



le Scriptorium

présente :

une aide pour  
tout jeu de rôle

# AIDE À LA CRÉATION D'UN BACKGROUND

## AIDE À LA CRÉATION D'UN BACKGROUND



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE POUR TOUT JEU DE RÔLE,  
PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM

# INTRODUCTION

La création d'un personnage est une étape obligatoire pour chaque jeu de rôle. C'est grâce à ce personnage que le joueur pourra intervenir dans la partie. Bâcler cette phase en n'utilisant que son côté technique serait donc du gâchis. Un personnage se doit d'être plus qu'une suite de chiffres notés à la va-vite sur un coin de feuille volante. Pour qu'il prenne vie à vos yeux –et à ceux de vos compagnons de table– il se doit d'avoir un vécu, des connaissances, des craintes, des espoirs, un but... en résumé : une existence propre. Pour y arriver, il vous suffit de vous munir d'un crayon, d'une feuille vierge et de votre imagination. A la suite de ce document, vous découvrirez quelques conseils de joueurs et de meneurs de jeu pour réussir à créer un bon background en quelques coups de cuillères à pot !

## Sommaire :

<b>Introduction.....</b>	<b>2</b>
<a href="#">Sommaire.....</a>	2
<b>Les quatre étapes de la création.....</b>	<b>3</b>
<a href="#">L'identité.....</a>	3
<a href="#">Les traits de caractère.....</a>	3
<a href="#">Les signes distinctifs.....</a>	3
<a href="#">Le vécu.....</a>	3
<b>Exemple et analyse d'un background.....</b>	<b>4</b>
<a href="#">Analyse.....</a>	4
<b>Créer un background en deux minutes.....</b>	<b>5</b>
<b>Quelques conseils en vrac.....</b>	<b>6</b>
<a href="#">De la cohérence !.....</a>	6
<a href="#">Ne soyez pas trop précis ou trop long !.....</a>	6
<a href="#">De la motivation !.....</a>	6
<a href="#">Demandez l'avis d'autres personnes !.....</a>	6



# LES QUATRE ÉTAPES DE LA CRÉATION

## L'identité

Déterminer le nom du personnage, en évitant soigneusement de tomber dans les clichés «Legolas», «Gimli» et j'en passe... (Boba Fett ?). Il existe des générateurs de noms sur internet, mais en trouver un sans cette méthode n'est pas difficile. Faites attention aussi à respecter l'ambiance de l'univers dans lequel votre personnage va évoluer. Rare seront les fois où vous croiserez un ensorceleur demi-démon dans un univers med-fan s'appelant Kevin le Kikoolol.

## Les traits de caractère

Visualisez soigneusement comment vous imaginerez votre personnage dans telle ou telle situation (dans une bagarre, dans une taverne, dans un temple, autour d'un feu avec des gens qu'il ne connaît pas, etc...). Est-il anxieux ? Curieux ? Affable ? Circonspect ? Boute-en-train ? Ou alors complètement introverti ? Silencieux ? Méfiant ?

C'est un exercice assez difficile, mais c'est grâce à celui-ci que votre personnage prendra vie et apparaîtra comme tel aux yeux des autres joueurs et du meneur de jeu.

## Les signes distinctifs

Votre personnage est peut-être le fruit d'une union entre un démon et une humaine ? Dans pareil cas, certains attributs physique de son géniteur pourraient apparaître, comme des cornes, une odeur de soufre, des pupilles rouges, etc... Ou alors votre personnage est un guerrier au lourd passé de mercenaire qui a traversé maintes batailles, auquel cas il est probable qu'il soit couturé de cicatrices. Votre personnage a-t-il un tatouage, un doigt manquant, un gros nez ? Encore une fois, tentez de l'imaginer et ces détails vous apparaîtront comme par magie.

Il se peut également que votre personnage ait une phobie quelconque, dont l'explication se trouverait peut-être dans ses expériences passées. Si votre per-

sonnage a vu ses parents se noyer, il est tout à fait envisageable qu'il ait une peur bleue des étendues d'eau.



## Le vécu

Maintenant que nous avons abordé l'aspect «extérieur» de votre personnage, qu'en est-il de son passé ? Qu'a-t-il vécu avant de rencontrer ses nouveaux compagnons ? Est-il marié ? A-t-il des parents ? Est-il de noble lignée ou alors de basse extraction ? Peut-être qu'il est recherché par les agents d'un baron pour avoir volé ses appartements ? Ou par une fiancée baffouée dont le père travaille pour les services secrets du pays et qui est connu pour avoir la main lourde ? Plus son passé sera cohérent, plus votre personnage sera «vivant» aux yeux des personnes autour de votre table. De plus, votre meneur de jeu pourra peut-être interagir avec vous de manière plus personnalisée.





## EXEMPLE ET ANALYSE D'UN BACKGROUND

Romuald a vécu toute son enfance dans l'insouciance des biens-nés. Ses parents, liés par un mariage politique entre deux familles de basse noblesse, ne s'occupaient pas vraiment de lui et préféraient le laisser aux soins des domestiques du manoir. Très vite à l'étroit entre les murs de la demeure familiale, il s'échappait, la nuit venue, pour rejoindre le village voisin où il espionnait, tapi dans l'ombre, les maisonnées et leurs habitants. Ressentant une intense satisfaction et un plaisir fou à se mouvoir ainsi dans les ombres, discret comme un chat, il s'enhardissait chaque nuit un peu plus, et alla même jusqu'à pénétrer à l'intérieur des chaumières. Sans cesse à la recherche de défis supplémentaires, il décida un beau jour d'espionner la chambre de ses parents, le vicomte Albrius et la vicomtesse Shaana, et ce malgré le fait qu'il savait la pièce magiquement protégée contre toutes les intrusions.

Malheureusement pour lui, ses talents ne furent pas à la hauteur et il fut découvert alors qu'il escaladait silencieusement la paroi extérieure du manoir. Romuald eut uniquement le temps de visualiser la chambre de ses parents par la fenêtre avant que l'alarme ne retentisse, et ce qu'il vit lui glaça le sang. A la place de ses parents se trouvaient deux démons immondes à la peau noire, physiquement semblables à des humains mais atrocement hideux. Leurs yeux étaient rouges sang et semblaient luire dans la pénombre. Depuis combien de temps ces démons avaient-ils pris l'apparence de ses parents ? Romuald ne chercha pas à le savoir et s'enfuit à toutes jambes une fois qu'il redescendit de la fenêtre. Derrière lui, les gardes du manoir étaient déjà alertés et, sur injonction des faux parents, des flèches furent tirées en sa direction. Il n'était plus le bienvenu chez lui.

Depuis ce jour, Romuald a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat dont les commanditaires n'étaient autres que le vicomte Albrius et la vicomtesse Shaana, ou plutôt les démons qui ont pris leurs apparences. Il vit à Azorah «La Grande», ville dont l'importance de la population le cache aux yeux de ses poursuivants. Sans le sou, il vit de rapines et de cambriolages et vient récemment de s'affilier à la guilde des voleurs, grâce au coup de pouce de Pargan, un voleur de la guilde que Romuald a sauvé d'une patrouille de la garde. De son pays natal, le comté de Lac Noir, il n'entends que des rumeurs lâchées par quelques marchands ambulants : le vicomte serait devenu fou et serait un vrai tyran pour ses sujets, ou encore : le fils du vicomte ne serait

pas mort et reviendrait, un jour, délivrer les habitants du joug du Vicomte dément.



### Analyse

Ce background, bien que très classique, apporte de nombreuses précisions quant au personnage. Sa situation originelle, sa situation actuelle, son but (implicite : découvrir ce qui est arrivé à ses parents, tuer les démons), sa situation familiale, son comportement (implicite : fugitif, débrouillard), son affiliation à la guilde des voleurs, ses compétences... Un meneur aura tout ce qu'il lui faudra pour faire jouer une aventure personnalisée ayant un impact direct sur la vie du personnage. Pourtant, il manque certaines informations : le caractère du personnage, son physique, ses manies, ses tics, etc. Il n'est de loin pas obligatoire de les noter sur papier, mais il pourrait être utile de créer, en trois lignes, le descriptif de votre personnage. De plus, ce background est assez précis. Le meneur pourrait vouloir modifier certains détails pour coller à son idée : ne vous en offusquez pas et acceptez la critique, discutez-en entre vous.

# CRÉER UN BACKGROUND EN DEUX MINUTES

Cette méthode servira à créer rapidement, en répondant à des questions précises, les principaux traits de votre personnage. Idéal pour une partie de dernière minute !

1. *Votre personnage travaille-t-il au sein d'un gouvernement ou d'une guilde, organisation ?*
2. *Citez trois traits moraux de votre personnage.*
3. *Citez trois traits moraux que votre personnage ne supporte pas chez les autres.*
4. *Où et quand est né votre personnage ?*
5. *Quelle est la spécialité de votre personnage ?*
6. *A quoi ressemble votre personnage ?*
7. *Est-ce que votre personnage a des trucs bien à lui ? Une phrase qu'il répète souvent, une démarche singulière, un tic, etc ?*
8. *Quelles sont les différentes choses que votre personnage aime vraiment ?*
9. *Quel est l'évènement le plus important de la vie de votre personnage ?*
10. *Quelles sont les motivations principales de votre personnage ?*
11. *A quoi ressemble la famille de votre personnage ?*
12. *Votre personnage prie-t-il et qui ? Est-il investi politiquement ?*
13. *Quels sont les aspects humains que votre personnage valorise le plus ?*
14. *Quelle est la plus grande peur de votre personnage ?*
15. *Est-ce que votre personnage garde un secret ?*



# QUELQUES CONSEILS EN VRAC

## De la cohérence !

Il se peut que le personnage soit trop éloigné de ce dont le meneur de jeu a besoin pour la campagne, dans ce cas il faut trouver un compromis, et comprendre que le meneur (en théorie) n'est pas là pour brider les joueurs mais pour nous donner la possibilité de jouer un perso qui lui fera plaisir. Or, s'il est en totale inadéquation avec la campagne, mieux vaut le prévenir.

## De la motivation !

Créer un background est une étape essentielle à toute bonne partie de jeu de rôle. Mettez-y du vôtre, parlez avec vos joueurs ou avec votre meneur de jeu. N'ayez pas peur de demander des avis autour de vous, ou de puiser dans vos références cinématographiques ou littéraires. Un background soigné motivera votre meneur à vous faire jouer des parties inoubliables !

## Ne soyez pas trop précis ou trop long !

Il faut éviter le piège de l'exhaustif, de la biographie sur dix pages et de la quantité d'événements pour expliquer chaque petit élément de la fiche de personnage... Nous n'avons pas besoin de savoir que papa et maman cultivaient des betteraves pour expliquer le degré de connaissance de la nature d'un druide... Un background trop long signifie plusieurs choses : trop d'informations, du superflu sur le personnage, ou alors de la dilution d'information, et finalement, pas plus de pertinence qu'un seul paragraphe bien construit. N'inscrivez que ce qu'il vous semble essentiel.

## Demandez l'avis d'autres personnes !

Il existe une multitude de forums traitant de jeu de rôles sur Internet (n'oubliez pas le Scriptorium !), n'hésitez pas à poster votre background et à recueillir l'avis d'autres joueurs ou meneurs. Les bonnes critiques vous serviront à coup sûr !

