

### Tutoriel pour rôliste débutant chez Avalon Partie I : Généralités et les bases Version 1.1 du 20/11/09

Voici un mini-guide pour nos candidats non rôlistes qui souhaiteraient se lancer dans cet autre aspect du jeu.

Bien sur, cela ne se veut pas exhaustif et de toutes manières il y a autant de façons de jouer que de joueurs.

#### 1) L'interprétation

En jeu, le rôliste interprète au maximum son personnage. Les paroles et actes sont ceux du personnage comme le seraient ceux du personnage joué par un acteur. En fait la meilleure définition est celle ci : le jeu de rôle, c'est du théâtre d'improvisation.

Concrètement en jeu, les paroles en /dire, /crier, les emotes devraient être RP (c'est la charte des serveurs RP). Si l'on souhaite faire du hors RP, on utilise des parenthèses pour signaler que c'est le joueur qui parle et non le personnage. Dans les faits, cela n'est pas toujours respecté. Les joueurs d'Avalon sont assez souples pour faire la différence entre une scenette RP et une discussion sur un point technique.

Pour décrire une action, on utilise l'emote /me + la description de l'action.

*Exemple :*

/me lance un regard noir à Serlenne.  
sera lu par les joueurs proches comme :  
Maitseling lance un regard noir à Serlenne.

Dans les discussions RP sur les canaux, on utilise l'astérisque pour signifier qu'on fait une action.

*Exemple :*

sur le canal Avalon

[Faer]: \*arrive sur son fauteuil qui couine\*

[Faer]: Bonjour les jeunes !

Pour les canaux non publics (style canal Avalon, raid, ou guildes), les règles sont plus souples, mais en général, le /Avalon est plutôt RP, tandis que le /ra est plutôt technique et donc hors RP.

On pourrait très bien s'arrêter ici, et se contenter de pratiquer de l'improvisation de dialogues, d'emotes ou d'actes sans trop de liens entre eux. Mais pour ajouter de la richesse au jeu de rôle, l'étape suivante consiste à donner de l'épaisseur au personnage.

## 2) Le caractère

Dans une histoire, un film, une BD, les personnages ont chacun leur caractère qui permet de les différencier, et aux spectateurs/lecteurs de s'identifier à eux.

Dans le jeu, c'est pareil. Il est intéressant de donner un caractère à son personnage et d'essayer de le faire agir/parler en respectant ce caractère.

On peut s'inspirer de personnages existants pour définir son caractère. C'est la solution la plus simple et qui marche à coup sur, car on a un exemple pour s'inspirer et les autres joueurs reconnaissent immédiatement le type de personnage et savent comment interagir avec lui. On peut citer (la liste n'est pas exhaustive) :

- le paladin vertueux et courageux
- le nain braillard et bagarreur
- le chasseur solitaire et peu bavard
- la gnome curieuse, bavarde et gaffeuse
- etc ...

Avec l'expérience on peut se lancer sur des combinaisons plus originales :

- un démoniste gentil qui pense réellement qu'il peut sauver le monde avec ses démons
- un paladin déchu, raleur, antipatique, voire maléfique
- un nain sobre.

Le maître mot dans la définition du caractère de votre personnage, c'est « faites vous plaisir ». Plus on aura de plaisir à incarner ce caractère, plus ce sera facile et naturel.

Un outil sympa (mais nullement obligatoire) pour définir le caractère peut se trouver là. Il s'agit d'une [fiche descriptive du caractère du personnage](#) .

Dans la définition du caractère, on peut trouver aussi quelques éléments sur ce que le personnage aime ou déteste. Cela peut être les gâteaux au chocolat comme les gnomes. On peut y inclure aussi d'éventuelles phobies (style peur panique des araignées).

### 3) Les petits plus

Qu'est ce qui caractérise Dark Vador ? Quelle est la chose qui le fait reconnaître, même sans le voir ? Sa respiration artificielle !

Donnez à votre personnage plus de relief en lui inventant une ou deux particularités. Cela peut

être un défaut de prononciation, un accent, un familier, un défaut physique, une coiffure exubérante, un amour immodéré pour quelque chose (le chocolat, l'or, les femmes, ...). Appuyez sur ce trait pour qu'il devienne la marque de reconnaissance de votre personnage.

#### 4) L'historique ou background

Cette partie d'un personnage est souvent ce qui est cité pour définir le RP. En fait ce n'est pas la partie la plus importante pour effectuer du RP d'interprétation.

L'historique ou background sert à situer le personnage dans le monde imaginaire dans lequel il évolue. Pourquoi est il là ? D'où vient il ? Quel est son passé ?

L'exercice est difficile car il faut que le background reste assez cohérent avec la trame de l'histoire du jeu.

Plutôt que de risquer des grosses énormités d'incohérence avec la chronologie du jeu, il faut se contenter de faire simple. Je développerai ultérieurement des conseils pour se bâtir un background étoffé en fonction de sa race.

#### 5) Les events

Les events sont souvent aussi cités comme la base du RP. Mais un event peut très bien ne pas être RP, tout comme un rôliste peut aussi ne jamais participer aux events de son serveur.

Un event vise surtout à faire interagir un maximum de joueurs. Il peut être scénarisé (avoir une trame qui donne le background de l'évènement) mais ce n'est pas obligatoire. Un event peut

être l'occasion de mettre plus en avant le côté « dialogue » de l'interprétation du personnage (comme par exemple lors du Bal des Nymphes).

Avalon organise peu d'événements, et tous ses joueurs ne participent pas forcément. Sentez-vous libre de ce côté.

### 5) L'interaction

Définir son personnage, son caractère et son histoire, c'est bien. Le faire agir avec les autres c'est mieux.

On atteint là les limites de ce qui peut se faire dans les jeux online qui n'ont pas l'équivalent du maître du jeu arbitre/scénariste dans le jeu de rôle sur table.

En fait, les scénarios vont s'écrire entre les joueurs directement par ce jeu d'improvisation. Ici la bonne entente et la complicité entre les joueurs est essentielle pour que cela se fasse naturellement. Faire interagir les personnages de 2 joueurs qui ne sont pas sur la même longueur d'onde tourne très rapidement au vinaigre.

Il est difficile de décrire la globalité de ces interactions. Cela peut partir d'un simple jeu de ping-pong dans les dialogues, jusqu'à la construction à plusieurs de véritables intrigues scénarisées sur plusieurs jours, semaines, mois ou années.

Commencez par entrer dans une conversation.

Par exemple, un elfe hautain est en train de médire sur ce fleau miniature que sont les gnomes.

Posez-vous la question : comment mon personnage va-t-il réagir ? Aime-t-il les gnomes ?

Auquel cas, il essaiera certainement de les défendre.

Certains rôlistes utilisent le rand100 pour résoudre des « conflits ». Quand l'interaction dépasse le dialogue, c'est utile pour décider du résultat d'une action. Par exemple, un humain excédé par un gnome dit « J'essaye de mettre X dans un gros sac ». Le gnome peut se laisser faire ou dire « J'essaye de m'échapper ». Dans ce cas, les deux protagonistes lancent un rand100. Celui qui a le plus haut résultat réussit l'action. Cette pratique demeure cependant peu usitée à Avalon.

### 6) Le RP via le forum

Le RP ne se limite pas à l'interprétation du personnage dans le jeu. Certains dialogues peuvent avoir lieu sur le forum. L'exercice est plus dur, car là tout est dans la narration. Mais cela présente aussi l'avantage de ne pas avoir les limites du jeu.

Le background d'Avalon situe notre quartier général sur une île au large de Southshore (Austrivage). Dans le jeu, cette île n'existe pas. Nous jouons donc nos personnages sur le forum quand nous voulons les situer sur l'île. Le post « Les quais d'Avalon » dans la section « Candidature » sert à celà. Quand vous mettez un message sur ce post, imaginez que votre personnage vient de débarquer dans le petit port d'Avalon.

D'autres sections RP permettent de présenter sous forme de récits, BD ou vidéos le background de votre personnage ou même des aventures vécues en groupe. Toute cette somme de récits, d'histoires, de vécu commun des personnages a fini par créer ce que nous avons appelé le Lore (mot anglais qu'on pourrait traduire par folklore ou légende) d'Avalon. Tout cela est très riche et très dense, ne nécessite pas forcément d'être connu, mais juste lu petit à petit.

### Conclusion

## Tutoriel du RP Wow et d'Avalon

Écrit par maitseling

Vendredi, 20 Novembre 2009 11:56

---

Voilà, ça sera tout pour aujourd'hui. D'autres thèmes RP sont en préparation :

- Historique et background cohérent pour chaque race
- Background général d'Avalon et comment s'y insérer

A bientôt !

Votre dévouée, Maitseling