



Les 10 Commandements de la Création d'un PJ

(Par Loz)

Un PJ « fort » contribue au plaisir de tout l'équipe (et donc à tous les joueurs autour de la table, ce qui est un but fondamentale des jeux de rôle).

Mais comment créer systématiquement des personnages forts ?

- 1) Fort sera le concept fondamentale de votre PJ. Si votre PJ pourrait être étiqueté « stéréotype », « deux dimensionnelle », « cliché » ou « copie conforme de... », il faudrait songer deux fois avant de continuer à le créer.
- 2) Un personnage fort est un qu'il te plaira à jouer. Sinon, abandonnez toute de suite.
- 3) Un personnage fort a une profondeur et largeur de possibilités dans une situation donnée. Même « Hulk » ne répondait pas « Hulk écrase ! » à toutes les situations. Les réactions classiques sont : Se Battre, S'Enfuir, Se Rendre ou Bluffer. Si ton personnage manque une de ces possibilités, il a une faiblesse majeure, et parfois empêchera l'équipe de réagir comme il faut.
- 4) Un personnage fort a un concept consistant. Un diplomate suave et sophistiqué est consistant (quoique un peu en besoin de customisation). Un diplomate malodorant né dans le caniveau qui résout toutes ses problèmes avec un Magnum 44 est confuse et donc faible.
- 5) Un personnage fort a des limites. Il y a des choses qu'il ne peut pas faire et des choses qu'il ne voudrait jamais faire. Pas de limites = ennui et une campagne dysfonctionnelle. Ses limites devraient être innées à sa personnalité/situation. Ils ne devraient pas être rachetables avec le temps/les XP : le PJ devrait seulement pouvoir les diminuer ou modifier un peu.
- 6) Un personnage fort a des avantages qui sont aussi des handicaps. E.g. Il a des contacts criminels à gogo ? Ca doit rendre certains PNJ convaincus qu'il est un criminel lui-même.... Il peut jongler des enclumes, soit....mais peut-il manipuler des flûtes de champagne en cristal sans les casser ?
- 7) Un personnage fort a un point focal. Il ne se disperse pas. A ne pas confondre avec « largeur et profondeur ». Batman a un point focal (son obsession avec la justice) et une vaste gamme de compétences pour le réaliser. Quelqu'un qui coche d'abord les compétences et songe ensuite au concept pour essayer de tout justifier créera probablement un personnage dispersé et donc faible.

- 8) Un personnage fort interagit avec le monde qui lui entoure. Si le MJ ne voit pas moyen de intégrer le personnage dans son campagne c'est pas le peine d'essayer de nager contre le courant. Si le personnage serait trop obsédé avec ses démons intérieurs pour contribuer aux œuvres de l'équipe.... Laissez tomber. Si c'est un concept brillant, rangez-le dans un classeur et attendez qu'une autre campagne, plus apte à l'accueillir, arrive.
- 9) Un personnage fort contribue, il ne monopolise pas. L'exemple classique est le personnage qui agit hyper-vite (e.g. le Flash). Soit il ne recevra pas l'attention du MJ qu'il faudrait pour bien réaliser ses actions, soit les autres joueurs seront réduit à de simples spectateurs. Ce qui serait dommage dans les deux cas.
- 10) Un personnage fort peut grandir. L'évolution d'un personnage peut être l'un des plus grands plaisirs que le joueur en tire. Mais le personnage va soit grandir, soit stagné : ce qui tue le plaisir tôt ou tard. Notez que ceci est lié à la notion de limites. « Costaud » c'est une chose. « Invincible » fini par lasser.

Voilà, il n'y a plus d'excuses qui tiennent désormais... :)