sa vie de héros ?