



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > BaSIC > Aides de jeu > Points de règles > Divers > **De l'art de composer un personnage**

De l'art de composer un personnage

mardi 30 mars 2010, par [Gelweo](#)

Un personnage ne se résume pas à quelques chiffres posés sur un papier, mais comme nous allons voir, on peut tirer de sa feuille bon nombre d'éléments littéraires qui permettent de trouver un bon background... et de lui donner vie !

Définition

Personnage : étymologiquement, ce mot est tiré de "personne", mais la terminaison suggère qu'il s'agit d'une caricature de la réalité.

C'est encore plus visible en Anglais ou Allemand : Character, Figuren > cela désigne nettement des traits, des silhouettes.

Dans le langage courant, un personnage est quelqu'un qui se remarque nettement par certains traits.

Attention : ce n'est pas pour cela qu'un perso doit être simpliste et manichéen, cela veut dire simplement qu'aussi complexe qu'il peut être, un personnage ne sera toujours qu'une tentative d'approche du réel.

Plus un personnage en est proche, meilleur il est (et plus il est agréable à jouer) !

Ceci est valable pour BaSIC, mais vous pouvez l'appliquer pour n'importe quel Jeu de Rôles utilisant des composantes, je pense.

Interpréter les composantes

Attention, il ne s'agit ici que de s'inspirer des caracs de sa feuille pour trouver SON perso. L'essentiel reste d'avoir de l'imagination et un sens du Roleplay, donc il ne s'agit pas de coller servilement, à la lettre, aux chiffres !

La force : La force musculaire POTENTIELLE du

personnage. Rien ne dit qu'il saura s'en servir correctement, c'est à voir avec l'athlétisme.

La dextérité : L'agilité, l'habileté et les réflexes potentiels du personnage. Attention, ce n'est pas parce qu'un personnage a un score important en DEX qu'il pourra jongler avec 1 tronçonneuse, 2 couteaux de boucher et un savon de Marseille ! pour cela, il devra avoir la compétence (et un très bon niveau) en jonglage !

La constitution : Physiquement, la constitution n'est pas forcément visible. C'est plutôt en endurance qu'elle se verra. Défini aussi la santé du personnage.

L'apparence : Caractéristique compliquée à interpréter, la beauté étant une notion très subjective ! Disons qu'on peut la ramener à une sorte de "charisme" extérieur, une manière de se tenir et de se vêtir, de "classe".

Notons qu'un personnage avec beaucoup en APP n'est pas très discret, et se remarquera dans une foule. Idem pour un score faible (en dessous de 10). Plus un perso sera proche de la moyenne, moins il risque de se faire remarquer (à moins qu'une autre de ses caractéristique physique comme la TAI soit remarquable, qu'il soit particulièrement peu discret ou qu'il se promène à poil dans la rue avec une espadrille sur la tête en chantant "Capitaine Flam" ! >direction l'asile !)

L'intelligence : Une chose à retenir pour le Roleplay : un perso. avec un score médiocre en INT



(10-11, par exemple) n'est pas forcé d'être un crétin fini. Ce peut être simplement quelqu'un qui a peu d'imagination, des idées très arrêtée ou un esprit peu ouvert.

Je considère par ailleurs qu'un perso avec plus de 18, et donc quasiment sûr de réussir ses jets d'idées, comme étant génial, mais ayant toujours un grain ou plus. Bin oui, ses idées sont tellement géniales qu'elles échappent au raisonnement humain traditionnel ou tellement avant-gardistes que ses contemporains le tiendront pour cinglé.

Autre chose : génie ne va pas forcément de soi avec éthique... (ça, c'est du Roleplay !)

La taille : Pas toujours réparti de la même façon : la masse se répartie dans l'espace en hauteur, en largeur, mais aussi dans les muscles, la graisse et les os (on peut peser plus lourd que le poids théoriquement idéal, sans avoir une once de graisse en trop, simplement parce que l'on est fortement charpenté) ; et n'est pas réparti de la même façon selon que l'on est un homme ou une femme.

Le pouvoir : Mis à part les pouvoirs magiques/psioniques, le POU permet d'évaluer la volonté d'un perso.

Ainsi, un individu ayant un POU faible est quelqu'un de plutôt passif, alors qu'un perso. ayant beaucoup en POU est quelqu'un avec beaucoup de volonté, ce qui ne veut pas dire pour autant qu'il réussira à tout les coups...

Les points de pouvoir définissent dans certains univers les points de magie ; Ils peuvent également servir de points de souffle, d'endurance (et dans un sens, c'est logique)

La perception : Semi-composante, en fait, facultative, mais très utile. Influe sur certaines compétences, comme la vigilance, chercher (PERx2) et la sagacité (PER+10%).

Donne une idée du niveau d'attention du personnage.

Versatile : La fatigue, la santé, les drogues, etc. sont autant de modificateurs.

De 3, c'est quelqu'un de totalement impotent sur le plan sensitif (dans le genre totalement insensible à la douleur !) ou alors totalement dans la lune à 18,

c'est quelqu'un avec un (ou plusieurs sens) largement au-dessus de la moyenne et/ou perpétuellement aux aguets.

Un aveugle de naissance n'est pas forcé d'avoir un score faible en PER. N'oubliez pas qu'il y a d'autres sens que la vue, mais si c'est le plus "humain" des sens !

Par contre, si un joueur devient subitement aveugle, sa composante PER s'en ressentira, et les composantes filles avec ! Jusqu'à ce qu'il éduque d'autre sens (faut que je trouve une règle pour gérer ce genre de cas !) A vous de voir si vous en avez besoin... Je la recommande si vous jouez avec une description précise des sensations.

Comparer les composantes

Par exemple, un perso. avec beaucoup en TAI mais peu proportionnellement en FOR pourrait avoir un certain embonpoint, ou alors c'est un géant très maigre et sec.

Un perso. avec beaucoup en POU mais proportionnellement peu en INT pourrait être quelqu'un de borné, une tête de mule, voir une tête brûlée (fonce dans le tas). A suivre...

Quelques exemples concrets

FOR 13 | TAI 12
CON 15 | INT 16
POU 12 | DEX 15
APP 11 | PER 10
PV : 14 | B. +1d3

Santé de fer. Réfléchi longuement avant d'agir (cérébral).

Apparence discrète/ordinaire.

Perception ordinaire. mais faut pas le chercher.

FOR 9 | TAI 17
CON 12 INT 14
POU 14 DEX 16
APP 8 | PER 15
PV : 15 | B. +1d3

Rien comme muscle. Obèse ou échalas. Très agile (mais les gros agiles, ça existe !)

Santé normale. Ouvert d'esprit. Volontaire >



réfléchi (équilibré).

Présente mal ou mal tenu de sa personne.

Sens développé/ très attentif.

FOR 15 | TAI 16

CON 17 | INT 11

POU 17 | DEX 14

APP 11 | PER 8

PV : 17 | B. +1d3

Un gorille...

FOR 10 | TAI 13

CON 13 | INT 14

POU 13 | DEX 9

APP 17 | PER 4

PV : 13 | B. /

Plutôt maladroit. Extrêmement distrait.
Extrêmement bien tenu.

FOR 17 | TAI 13

CON 9 | INT 18

POU 9 | DEX 12

APP 17 | PER 18

PV : 11 | B. +1d3

Petit avec beaucoup de muscles (force herculéenne). Santé fragile, souvent malade et peu endurant. douillet ? Peut-être a-t-il un souffle-au-coeur ou une autre pathologie (asthme, etc...)

Génial. Passif et/ou guignard, peu influent. très bien tenu/très "beau".

D'une extrême sensibilité, rien ne lui échappe.

Les compétences et le "passé" du personnage

Le plus important au dos de la feuille de personnage, sa psychologie, son histoire et ses relations.