



Faire le background d'un personnage

dimanche 16 avril 2006, par [Maël](#)

Faire le background d'un personnage

Tisser l'histoire de son personnage est un exercice sensible, car il doit présenter un personnage, sa vision des choses mais aussi l'habileté du joueur. Un back très bon m'a très souvent apporté un très bon joueur et un personnage attachant. Donc construire un personnage ce n'est pas à prendre à la légère car c'est sur cela que les conteurs vont jauger le futur joueur. La longueur d'un back importe peu en réalité, des back de dix pages de scène de combat ou de dialogue c'est plutôt fatigant. Et même si le back est de toutes beauté un conteur devra prendre beaucoup de temps pour le lire et si le conteur veut relire des back il zappera celui qui fait dix pages...

Donc faire dix lignes ça donne l'impression que l'on se moque des conteurs ou d'un manque flagrant de motivation... Mais dix pages qu'on veut les étouffer et se faire valider par fatigue... Un bon back doit être court mais intense il doit faire dresser les poils du dos, donner la chair de poule ou tirer une larme. Bien sûr c'est un cas extrême mais cela m'est arrivé d'être troublé. Un background présente un personnage, sa façon de penser de voir les choses. Un personnage n'est pas un héros, il peut être le pire des salop mais justifier son comportement, mais jamais faire le mal pour

le mal ou le bien pour le bien. Il n'y a pas de « paladins » dans les jeux du Monde des Ténèbres.

Pour présenter le back et mieux ressentir le personnage j'ai au début écrit l'historique en employant le « Je » pour m'immerger dans le personnage. Je pense que cela facilite, maintenant j'oriente selon mon envie et la vision du personnage, mais je suis pas un écrivain non plus ;)

Le Concept

Un élément important et le concept et la question qui suis selon moi, « En quoi mon personnage ce démarque t'il ? » Si je créer un Brujah avec un concept Guerrier Solitaire. En quoi il se différencie des autres Brujah car il ne fait pas partie de la masse, même entouré de Guerrier Solitaire ;) Avec un concept bien travaillé en quelques lignes on peut se faire une idée de ce que l'on veut jouer. Le travail de ce concept n'est pas impératif mais aide beaucoup. Après on peut lui appliquer un clan qui irait bien ou alors partir d'un clan et travailler un concept excentré au clan. Un Cappadocien poète, un Assamite espion ou un Tremere nul en magie enfin peu importe mais le personnage doit avoir une impression de nouveauté ou d'exploration pour le joueur.



La Génération

La génération est un historique qui ne coûte pas cher donc en général les joueurs sont de la 8ième... Oui mais en quoi en septième génération s'intéresserait à un personnage avec un back moyen sans profondeur ? Donc la génération c'est comme le pouvoir il doit y avoir un coût et des responsabilités. Sans cela en général je refuse une basse génération comme je peux en autoriser une plus basse pour un concept qui mérite une génération plus importante. Donc Gégé le Brujah solitaire à intérêt à avoir de bonnes explications pour être de la huitième génération.

La crédibilité

Cela ne va pas de soi pour toutes les chroniques et le jeu de rôle vous appartient donc si le conteur ne désire pas être « crédible » ou suivre la vision de White-wolf il en a le droit. Le Monde des Ténèbres c'est le notre en plus sombre, donc un elfe noir étreint (j'en ai déjà eu...) ça n'existe pas ! Un mécanicien auto lourdaud et patibulaire étreint par un Brujah sera plus crédible ! On peut avoir des originalités, un Assamite fanatique d'arme étreint pour ces grandes connaissances dans ce domaine qui en réalité ne maîtrise rien si ce n'est une grande gueule. Mais dans le côté super héros du genre... Un séthite étreint en -2000 qui se retrouve à Londres en 2003 dans un musée... après avoir combattu garou, prince et autres méchants... Et qui sort du sarcophage ! Ok c super sympa pour un Nanard mais pour un back concrètement ce n'est pas viable ! Selon moi dans le monde des ténèbres donc même les plus gentils qu'ils soient pasteurs,

curé ou religieuse on des côtés sombres... Qu'ils aient des perversions ou qu'ils soient fanatiques et sanguinaires. Il n'y a pas de « héros » dans le monde des Ténèbres par contre des anti-héros déjà plus crédible ! Donc pour ton personnage imagine d'où il vient et essaye de raisonner pour comprendre ce qu'il l'a mené là pourquoi et comment il a pu évoluer !

1er Paragraphe « Les Racines »

Présentation du cadre de vie du personnage, à une époque ou son identité se détachait déjà de la masse. Il n'a pas besoin d'avoir été malheureux de perdre ses parents pour devenir un personnage qui se distingue. Un back sur deux au début le personnage perd ses parents et vit très malheureux. Donc non ce n'est pas normal et ce n'est pas ce qui fait qu'on devient vampire. Dans les racines on peut décrire l'environnement ou le personnage prend ses sources. On peut parler de son enfance, mais aussi des premiers reliefs de sa vie. Un être naît que quand il commence à penser et comprendre paraît il.

2e Paragraphe « Expansion »

Ce qui a permis de développer le personnage, ces premières expériences, ses besoins, ses envies, ce qu'il n'aime pas ce qu'il déteste. Cela peut englober sa vie d'enfant voir d'adolescent.

3e paragraphe « Maturation »

Ce paragraphe sert à mieux cerner le



personnage tel qu'il a attiré son sire. On a pu le plonger dans le surnaturel avant mais ici il faut présenter le personnage dans toute sa splendeur, il n'évoluera plus en tant que tel donc c'est la conclusion des deux autres paragraphes.

4e paragraphe « Entrer dans le surnaturel »

Le personnage meurt pour renaître de ces cendres, tout ce qu'il a connu s'effondre en général qu'ils doivent prendre en compte un grand nombre de nouveaux paramètres. Expliquer en quoi le sire s'intéresse au personnage, ses relations avec lui etc... Qu'ils soient Mage, vampire ou exterminateur... Les choses ont changé le

personnage voit le monde différemment. Expliquer sa vision du monde aussi courte soit elle à cette époque. Et ce paragraphe peut se terminer par la libération, l'âge adulte dans un monde de vieux acariâtre est hypersensible à la moindre vexation ;)

5e paragraphe « Les Premiers pas

»

Développer la partie vie libre du personnage, qui il a pu rencontrer, ses échanges etc... Plus ou moins long si c'est un ancien que si c'est un nouveau né. Jusque à son arrivée dans la chronique. A faire de préférence avec le Conteur à moins que le personnage ne soit un Nouvel Arrivant dans la cité.