



## Guide pour création d'historique de personnage « background »

Version 18 avril 2006

## Création d'un personnage et l'écriture de son background

Le Grandeur Nature Médiéval-fantaisiste que nous vous proposons est un Grandeur Nature de type personnalisé. Pourquoi demandons-nous des backgrounds? Parce qu'un GN personnalisé est presque impossible à réaliser sans eux. Vos histoires nous aident grandement à intégrer vos personnages et à cibler nos scénarios de façons plus précises. Elles deviennent à la fois des références (nos mémoires étant très sollicités et donc déficientes) et aussi une riche banque d'idées gratuites pour nos scénarios. De plus, en prenant le temps d'écrire un historique, vous vous familiarisez davantage avec le personnage que vous incarnez. Cela vous donne l'occasion de préciser sa philosophie, ses états d'âme, ses expériences, ses origines et bon nombre de détails qui font souvent toute la différence.

Nous vous demandons d'écrire un récit relatant l'histoire de votre personnage jusqu'à ce jour (ou « background » dans notre jargon). Le type d'écriture peut-être autobiographique comme un journal personnel, narratif comme un roman ou un mélange des deux. Votre background peut comporter des annexes ou sections différentes. Il est intéressant de rendre votre récit « vivant » en révélant les états d'âme de votre personnage, sa philosophie de vie, sa perception du monde qui l'entoure et tous les événements marquants qu'il a vécus, ainsi que ces réactions face à ceux-ci. Plus vous précisez et donnez d'éléments, plus il est aisé pour l'organisation de bâtir des scénarios et des intrigues entourant votre personnage et de ce fait, vous impliquer directement dans l'action. Ce qui importe par-dessus tout, c'est d'avoir une idée la plus précise possible de qui vous incarner. Mais rappelez-vous que les scénaristes doivent non seulement connaître votre personnage, mais aussi le comprendre.

Bâissez un personnage d'après plusieurs concepts de base. Ne le centrez pas uniquement sur une idée, car cela risquerait de restreindre vos possibilités d'interaction. Soyez imaginatif, mais vraisemblable dans la conception de votre personnage et de son histoire. Élaborez et justifiez bien chacun des éléments. Nous sommes ouverts pour autant que vous soyez cohérent et respectueux des principes de base du jeu de rôle. Si votre but est d'être méga puissant et invulnérable afin de tuer quiconque n'est pas votre esclave, vous vous trompez de Grandeur Nature. Après l'approbation de votre concept de personnage, vient la conception « mécanique de jeu » (talents, pouvoirs, connaissances, etc...). L'organisation vous informera de la marche à suivre. Encore une fois, nous adapterons et modifierons les divers éléments du système de façon à vous permettre, le plus possible, de jouer le personnage que vous avez envie de jouer.

Les habiletés et connaissances de votre personnage servent à vous aider dans vos actions, rarement à solutionner directement un problème. La différence est au niveau du « comment » vous utilisez les talents de votre personnage. Il ne faut pas voir ces caractéristiques comme des habiletés omnipotentes, absolues et statiques. Elles ne sont pas automatiquement gages de réussite et parfois, elles peuvent se retourner contre les personnages eux-mêmes. Rappelez-vous qu'il y a deux facettes à chaque chose.

Souvenez-vous bien du principe « cause-conséquence »; il est appliqué en tout temps. Soyez certain que chaque action entraîne inévitablement des conséquences. Même si votre tentative ou action échoue ou ne vous donne pas le résultat escompté, il y a toujours une conséquence... bonne ou mauvaise.

N'oubliez surtout pas que votre personnage est beaucoup plus qu'une liste de talents et de connaissances. Peu importe la situation ou le personnage qui vous fiat face, il existe toujours une multitude de possibilités d'interagir. Vous allez rencontrer des personnages de tout genre. Certains pourraient vous sembler plus puissant que vous mais ne vous décourager surtout pas, malgré les apparences, vous pouvez faire une différence. Creusez-vous les méninges, agissez avec prudence, informez-vous, cherchez des personnes-ressources, sondez vos adversaires potentiels, faites-vous des alliés et établissez des stratégies. Une autre chose importante : il se passe toujours une quantité d'événements, d'intrigues et de problèmes dans un GN. Établissez vos priorités car vous pourriez être rapidement submergé de situations à régler.

L'organisation comprend plusieurs scénaristes et chacun d'entre eux exerce un style de quête et d'interaction différente. Une chose leur est cependant commune : celle de vous faire vivre votre concept de personnage à fond. Les quêtes peuvent être à plusieurs niveaux : émotif, philosophique, idéologique ou simplement bien terre-à-terre. Vous pouvez être appelé à résoudre une énigme, débusquer un personnage, affronter un ennemi, trouver un remède à une maladie, chercher la source d'un événement, protéger un objet, faire une chasse au trésor, développer une habilité spécifique, devenir un expert dans une discipline, découvrir d'anciens secrets, aider un personnage dans sa quête, retrouver une personne disparue, transporter un objet spécial d'un endroit à un autre, convertir les gens à votre foi, établir une guilde, rétablir votre nom et votre honneur, assouvir une vengeance, créer un objet, amasser des légendes en vue d'en faire un récit, rechercher votre propre destinée, trouver des terres pour en devenir le seigneur, mettre à jour d'anciennes mémoires oubliées, monter une milice espionner quelqu'un, etc. ...

Rappelez-vous qu'il s'agit d'un jeu de rôle. Votre premier plaisir devrait logiquement être la simple incarnation de votre personnage. Ensuite, soyer « pro-actif ». Cherchez même si c'est difficile. « Taper dans des montres ou d'autres menaces » devrait être votre dernière option. Il vous faut connaître vos adversaires sinon, vous risquez de « frapper un nœud ». Chaque élément, chaque événement, chaque personnage a sa raison d'être. Rien n'est là par simple hasard. L'interaction entre personnages joueurs est extrêmement importante. Vous ne pouvez vous douter de la somme d'informations et de capacités se retrouvant déjà parmi vous. Vous êtes, chers joueurs, votre première et meilleure ressource !

C'est votre interprétation ou « role-play » qui donnera vie à votre personnage et qui le rendra intéressant et unique ; non pas ses caractéristiques. Selon ma propre expérience, je peux vous dire les personnages les plus marquants sont ceux qui ont un caractère ou un comportement se différenciant des autres. Ces choses-là n'ont que peu ou pas de

rapport avec des talents, pouvoirs ou capacités. Et je vous assure qu'il est beaucoup plus intéressant d'incarner un tel personnage ou d'interagir avec lui. Les « travers », défauts ou faiblesses donnent souvent une saveur unique au « role-play ». Ce sont des aspects extrêmement intéressants à jouer.

### Questionnaire type de background

Quel est le nom complet de votre personnage ?

A-t-il un titre de noblesse, un rang social, une réputation particulière?

Quel est son état général ? Est-il malade ou a-t-il une infirmité ?

Où est-il né (région, pays, royaume, race, tribu, ...), où a-t-il vécu et quel âge a-t-il ?

Que sait-il faire, quels talents possède-t-il ?

Quels sont ses loisirs, ses rêves, sa vision du monde ?

A-t-il croisé des personnages ayant eu un impact sur lui?

Quels événements marquants a-t-il eu dans sa vie et comment y a-t-il réagi?

À quoi s'intéresse-t-il? Quel genre de personne suscite son Intérêt ?

Que fait-il dans la vie, a-t-il une profession, une vocation ou une mission?

A-t-il une phobie ou déteste-t-il quelques choses en particulier?

Comment est-il devenu ce qu'il est ? Certains personnages ou événements y ont-ils joué un rôle ?

Où et comment a-t-il appris ce qu'il sait ?

S'est-il fixé un objectif à atteindre ou une tâche à accomplir ?

Pourquoi est-il venu dans ce village et comment (l'endroit où se déroule le GN) ?

A-t-il une philosophie de vie particulière ou croit-il en une divinité et si oui, laquelle ?

Qui sont ses parents et que faisaient-ils dans la vie ?

A-t-il des frères, sœurs, des enfants ou personnes proches ?