

Imaginer un personnage

Auteur : Guillaume Bélisle
Date de parution : 20 juillet 2020

Résumé : Grâce aux quatre clés constituantes d'un jeu de rôle grandeur nature (inspirées de la théorie atomistique), nous présenterons huit questions de fonds à se poser lors de la création d'un personnage. Celles-ci permettront d'imaginer un rôle adapté au GN fréquenté et susceptible de rapidement apporter du plaisir à son acteur ou son actrice.

Introduction

Le jeu de rôle grandeur nature est un fabuleux terreau pour l'imaginaire. Initialement confronté(e)s à une complète page blanche, les rôlistes doivent construire de toutes pièces un personnage aux multiples facettes : histoire personnelle, ambitions, valeurs, vices, vertus, aptitudes, faiblesses, etc. De ce processus créatif émergera éventuellement un concept inédit destiné à être incarné à l'intérieur d'un univers narratif. Les articles et présentations traitant de ce processus créatif sont toutefois légion et nous ne chercherons pas à décliner pour une énième fois celui-ci.

Effectivement, la plupart des conseils que nous pourrions prodiguer ici seraient difficilement applicables à l'entièreté des GN que nous pourrions fréquenter. La notion de vices et de vertus, en fonction de l'univers, est extrêmement variable. La qualité d'un personnage dans un GN médiéval fantastique manichéen sera très différente de celle d'un autre dans un GN de Vampire – La mascarade ou d'un événement post-apocalyptique. De la même manière, l'accent mis sur les aptitudes, ou compétences, d'un personnage, dépendra du rôle de celles-ci dans les règles ou la philosophie générale d'un GN. En somme, pour faciliter la création d'un personnage, nous devons voir au-delà de ces considérations circonstanciées et nous intéresser à des absolus.

Le GN est avant tout un médium permettant la transmission d'une histoire ou d'un message.

Tout comme on ne transmet pas une histoire selon les mêmes conventions dans un roman que dans un film, nous devons adapter notre réflexion aux règles propres au GN. Nous avons tendance, peut-être en raison de la faible présence de cette pratique dans les médias de masse, à calquer nos efforts créatifs sur les autres médias culturels mettant en scène des personnages (ex : théâtre, cinéma, littérature, etc.). Or, si nous pouvons découvrir dans ceux-ci des inspirations et leçons, nous devons faire preuve de prudence. Contrairement au théâtre, les personnages de GN n'ont pas de texte à apprendre et leur existence n'est pas régulée par un script immuable. Contrairement au cinéma, nous ne pouvons pas interrompre une scène de GN afin de s'adonner au montage et de conserver les meilleures prises. Contrairement à la littérature, l'univers de jeu n'est pas articulé autour de notre personnage et rien ne garantit un respect du schéma narratif communément admis. En somme, tout comme certains réalisateurs de films peuvent échouer à adapter un roman au grand écran, nous pouvons échouer à adapter notre concept de personnage à un GN.

Si nous souhaitons imaginer des personnages spécifiquement pour un GN, nous devons nous intéresser à ce qui caractérise ce médium. Pour ce faire, nous traiterons de la question par le biais de quatre clés de compréhension décrivant le GN et inspirée de la théorie atomistique. Ces clés, hiérarchisées de différentes manières en fonction de chaque organisation, sont toujours présentes à différents degrés dans les GN.

Qu'est-ce qu'une clé? Les clés ouvrent des portes entre le joueur et le GN. Il s'agit d'un tunnel de communication et de compréhension entre le GN et le rôliste. Grâce à une clé, l'Organisation d'un GN peut entrer en lien avec des participant(e)s et susciter en eux des émotions spécifiques. Inversement, les participant(e)s peuvent, par l'entremise d'une clé, déterminer ce qu'ils recherchent comme engagement dans un GN et sélectionner une activité, ou une manière de participer à une activité, qui correspondant à leur propre hiérarchisation des besoins. Nous en comptons quatre : Sociale, Tactique, Morale et Esthétique.

Dans les présentations qui suivent, nous traiterons de chacune en prenant soin de les décrire brièvement, puis en offrant quelques pistes permettant de les utiliser adéquatement lors de la conception de personnage. Afin de faciliter la compréhension, vous trouverez ci-dessous un schéma auquel vous pourrez vous référer tout au long de votre lecture.

La clé sociale

Tout GN est d'abord et avant tout une activité sociale. Que la création de liens interpersonnels et le jeu de groupe soient des priorités pour vous, vous ne pouvez ignorer le fait que vous devrez entrer en contact avec d'autres participant(e)s dans le cadre de votre jeu. Un GN solitaire est certes possible, mais hautement marginal. La clé sociale mise sur la notion de *connivence* entre les participant(e)s, qu'elle soit collaborative, compétitive ou non-intentionnelle. Ainsi, à un moment ou un autre de votre expérience, votre personnage devra échanger, discuter ou confronter un autre personnage afin d'interagir avec l'univers et évoluer.

Par conséquent, lorsque vous imaginerez votre personnage, vous devrez d'emblée vous poser la question suivante : Comment mon personnage interagira-t-il avec autrui? Qu'est-ce qui le poussera à aller vers l'Autre? Quel angle saisira-t-il afin de créer des liens sociaux?



L'asocialité en tant que vice d'un personnage est donc fortement à proscrire. La création de liens en-jeu est en elle-même un défi. En ce sens, si votre personnage, par son historique, fuit les interactions sociales, il va déjà à l'encontre de l'un des fondements du jeu auquel il participe. Tout comme il n'arrive que très rarement qu'un inconnu vienne vous faire la conversation sur la rue, les autres personnages, s'ils n'ont aucune raison de venir vous parler, ne le feront pas. Bien sûr, si votre objectif en tant que rôliste est de vivre en solitaire tout un événement durant, cette avenue est pour vous. Toutefois, si, comme une vaste majorité des participant(e)s, vous aspirez à créer des liens et partager le fruit de votre imagination, vous ne pouvez faire de votre personnage un individu asocial.

Dès lors, vous devez vous interroger sur ce qui poussera votre personnage à aller à la rencontre de l'Autre. Sera-t-il un leader cherchant à former une armée afin d'accomplir un objectif spécifique? Souhaitera-t-il partager une passion? Sera-t-il foncièrement naïf et avenant? Peu importe la réponse à cette question, vous devrez déterminer comment et pourquoi votre personnage entrera en contact avec ceux et celles qui l'entoureront. Intéressez-vous aux autres et à leur proposition de jeu ; n'attendez pas qu'ils s'intéressent à vous. Ce faisant, vous saurez dès votre entrée en-jeu comment aller à la rencontre des autres et éviterez de longues et infructueuses séances d'attente solitaire.

Une astuce utilisée dans nombre de GN afin de faciliter le processus de socialisation est la création de liens entre personnages antérieurs à l'arrivée en-jeu. Votre personnage, en tant qu'élément de l'univers de jeu, existait préalablement à votre arrivée. Il est donc tout à fait normal qu'il entretienne avec d'autres individus des relations amicales ou conflictuelles : combat au sein d'une même armée, éducation dans une même école, compétition pour une même opportunité commerciale, etc. Construire des anecdotes de cette manière met à votre disposition des outils extrêmement efficaces pour entrer en contact et créer de nouveaux liens par le jeu.

En somme, imaginer un personnage ne peut se faire en vase clos. Certes, vous pouvez jeter sur le papier votre concept idéal, mais si vous ne vous interrogez pas sur la manière dont il entrera en relation avec autrui, il risque fort de ne jamais se concrétiser dans le réel. Vous devez vous intéresser aux dynamiques en vigueur dans le GN ciblé et vous y arrimer avant même de poser les pieds dans un événement.

La clé tactique

Le jeu tactique est à la recherche de situations où une autorité (ex : communauté, scénario, MJ, etc.) propose un objectif aux personnages, ou lorsque les personnages s'assignent eux-mêmes un objectif et se proposent de mener à bien cet objectif. Quand l'objectif est compromis, les joueurs s'efforcent de faire rebondir leur personnage (ex : fuite, nouvel objectif, changement d'allégeance...) afin de poursuivre leur progression. Au cœur de cette clé réside donc le concept de *Défi* à relever.

La quasi-totalité des GN implique une forme de jeu tactique. À l'exception d'activités extrêmement nichées, vous aurez, en tant que rôliste, à relever des défis quelconques. Mais attention : défi ne rime pas nécessairement avec des statistiques et un livre de règles complexe. La résolution d'une enquête, une joute oratoire, la persuasion d'un ennemi et même l'organisation réussie d'une fête peuvent représenter des défis pour votre personnage. Dans tous ces cas, vous aurez à surmonter des obstacles et, en cas de réussite, éprouverez un sentiment de fierté.

Lors de la création de votre personnage, une première question s'impose donc : Quel moteur met celui-ci en mouvement? Tout d'abord, il est essentiel de ne pas confondre « objectif » et « moteur ». Par « moteur », nous entendons tout idéal qui lui permettra de puiser en lui l'énergie nécessaire pour affirmer son existence dans l'univers de jeu. Celui-ci s'applique à une diversité de situations plus ou moins reliées et permet de les évaluer sous un même angle.

L'objectif, pour sa part, est habituellement spécifique et circonstanciel. Il est une finalité à atteindre. Bien sûr, vous pouvez attribuer des objectifs à votre personnage lors de sa création, mais jamais ceux-ci ne devraient se confondre avec son moteur. Par exemple, l'acquisition d'une épée magique ou l'achat d'un manoir constituent des objectifs. Ceux-ci peuvent être chiffrés, évalués et atteints à l'aide d'une tactique quelconque. Cependant, l'instinct de domination ou la soif de gloire qui les sous-tendent sont des moteurs profonds et permanents. Ainsi, même lorsque vous aurez acquis votre manoir et vos médailles de mérite, votre soif de gloire persistera, vous poussant à vous lancer dans de nouvelles entreprises du genre. Vous suivrez une ligne directrice claire qui guidera votre conduite. Inversement, sans moteur, votre personnage errera d'objectif en objectif sans grande cohérence.

Par ailleurs, il est important de noter qu'il est possible de jongler avec des moteurs poussant à la réalisation de défis intérieurs. Trop souvent, les quêtes de nos personnages sont associées à des accomplissements extrinsèques à leur « être » : reconnaissance d'autrui, acquisition de richesse, pouvoir, etc. Or, le moteur du personnage peut être intrinsèque à sa personne et viser un changement profond. Par exemple, un individu mut par la lâcheté cherchant à nouer avec le courage sera extrêmement riche à incarner et forcera le rôliste à constamment se remettre en question. Ce défi, comme les autres proposés ci-dessus, suscitera un sentiment de fierté et de satisfaction s'il est relevé avec brio.

Le moteur n'a pas à être synonyme de vertu. Un mouvement peut autant être créateur qu'autodestructeur, pacifique que belliqueux, charmant que hideux. Votre personnage, par sa nature profonde, pourrait être sur une longue lancée autodestructrice le poussant à chacune de ses actions vers l'abysse. Nous ne devons jamais oublier que le jeu de rôle vise, entre autres choses, la croissance personnelle du joueur ou de la joueuse, non du personnage. Parfois, il peut être infiniment plus satisfaisant d'expérimenter un échec télégraphié que d'enchaîner les

victoires. Si votre défi est de vivre pleinement la déchéance de votre personnage, la défaite vous apportera paradoxalement fierté et satisfaction.

Néanmoins, en terminant, afin de faciliter l'intégration de votre personnage au jeu que vous fréquenterez, il convient de se fixer un premier objectif à relever. Celui-ci pourra être des plus banals -mieux vaut surmonter un défi banal que de s'embourber dans une quête étouffante- et devra être poursuivi dès les premiers instants de votre expérience. Qu'il s'agisse d'obtenir un entretien avec un dignitaire important, suivre un cours spécifique, explorer la zone de jeu, festoyer ou même vous mettre en danger, vous marquerez votre place dans l'expérience commune.

La clé morale

La clé morale propose un jeu centré sur les dilemmes moraux, les cas de conscience, le positionnement moral du personnage et les conséquences dramatiques des actes des personnages. Il ne s'agit ni d'interpréter une morale ou de faire la morale, mais de jouer avec la morale. Le *dilemme*, et donc la liberté, est un élément essentiel de cette clé. Sans dilemme ouvert et liberté de choisir, ou si une voie d'action est trop clairement tracée, on risque de s'orienter vers une clé esthétique où l'on s'approprie avant tout une part d'un univers déjà existant, ou même vers un jeu tactique en quête de la meilleure solution. La clé morale privilégie le fait de peser les choix eux-mêmes. Non pas dans un puzzle où il y a une bonne réponse à embrasser, mais dans l'évaluation d'options fondées sur des valeurs, principes et éthiques souvent interchangeables. Tandis que dans la clé tactique il y a une optimisation possible des actions, il n'y en a pas dans le jeu moral.

Par exemple, si votre personnage est conscrit pour aller à la guerre, il fait face à un choix. Tout dépendant de la manière dont la situation est amenée ou dont votre personnage la percevra, ce choix sera soit un dilemme moral, soit un défi tactique. Dans le premier cas, il devra choisir

entre son patriotisme et son amour pour sa famille. L'avenue qu'il empruntera ne sera ni bonne, ni mauvaise ; elle sera sienne. Dans le deuxième cas, il pourrait tenter de maximiser ses chances d'être mobilisé sur un front glorieux. Il ne fera alors pas face à un dilemme moral, mais à un défi à relever. Sa réussite ou son échec dépendront de sa capacité à atteindre son objectif.

Face aux potentiels enjeux moraux rencontrés dans le cadre d'un GN, il est essentiel de fixer ses propres limites personnelles. Les choix que vous ferez lors de la conception de votre personnage détermineront directement les enjeux auxquels vous serez confronté(e). Tout d'abord, voulez-vous jouer ce tiraillement moral? Il est fort possible que ce ne soit pas le cas, certain(e)s rôlistes trouvant épuisant ce type de jeu, ou y voyant tout bonnement une perte de temps dans le cadre d'une activité se voulant avant tout ludique. Si tel est votre cas, intégrez ce refus du jeu moral à la psychologie de votre personnage. Faites-en un soldat loyal à l'extrême, un artiste à la moralité flexible ou un marchand sympathique à une faction et menant une vie sans questionnement philosophique.

Toutefois, si vous souhaitez entrer dans cette valse, implantez dans l'historique et la psyché de votre personnage des éléments qui lui permettront de rencontrer les enjeux désirés. Il peut s'agir d'un souvenir déchirant, d'une posture idéologique conflictuelle et débattable ou même d'une contradiction interne. Nous ne prétendons pas créer un personnage modèle ici : les failles dans votre armure seront autant d'occasions de vous remettre en question. Soyez à l'image du philosophe Jean-Jacques Rousseau qui abandonna ses cinq enfants à l'hospice tout en rédigeant un essai sur l'éducation des enfants. Vos faiblesses, dans votre argumentaire ou votre psyché, seront les braises qui enflammeront vos dilemmes.

Inversement, si vous refusez d'aborder certaines questions sensibles pour une quelconque raison que ce soit, évacuez-les de votre historique de personnage et avertissez vos partenaires de jeu

de votre réticence dès que possible. Si les enjeux moraux peuvent être incroyablement enrichissants pour un rôliste, ils peuvent aussi être terriblement troublants s'ils font vibrer une corde sensible ; vous devez veiller à votre sécurité future.

Une seconde question influençant fortement le jeu moral de votre personnage est celle de sa fin. Quelle serait la fin idéale de votre personnage? Il peut sembler paradoxal de planifier la retraite ou la mort de votre concept avant même qu'il n'ait vu le jour, mais cette simple question définira l'entièreté de son existence. Elle déterminera sa tolérance au risque, les relations dans lesquelles il s'investira et, surtout, les postures morales qu'il adoptera envers et contre tous. En déterminant à la conception même du personnage quelle sera sa fin idéale, vous clarifierez ce à quoi il s'oppose et ce sur quoi il refusera de se compromettre. Vous définirez sa propension à participer aux enjeux moraux et à s'y investir plus ou moins entièrement.

Occulter la disparition future et certaine de votre personnage est une erreur sous bien des angles. La perte d'un personnage dans lequel nous nous sommes investis vient nécessairement avec un deuil. Différent chez chaque individu, ce deuil peut mener à des réactions parfois négatives minant l'expérience de jeu. En vous réconciliant avec cette inéluctable réalité, vous vous y préparez doucement. Cela vous éloignera de la néfaste propension que vous pourriez avoir à vouloir survivre, qu'importe le coût.

Effectivement, à vouloir à tout prix échapper à la mort ou à une retraite dûment méritée, vous cessez d'incarner un personnage afin de vous jouer vous-même. Plus encore, vous aurez tendance à teinter les choix de votre personnage de vos propres considérations, fuyant les dilemmes compromettants. Nous connaissons tous et toutes des films ou des séries télévisées ayant fait l'erreur de produire une suite ou une saison de trop. Pour des raisons hors de la logique narrative de ces œuvres -ex : argent-, on dénature les univers, les personnages et les structures d'un univers, ruinant la fraîcheur et le

prestige des originaux. Ne soyez pas ce personnage ayant perdu son sens et planifiez dès le départ votre fin.

La clé esthétique

La clé esthétique rappelle la nécessité dans le GN de jouer afin de vivre une histoire, une ambiance ou une atmosphère. Elle implique parfois même la possibilité, par la suite, de raconter l'univers, le personnage ou l'aventure. Il y a donc recherche d'un jeu apportant un sentiment d'*harmonie*, sensorielle ou psychologique, entre les différents éléments de jeu. Par cette harmonie, on crée l'impression d'une unité, d'une cohérence, d'un « Tout est à sa place ». Cela peut passer autant par la description de l'atmosphère, par l'expérimentation pleine et entière des émotions d'un personnage que par des interactions en apparence naturelles et fluides entre les éléments du monde.

Tout GN proposant à ses participant(e)s une mise en situation initiale accepte l'existence de cette clé esthétique. Face à lui, le rôliste a deux choix : l'accepter ou le refuser. Ce refus n'est par ailleurs pas toujours explicite ; la proposition narrative d'un GN est plus large que les termes spécifiques qu'elle utilise pour se décrire. Incarner un mercenaire de l'espace lors d'un événement se déroulant en Nouvelle-France du XVI^e siècle est un bris de l'esthétique du jeu indiscutable. Cependant, vouloir incarner un samurai de la période Edo dans ce même GN, même si ce n'est pas entièrement inconcevable sur le plan historique, constituera aussi un bris de l'esthétique du jeu. L'esthétique ne se limite donc pas à ce qui est explicitement exposé dans les textes, règles et photographies, mais aussi à l'esprit la sous-tendant.

La toute première question de la conception d'un personnage ne relève donc ironiquement pas de vous, mais du GN que vous souhaitez intégrer : Quelles sont les intentions esthétiques du GN ? Malheureusement, peu d'activités offriront sur un plateau d'argent la réponse à cette question.

Vous devrez donc tenter de définir les contours du possible et de l'impossible par l'entremise des historiques de jeu et des règles et en questionnant les acteurs et actrices de ce jeu. Muni(e) ces réponses, vous devrez extraire l'esprit derrière l'esthétique du jeu. Votre objectif sera autant de définir les limites de l'univers de jeu que les clés priorisées lors du jeu. Sachez débusquer les mots clés les plus importants en ce sens.

Par exemple, les tractations de l'Enclave se définissent comme un GN intérieur à tendance réaliste où des courtisans royaux vivent les tribulations d'un royaume unique et monothéiste inspiré d'une Europe médiévale-Renaissance. La priorité du jeu est la création d'une histoire riche et complexe, supportée par un système de règles simples et interprétatives.

Ces balises étant énoncées, il devient beaucoup plus aisé pour tous -Organisation comme participant(e)s- de discerner l'acceptable de l'inacceptable en de propositions de jeu. Si, malgré vos recherches et questions, vous ne parvenez pas à cerner l'esthétique du GN et les limites des possibilités, méfiez-vous. Dans tout jeu -jeu de rôle ou non, la confusion est source de malentendus, conflits et frustrations. Si l'Organisation d'un GN ne parvient pas elle-même à définir son offre, vous risquez fort d'en faire les frais.

Une fois cette étape préliminaire complétée, et si vos découvertes satisfont vos attentes, vous devrez concevoir un personnage s'harmonisant avec cette esthétique en vous posant la question suivante : En quoi mon personnage contribuera-t-il à l'univers de jeu ? Identifiez un aspect de cet univers et appropriiez-vous le. Par la suite, approfondissez-le afin d'y ajouter votre couleur tout en évitant de le dénaturer. La véritable originalité ne réside pas dans la nouveauté ou les exceptions, mais dans la finesse avec laquelle votre concept fait écho à l'univers qui l'accueille. Le GN auquel vous souhaitez participer est une maison en construction. En harmonisant votre concept avec lui, vous apportez de nouvelles briques à sa construction.

En privilégiant un concept d'exception, même s'il est théoriquement autorisé, vous suggérez d'ériger un cabanon dans la cour arrière. Cela ne signifie pas que votre idée est mauvaise, mais elle n'est assurément pas la meilleure pour créer une œuvre mémorable, autant individuellement que collectivement, et favoriser votre intégration.

Interrogez-vous aussi à propos de la cohérence interne de votre personnage. Assurez-vous que sa relation avec les différentes clés ici exposées constitue un tout harmonieux :

- Le moteur de votre personnage est-il en adéquation avec vos futures relations avec les autres? Un personnage en quête de gloire risque fort de causer des frictions dans un groupe privilégiant la discrétion.
- Son statut est-il supporté par des habiletés adaptées, qu'elles soient propres à vous-même ou offertes par un système technique? S'affubler d'un titre de grand guerrier est peu crédible si ni le joueur, ni le personnage, ne détient les habiletés correspondantes.
- Les dilemmes moraux que vous proposez d'explorer sont-ils sensés dans le cadre de l'univers dans lequel vous évoluerez? Jouer le traumatisme lié à un meurtre peut s'avérer complexe dans un GN où les morts brutales pullulent ou où la résurrection est pratique courante.

En résumé, la conception d'un personnage harmonieux -avec lui-même et l'extérieur- est primordiale. Échouer à cette tâche risque de transformer des conflits et altercations en-jeu en querelles hors-jeu. Vous ne souhaitez pas passer des heures à justifier vos choix auprès de vos futurs partenaires de jeu, tout comme vous ne désirez pas être la perpétuelle opposition de l'Organisation dont les décisions empiètent sur vos choix.

Conclusion

En conclusion, si le rôle de l'Organisation d'un GN est de vous proposer une mise en scène, votre rôle, en tant qu'acteur ou actrice un futur personnage, est de vous préparer à embrasser cette mise en scène. Trop souvent, nous voyons de nouveaux joueurs ou joueuses se lancer dans un GN sur un coup de tête. Leur expérience sera alors à la hauteur de leur préparation. Si des exceptions sont possibles, il y a fort à parier que leur activité sera teintée par l'ennui, l'incompréhension ou la déception.

Bien sûr, certaines Organisations peuvent échouer à présenter adéquatement la manière dont ils déploient les quatre clés constituantes de leur GN. Cependant, la qualité de votre jeu à court, moyen et long terme repose prioritairement entre vos mains. C'est en imaginant de solides bases pour votre personnage répondant autant à vos attentes personnelles qu'aux exigences du GN que vous intégrez que vous vous assurerez d'un jeu agréable et enrichissant.

[Pour en savoir plus à propos de la théorie atomistique : <http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=65&t=4136>]