

SURVIVRE AU JEU COMMENCE DES LA CREATION DE PERSONNAGES

survivre au jeu commence des la creation de personnages

Cet article est disponible sur le site des Royaumes d'Ailleurs avec l'aimable autorisation de **Ludovic Schurr**, véritable rédacteur de tout ce qui suit. L'article est initialement paru sur le [forum de la cour d'oberon](#)

Over the Edge n'est pas un jeu de rôle comme les autres. Dans la plupart des jeux de rôle, quel que soit leur décor, les joueurs voient leurs possibilités réduites dès la création du personnage qu'ils désirent incarner: Ils ne peuvent pas créer n'importe quel personnage. Dans un souci de cohérence, le Meneur de Jeu (MJ) de même que l'univers du jeu leur interdisent de jouer certains personnages ou types de personnages trop éloignés de l'univers du jeu, ou qui ne s'inscriraient qu'avec difficulté dans le cadre du scénario prévu. *Over the Edge* laisse une TOTALE liberté de choix au joueur quant à la nature de son personnage. Suffisamment souples pour gérer tous les types de Personnages-joueurs, les règles de *OTE* sont souvent critiquées comme étant "quasi-inexistantes". Une telle affirmation est gravement erronée. La souplesse des règles d'*OTE* provient de leur simplicité. C'est parce que les règles d'*OTE* sont si facilement adaptables à n'importe quelle situation, qu'elles ne peuvent justement pas être "quasi-inexistantes".

Les règles d'*OTE*, pourtant, apparaissent très peu souvent. Elles n'existent que dans le but de gérer des situations que le simple jeu d'acteur des joueurs ne peut pas résoudre (c'est rare, mais ça arrive). Il me semble toutefois nécessaire de parler de l'élément du système de règles le plus dangereux à court terme pour les PJ: Le **système de combat**.

Dans la plupart des jeux de rôle en effet, le système de gestion de la vie par points offre une sécurité supplémentaire au personnage qui ne perd généralement que relativement peu de points de vie. Dans *OTE*, les armes sont caractérisées par un facteur de dégâts par lequel on multiplie la marge de réussite de l'attaque. Oui, vous avez bien lu: "multiplie". C'est en cela que réside le danger, car une marge de réussite faible peut signer l'arrêt de mort du personnage. Lorsqu'on tire sur votre personnage, celui-ci a besoin au mieux d'assistance médicale intensive dans l'instant, au pire d'un corbillard. C'est pourquoi les personnages, et a fortiori les joueurs qui les incarnent, ne devraient user de la violence qu'avec la plus grande circonspection.

Toutefois, ce même système de règles recèle également des trésors cachés, dont le joueur avisé devrait aisément tirer parti. En effet, *OTE* est un jeu consensuel: L'important n'est pas ce que votre personnage sait faire, mais ce que vous arrivez à faire croire au MJ qu'il sait faire. En théorie, le MJ ne vous fera que rarement lancer les dés. Il n'en a pas besoin, il lui suffit généralement d'estimer l'ingéniosité de votre plan pour savoir s'il va réussir, ou si votre coup de bluff était assez bien mené pour convaincre Goldfinger de ne pas vous laisser attaché face au laser. Mais parfois, vous pourrez demander à lancer les dés. Pardon, vous devriez demander à lancer les dés ou tout au moins demander que le MJ prenne en compte des éléments, une perspective qu'il a pu mésestimer ou oublier. Ce n'est pas de la contestation. Il s'agit d'une remarque permettant au MJ de connaître votre sentiment sur la situation, et éventuellement d'atteindre un consensus.

Exemple:

Prenons un personnage de 60 ans tout ce qu'il y a de plus classique, sans capacités hors du commun, qui a participé comme commando à la guerre du Viêt-nam. Poursuivi par des hommes en armes, il va tenter de voler un hélicoptère pour s'enfuir. Or, il n'a pas de Trait recouvrant spécifiquement le pilotage d'hélicoptère, et il a déjà dépensé ses dés d'expérience. Il s'installe aux commandes, lance le rotor, et là, le MJ demande au joueur: "Dis donc, toi, mais au fait, tu sais piloter un hélicoptère?" Théoriquement, le personnage ne sait pas piloter d'hélico. Or le trait pilotage d'hélicoptère est listé comme un Trait Spécialisé et Technique: Si on ne l'a pas, on n'a pas de dés à lancer. Le MJ ricane déjà à l'idée du crash. Mais le joueur pourrait arguer que puisque son personnage a été commando, il a du recevoir une formation de base en pilotage d'hélicoptère. Justement, le MJ avait très envie d'une petite scène d'action du genre poursuite en hélico. Le consensus est donc atteint: Le personnage décolle, le joueur souffle, et le MJ jubile.

A travers cet exemple, vous ressentez certainement la présence d'une adversité entre le MJ et le joueur. Vous avez raison, le MJ est l'ennemi des joueurs. Si le MJ ne lançait pas de défi aux personnages-joueurs à travers les aventures qu'il organise, le jeu n'aurait pas d'intérêt. En revanche, il serait tout aussi illusoire de croire que le MJ désire que les personnages-joueurs échouent dans leur quête.

De ce point de vue, il est l'ami des joueurs. Aussi déterminé qu'il soit à leur mettre des bâtons dans les roues, il n'apprécie pas (sauf rare cas de psychopathie...Ca arrive...) devoir tuer un personnage. Le MJ a généralement une forte propension à sauver les personnages en situation mortelle. Plus le personnage est intéressant, plus il a une personnalité réelle, complexe, une histoire, des buts qui interpellent les autres joueurs et/ou le MJ, et plus ce dernier rechignera à le laisser mourir. Pour garantir la survie de votre personnage, il est évidemment dans votre intérêt de lui découvrir un aspect susceptible de fasciner le MJ et les autres joueurs. C'est également à ça que peuvent servir le "jeu d'acteur de groupe", les interactions entre personnages: Densifier les personnages, leur donner une "vie propre". Rendre un personnage intéressant se fait souvent, comme on le verra, dès sa création.

En pratique, à la création du personnage, une fois que vous avez défini son concept et ses grands traits principaux, il faut toujours se poser la question suivante: "Si je ne connais que l'un des traits du personnage, les autres traits de celui-ci sont-ils prévisibles?" Si c'est le cas, alors il y a un problème. Si vous désirez garder ce genre de personnage, je vous conseille de faire varier les motivations, secrets, et défauts du personnage pour atteindre cette nécessaire originalité. Cependant gardez-vous d'en faire trop. Il est facile d'inventer une créature protoplasmique géante multidimensionnelle cannibale venue d'outre-espace, mais c'est une autre paire de manches que de l'incarner sans se limiter à un jeu d'acteur caricatural, donc inapproprié.

Si vous vous sentez incapable d'obtenir un personnage original par manque de temps ou d'inspiration, voici quelques trucs:

- Prenez pour Trait supérieur un Trait vague, inhabituel, ou incompréhensible. C'est encore mieux si vous ne comprenez pas ce que c'est vous-même, ou si vous le laissez à la discrétion du MJ. Ce genre d'initiative plaît généralement fortement au MJ, qui pourra vous impliquer avec beaucoup plus de facilité dans sa campagne. Combiné avec le défaut "Amnésique", aucun MJ ne pourra résister à l'envie de voir ce personnage évoluer, et ce dernier se fera spontanément un plaisir d'axer une bonne partie de sa campagne sur la reconquête de son passé par votre personnage.

- Prenez un type de personnage ultra-classique tiré d'un autre univers, roman, film, ou jeu contemporain. Tentez de le définir à la mode des "Traits" du système d'**O.T.E.** Une fois que c'est fait, changez un ou deux des traits en leur opposé absolu. Si le personnage obtenu vous surprend, vous fait rire, ou vous donne froid dans le dos, c'est bon signe: Vous êtes sur la bonne voie.

- Utilisez la table "**CUTUP Character Generation System**" dans le Player's Survival Guide. Tirez autant de mots que vous le désirez dans ces tables ou en ouvrant la page d'un dictionnaire au hasard, et efforcez-vous de les organiser en un paragraphe le plus long possible justifiant l'existence de votre personnage. Changez ou supprimez les mots qui ne vous conviennent pas. Des idées de personnages vont vous venir à l'esprit. L'inspiration, c'est pas plus difficile que ça.

Au cours du jeu, densifier le personnage impliquera de le mettre dans des situations dans lesquelles il pourra rencontrer des PNJ qui l'intrigueront ou lui plairont. Il est particulièrement conseillé de se faire des contacts et amis sur l'île d'Al Amarja. Indépendamment de l'aspect "avantage évident" des divers services que peuvent se rendre des amis, l'évolution des relations amicales entre un personnage-joueur et un personnage-non-joueur peut fournir une bonne base à des aventures et à un jeu d'acteur passionnants.

Voilà, avec ça, vous venez de mettre en place un personnage intéressant, qui, avec un peu de chance, plaira assez au MJ pour que celui-ci lui laisse un sursis."

