

INTERPRÉTER UN PERSONNAGE

Romain d’Huissier

CELA FAIT PARTIE de la définition même du JdR : il s’agit d’un loisir dans lequel les joueurs sont invités à interpréter un rôle, à se glisser dans la peau d’un personnage et à lui prêter vie – un peu comme un acteur le ferait avec le protagoniste d’un film ou d’une série.

Pourtant, bien trop souvent durant les parties (du fait de chicaneries entre joueurs sur la façon dont un personnage donné devrait réagir face à telle ou telle situation), la question de « bien interpréter son personnage » revient. En effet, il n’est pas forcément évident d’incarner, de devenir un autre – d’autant qu’en matière d’altérité, les univers multiples couverts par d’innombrables JdR offrent des possibilités particulièrement étendues. Races de fantasy (nains, elfes...) ou extraterrestres (Vulcains, Wookies...), machines (droïdes, forgeliers...) et bien plus encore : ce sont des rôles pour lesquels il n’existe pas toujours d’exemples évidents, ce qui oblige le joueur à se rabattre sur certains stéréotypes véhiculés par des œuvres connues ou mis en avant par le jeu lui-même, au risque de tomber dans la caricature.

Bien interpréter son personnage est toutefois moins difficile que ce que ce pré-supposé laisse imaginer. Après tout, une table de JdR n’est pas une scène de théâtre ou un plateau de cinéma : la pression est bien moindre ! Pour le joueur, il ne s’agit pas de briguer un Oscar mais de respecter la personnalité de l’*alter ego* qu’il s’est créé sans nuire à la bonne ambiance de la partie. Et pour cela, quelques conseils et outils peuvent l’aider.

INTERPRÉTER SON PERSONNAGE : CE QUE CELA SIGNIFIE

En préambule, il convient de poser une définition claire sur ce que l'on entend par « interpréter son personnage », et surtout « bien interpréter son personnage », afin d'évacuer un lieu commun tenace.

LA BONNE INTERPRÉTATION

Avant même d'être un assemblage de caractéristiques techniques, un personnage est un être ayant une personnalité à peu près égale (nous verrons dans la deuxième partie de cet article comment la construire, p. xx). C'est-à-dire que son joueur, en le créant¹, a déjà une vague idée du type de comportement que ce personnage est susceptible d'adopter en fonction des circonstances : il l'a doté (peut-être de façon implicite) de diverses qualités, de quelques défauts, de deux ou trois traits saillants, etc. Tout cela constitue un noyau qui donne déjà un bon aperçu du tempérament du personnage.

Dès lors que le joueur s'est construit cette image mentale, la question de bien interpréter ce personnage trouve une réponse simple : il s'agit de l'incarner en respectant cette personnalité définie – en agissant comme il le ferait, en somme – sans pour autant s'interdire de la faire évoluer. Le joueur doit donc avoir suffisamment réfléchi à son *alter ego* pour pouvoir rapidement imaginer la façon dont celui-ci réagira dans certaines circonstances. Provoqué par un rival, garde-t-il son calme ou fonce-t-il tête baissée ? Confronté à sa plus grande peur, fuit-il à toutes jambes ou parvient-il à la surmonter ? Face à la mort d'un proche, s'effondre-t-il ou gère-t-il son deuil ?

Le joueur n'a pas à se projeter dès la création dans toutes les situations où son personnage pourrait se retrouver au cours d'une campagne, cela serait tout bonnement impossible. Mais s'il a su concevoir une personnalité cohérente, étayée par quelques principes directeurs, il lui sera dès lors aisé de savoir comment son *alter ego* devrait réagir – voire de ne même plus y réfléchir tant il le connaît, et donc de lâcher prise en laissant le personnage vivre sa propre existence. Et en cas de doute, il lui est toujours possible d'en appeler à ses camarades ou au MJ : ceux-ci auront sans doute une idée de la façon dont le personnage peut se comporter dans tel ou tel cas.

Pour résumer, bien interpréter son personnage consiste à le faire réagir de la façon appropriée à une situation donnée (mise en scène dans le scénario), en fonction de sa personnalité. Cela ne signifie évidemment pas qu'il ne peut pas transiger avec son tempérament et donc agir d'une façon inattendue, mais cela doit rester l'exception (justifiée par des circonstances singulières ou le confort de la table de jeu) et non la norme.

1. À ce sujet, consultez également l'article « Créer un personnage », p. xx.

Le regard des autres

Si le joueur du personnage est le premier concerné par la bonne interprétation de celui-ci, sa façon de jouer reste toutefois soumise au regard des autres membres de la table, MJ et autres joueurs. Chacun participe à la création d'une fiction commune et, afin de garantir une certaine cohérence au sein de celle-ci, il convient de ménager la suspension volontaire d'incrédulité de tous. Cela implique notamment que l'interprétation d'un personnage ne doit pas connaître d'écarts trop brusques ou venus de nulle part, au risque de provoquer une distorsion dans la façon dont les autres joueurs le perçoivent et de les faire sortir de la partie. C'est d'ailleurs souvent ce genre d'évènements qui déclenche les interminables débats sur la question de « la bonne interprétation » à l'origine de cet article !

Ainsi, si l'action d'un personnage choque ou étonne les autres joueurs, il convient de s'interroger sur la cause de cette réaction. Vont-ils essayer de comprendre la raison du comportement inhabituel du personnage ou penseront-ils plutôt que son joueur n'en respecte pas le caractère et s'est « trompé » dans son interprétation ? Cela peut mener à des réflexions intéressantes : si le personnage a bien évolué de façon à justifier l'action qui a marqué la table, ce changement a-t-il été amené suffisamment en amont¹ ? Se montre-t-il trop brusque ? Les réponses permettront dès lors de corriger un défaut d'interprétation ou de justifier une mutation de personnalité désormais actée.

« JE » VERSUS « IL »

Beaucoup de joueurs considèrent que bien interpréter un personnage consiste à l'incarner à la première personne : « je grimpe dans la tour de contrôle », « je me découvre devant la marquise », « je me jette dans la mêlée depuis le haut de la rambarde », etc., voire à déclamer ses dialogues comme si on les prononçait soi-même. Dans cette logique, les joueurs qui utilisent la troisième personne pour parler de leur *alter ego* sont considérés avec un certain dédain, comme s'ils ne « devenaient » pas suffisamment leur personnage et y restaient extérieurs.

Or, si l'on s'en tient à la définition déjà donnée de bien interpréter son personnage, on voit que cette dichotomie est stérile : il est tout à fait possible de respecter le caractère de son personnage en parlant de lui à la troisième personne ou en le faisant s'exprimer via le style indirect. Ici, il s'agit d'un choix purement cosmétique de la part du joueur : certains arriveront aisément à incarner leur personnage à la première personne et à parler à sa place, tandis que d'autres se sentiront plus à l'aise en le jouant à la troisième personne ou en le faisant s'exprimer via le style indirect.

1. À ce sujet, consultez également l'article « Développer un personnage », p. xx.

D'ailleurs, dans la plupart des cas, de nombreux joueurs passent d'un mode à l'autre au sein de la même partie – parfois sans même s'en rendre compte. Cela peut dépendre du degré d'intensité d'une scène de l'aventure : un trop-plein émotionnel ou l'horreur psychologique peuvent pousser le joueur à vouloir reprendre une certaine distance ou au contraire à désirer se plonger plus avant dans le personnage.

Il n'est donc pas nécessaire de s'attarder sur ce faux problème. « Je » ou « il », cela n'a aucune réelle incidence sur la qualité de l'interprétation et ce choix reste celui du joueur. S'obliger à user d'un mode avec lequel on ne se sent pas en phase risquerait même d'être dommageable à la bonne interprétation du personnage !

Quelques différences toutefois

Si l'emploi du style direct ou indirect ne modifie pas radicalement la qualité de l'interprétation, opter pour l'un ou l'autre implique cependant quelques différences.

Le style direct offre une plus grande proximité entre le personnage et le joueur, permettant d'incarner cet *alter ego* de façon presque intime, ce qui favorise une forte identification mais n'autorise pas à se distancier pour amener des informations objectives.

Le style indirect est plutôt celui de la mise en scène : le joueur porte un regard moins subjectif et plus détaché sur son personnage, ce qui lui permet de délivrer des informations extérieures au seul point de vue de ce dernier.

Avoir conscience de ces spécificités donne au joueur l'opportunité de choisir le style le plus adapté en fonction des exigences de la scène ou de son ressenti.

SAVOIR TRANSIGER

« Ben quoi, je joue mon perso ! » : cette phrase est une excuse que l'on a tous entendue pour justifier d'avoir fait réagir son personnage d'une façon extrême. Or, s'il arrive que cette réaction soit certes dans la logique du caractère de ce dernier, elle masque très souvent un manque d'égards pour les autres joueurs et les dégâts qu'elle cause à la partie.

Le JdR est un loisir qui se pratique en groupe. Le personnage du joueur n'est pas isolé : il appartient lui aussi à un tel groupe. Si sa bonne interprétation implique de l'incarner dans le respect de sa personnalité (sans pour autant s'interdire une évolution ou des écarts justifiables), son joueur doit être capable de poser des limites dans un souci de bienveillance vis-à-vis du MJ et de ses camarades de table.

Après tout, c'est ainsi que cela se passe dans la vie réelle : nous faisons chaque jour des compromis afin de maintenir un vivre-ensemble supportable. Nous savons tempérer les traits les plus saillants de notre personnalité pour ne pas froisser notre entourage ou surmonter diverses réticences. Si les enjeux sont moins importants dans le cadre du

JdR (il s'agit avant tout de passer un bon moment entre amis), il n'est pas pour autant inutile de mettre de l'eau dans le vin d'un personnage.

Pour cela, il faut s'efforcer de comprendre comment respecter sa personnalité sans pour autant porter atteinte au groupe ou à la partie :

- **en acceptant des concessions**¹ : un personnage peut être amené à composer avec ses principes, à ne pas respecter à la lettre un code d'honneur ou à agir à l'encontre de ses convictions – à condition de pouvoir le justifier de façon crédible et acceptable pour le reste de la table. Un paladin généralement intransigeant avec les forces du mal se retrouve à devoir s'allier à un démon. Le temps d'abattre leur ennemi commun, il parviendra à faire taire son fanatisme car il sait que cette coopération permettra de vaincre un fléau plus grand encore (et il sera toujours temps de se débarrasser de ce sulfureux associé par la suite...) ;

- **en minorant ses défauts les plus criants** : un joueur n'a pas à interpréter constamment et avec une intensité extrême les défauts dont il a doté son personnage, le transformant en une caricature contrariante. L'intérêt de ces faiblesses de caractère consiste justement en la capacité à les outrepasser de façon ponctuelle – d'autant plus si l'intérêt de la partie est en jeu. Un voleur plutôt couard doit pénétrer dans un donjon réputé pour son extrême dangerosité. Être entouré de ses amis peut lui accorder la confiance suffisante pour s'y risquer ;

- **en improvisant certaines motivations** : se comporter de façon contraire (ou biaisée) à sa personnalité peut également se justifier par l'émergence d'une nouvelle motivation pour le personnage – que le joueur invente alors en fonction de la situation, de façon à rendre cohérent son écart d'interprétation. Un noble motivé par la recherche de la fortune et connu pour son égoïsme se retrouve à devoir aider un village pauvre sans grand espoir de rémunération. Il peut décider d'accepter cette mission pour accroître sa réputation, capitalisant sur les gains que cette reconnaissance de sa valeur lui apportera à l'avenir ;

- **en saisissant des perches tendues** : parfois, si le joueur ne sait pas comment transiger avec la personnalité de son *alter ego* alors que la partie le nécessite, les idées peuvent venir du reste de la table. Le MJ et les autres joueurs ont le droit de proposer des solutions acceptables, dont le principal concerné peut se saisir afin que la partie se poursuive. Un mercenaire sans foi ni loi ne voit aucun intérêt à se joindre à un bataillon en déroute, vaincu d'avance et n'ayant aucun or pour le payer. Sauf que la farouche rôdeuse du groupe (pour qui il a un faible) décide d'épouser la cause des soldats dépenaillés. Le joueur incarnant ce personnage propose donc à celui du mercenaire – en raison de son penchant amoureux – d'accepter de la suivre (pour la protéger, lui prouver sa valeur, etc.).

1. À ce sujet, consultez également l'article « Concéder », p. xx.

S'il est donc important pour le joueur de respecter la personnalité de son *alter ego*, celle-ci ne doit cependant pas devenir un carcan qui l'enferme dans des comportements menant à une forme d'antijeu. La bonne interprétation d'un personnage implique également une intégration harmonieuse dans le groupe, ce qui suppose donc de savoir transiger, au bénéfice de l'ambiance de la partie.

FAIRE ÉVOLUER LA PERSONNALITÉ¹

Une personnalité n'est pas une structure figée : il s'agit d'un chantier toujours en travaux, qui se construit au cours des nombreux événements de la vie. Pour un personnage de JdR, c'est la même chose : la personnalité que définit le joueur (grâce notamment aux outils décrits ci-après) est celle de son *alter ego* au moment de sa « création », quand il entre dans le scénario ou la campagne. Mais les épreuves et triomphes qu'il va dès lors connaître feront évoluer son caractère, de même que la fréquentation des autres PJ ou des nombreux PNJ rencontrés.

- Généralement, **cette évolution se fait en douceur**, par petites touches, et le plus souvent sur un seul aspect à la fois. Ainsi, un elfe ayant des préjugés sur les nains amendera peu à peu son jugement à force de vivre des aventures avec un nain jovial et amical. S'attachant à ce compagnon, il verra son regard changer sur tout son peuple. Au bout de quelques aventures, le joueur de l'elfe pourra ainsi barrer le trait « préjugés envers les nains » de son personnage, pour peut-être même le remplacer par la suite par un nouveau trait « apprécie les nains ».

- Mais il se peut parfois que **l'évolution d'une personnalité se fasse brutalement** et en profondeur, suite à un événement marquant. Un prêtre particulièrement dévot perdra la foi après avoir assisté au massacre d'un village d'innocents par des paladins du dieu qu'il sert, sous un prétexte fallacieux. Un tel changement de personnalité est générateur de moments de jeu très intéressants, mais il influence de nombreux éléments du caractère du personnage, ce dont le joueur doit tenir compte par la suite.

Dans tous les cas, il sera sans doute bien rare qu'un personnage ne change pas de caractère – même de façon marginale – après avoir vécu un certain nombre de scénarios. C'est le plus souvent au joueur de décider de la façon dont évolue son personnage au vu de ce qu'il vit (en veillant à rester cohérent), mais les règles ont également une certaine influence (gain ou perte de traits, avantages, défauts, etc.). Les autres joueurs et le MJ peuvent bien sûr donner au principal concerné des idées ou lui indiquer que, selon eux, tel événement devrait avoir certaines répercussions selon le caractère de son personnage. Le joueur doit alors mettre à jour sa fiche de personnalité (voir p. xx) afin de garder une trace de cette évolution et de l'interpréter correctement.

1. À ce sujet, consultez également l'article « Développer un personnage », p. xx.

CONSTRUIRE LA PERSONNALITÉ

Il est possible de s'appuyer sur quelques outils simples pour définir à grands traits une personnalité pour un personnage de JdR. Certains jeux vous en fournissent et nous vous proposons de faire de même ici.

C'est à partir de cette personnalité que le joueur pourra construire son interprétation et en évaluer la conformité.

LES OUTILS INTRINSÈQUES AU JEU

Éléments de contexte ou règles, nombreux sont les jeux à proposer des outils de création qui ont un impact concret sur le caractère du personnage.

Factions

Il existe toute une tradition de JdR dans lesquels les personnages sont au préalable définis par leur appartenance à un peuple, une classe ou une faction particulière (clan, tribu, famille...). Ces éléments sont en général déterminés par des traits de caractère certes stéréotypés, mais qui n'en permettent pas moins de jeter les bases d'une personnalité (car on se définit aussi par notre milieu d'origine ou celui dans lequel on évolue).

- Dans *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, les elfes sont ainsi décrits comme détachés du monde (et sont parfois de ce fait perçus comme hautains), tandis que les nains sont industriels et matérialistes.

- Dans *Vampire : la Mascarade*¹, les Gangrels sont des solitaires préférant prendre leurs distances avec la société des Caïnites alors que les Ventrués sont des ambitieux qui briguent des postes de pouvoir.

- Dans *Le Livre des Cinq Anneaux*², les samouraïs du clan du Lion sont des fanatiques de l'honneur, à l'inverse de ceux du clan du Scorpion qui passent pour des traîtres peu dignes de confiance.

Ces éléments presque caricaturaux fournissent au joueur une base pour construire la personnalité de son *alter ego*. Soit il respecte les stéréotypes liés à sa faction, soit il prend au contraire à rebrousse-poil (sachant que l'inverse d'un cliché reste un cliché !). Libre à lui d'affiner ensuite ces fondations psychologiques grâce à d'autres éléments du jeu et en fonction de ses propres envies. À partir du bloc brut, il sculpte ainsi une personnalité plus fine.

1. DAVIS Graeme, DOWD Tom, GREENBERG Andrew, REIN.HAGEN Mark, STEVENS Lisa, WIECK Stephan, WIECK Stewart, *Vampire: the Masquerade*, White Wolf, Stone Mountain, 1991.

2. BOLME Edward S., HECKT Andrew, STOLZE Greg, TRINDLE D.J., WICK John, WILLIAMS David, ZINSER John, *Legend of the five Rings*, Alderac Entertainment Group, Ontario, 1997. La version française la plus récente est *Le Livre des Cinq Anneaux*, quatrième édition publiée par Edge Entertainment.

Outre cette classification en clans ou factions, de nombreux JdR proposent également d'autres façons d'assigner des traits psychologiques à un personnage. Il va généralement s'agir de lui choisir des avantages et des désavantages (aspects, atouts et handicaps, etc.). Ceux-ci concernent bien souvent toutes sortes de traits (physiques, mentaux, matériels), mais il en existe presque toujours qui concernent la personnalité. Liés à des effets techniques, ces traits ont aussi une incidence sur l'interprétation du personnage et le joueur doit en avoir conscience : il arrive souvent que certains collectionnent les désavantages dans le but de gagner des points de création et « oublent » ensuite de les jouer concrètement. Car s'ils ont une contrepartie mécanique, ces traits doivent aussi guider l'incarnation du personnage.

- Ainsi un désavantage de type « lâche » ne doit-il pas juste impliquer que le personnage écope d'un malus durant un jet de peur : il indique aussi la façon dont ce dernier se comporte en général. On imagine sans peine qu'un personnage décrit comme lâche fera preuve de prudence à l'excès, évitera les situations de conflit de son mieux ou se montrera veule avec les puissants : sa lâcheté n'intervient pas uniquement dans les scènes où la contrepartie technique entre en jeu, elle doit aussi être un guide d'interprétation, une grille permettant de comprendre comment le personnage voit le monde et s'y comporte.

- Si l'on pousse encore cette logique, les mots mêmes qui définissent le trait comptent pour l'interpréter. Dans *Le Livre des Cinq Anneaux*, un avantage permettant de définir le personnage comme courageux se nomme « trompe-la-mort » : on voit bien que le choix d'un tel terme n'est pas anodin dans un univers où mourir au combat est un honneur. Un personnage doté de ce trait sera plus que courageux : son audace confinera à l'arrogance et le poussera à ignorer la prudence la plus élémentaire pour commettre des actions quasi suicidaires. Ce qui est normalement un avantage mécanique peut ainsi se transformer dans certains cas en une faiblesse – mais sa bonne interprétation crée du jeu et rehausse donc l'intérêt de la partie.

- Ce choix de vocabulaire devient dès lors un guide d'interprétation, surtout s'il entre en résonance avec l'univers et ses codes. Dans *Qin*¹, un trait nommé « pondération de la tortue » donne un bonus en méditation. Toutefois, le nom même fait référence à une qualité que les Chinois anciens prêtent à la tortue : animal symbole de sagesse, dont la lenteur reflète en réalité sa capacité à réfléchir avant d'agir. Un personnage disposant de cet avantage ne doit ainsi pas se contenter de l'avantage technique qu'il octroie : son joueur peut s'en servir pour définir une partie de sa personnalité : un être calme, prompt à la réflexion et doté d'un réel discernement.

1. BUTY Pierre, d'HUISSIER Romain, FLORRENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Qin*, 7^{ème} Cercle, Anglet, 2005.

LES OUTILS DE LA FICHE DE PERSONNALITÉ

Afin de pouvoir interpréter cette personnalité au mieux, nous vous proposons quelques outils qui sont autant de façons de faire ressortir le caractère de votre personnage durant la partie : types de personnalités, buts et limites, gestion des émotions.

Ces outils sont regroupés sous la forme d'une fiche permettant de résumer le tempérament de votre personnage simplement, tout en ayant ces informations sous les yeux en cas de besoin (voir p. xx).

1. Types de personnalité

Le premier outil se fonde principalement sur le modèle des types de personnalité de Myers-Briggs¹, dont les prémices remontent à Jung. Ce n'est pas la seule typologie qui existe sur le sujet ni même la plus complète, mais sa façon de classer les traits psychologiques est suffisamment parlante pour être utilisée dans le cadre du JdR. En effet, il s'agit avant tout d'un accessoire qui n'a surtout ni la prétention d'utiliser cette théorie en profondeur, ni celle de remplacer les éléments que fournit déjà le jeu. Au contraire, elle n'est là que pour dresser le portrait d'un personnage en centralisant quelques informations sur sa personnalité et en accueillant de nouvelles pour permettre au joueur de garder trace de son évolution.

Extraversion et Introversion

La façon dont un individu se ressource et recharge son énergie mentale est classée en deux catégories :

- les **extravertis** sont les gens qui puisent leur énergie dans leur environnement. Ils sont sociaux et à l'aise au milieu de la foule, apprécient le concret, agissent souvent avant de réfléchir, aiment s'exprimer oralement, se situent plutôt dans l'action, peuvent sembler superficiels dans leurs relations, etc. ;
- les **introvertis** sont les gens qui puisent leur énergie en eux-mêmes. Ils sont donc assez solitaires, aiment réfléchir, apprécient la tranquillité, approfondissent les relations peu nombreuses qu'ils nouent, s'expriment plus volontiers par le biais de l'écriture, sont à l'aise avec les idées abstraites, etc.

Ces deux concepts ne s'opposent pas de façon manichéenne : il s'agit plutôt de deux pôles entre lesquels se positionne une personnalité. Ainsi, le joueur peut simplement choisir sur la fiche la case qui correspond le plus à la façon dont il voit son personnage.

Dans *le Seigneur des anneaux*, les elfes seraient ainsi plutôt introvertis car leur immortalité les amène à réfléchir plus profondément et à privilégier les relations sincères et solides. Les Hobbits, quant à eux, représentent bien l'extraversion, du fait de leur amour des grands événements festifs.

1. Pour découvrir ces différentes personnalités, rendez-vous à cette adresse : <https://www.16personalites.com/fr/types-de-personnalite>

Intuition et Sensation

La façon dont un individu recueille les informations sur son environnement se classe en deux catégories :

- l'intuition est en quelque sorte un « sixième sens ». **L'intuitif** perçoit le sens, a un côté rêveur, est tourné vers l'avenir, devine les implications, comprend les sous-entendus, regarde l'ensemble, utilise son imagination, trouve des solutions en se basant sur cette compréhension innée des choses... ;

- la sensation recouvre l'utilisation des cinq sens. Le **factuel** (aussi parfois appelé « **observateur** ») s'intéresse aux faits, prête attention aux détails, garde les pieds sur terre, analyse le présent, apprécie la clarté, use de son bon sens, s'appuie sur son expérience pour résoudre les problèmes, se sent à l'aise avec les routines...

Encore ici, les deux concepts ne sont pas opposés mais bornent une échelle sur laquelle se situe la personnalité. Ainsi, le joueur peut simplement choisir sur la fiche la case qui correspond le plus à la façon dont il perçoit son personnage.

Dans *L'Appel de Cthulhu*¹, un universitaire d'Arkham aura plutôt tendance à être factuel du fait de sa formation académique, privilégiant l'observation des faits et l'utilisation de données déjà compilées. En revanche, un médium qui cherche à percer le voile de l'inconnu et à percevoir une réalité hermétique se classera plutôt du côté des intuitifs.

Pensée et Sentiment

Une fois l'environnement observé, la façon dont un individu l'analyse puis prend alors ses décisions se classe en deux catégories :

- la pensée est une fonction analytique et intellectuelle, qui s'efforce d'aboutir à une certaine objectivité. Elle en appelle à la raison. **L'intellectuel**² s'efforce d'être impartial, fait des choix logiques, considère l'effet recherché, ne supporte pas les incohérences, est en quête de vérité, peut se montrer froid et réservé... ;

- le sentiment assume sa subjectivité, il est instinctif et s'appuie sur l'empathie. Il se réfère au cœur. **L'affectif** s'efforce de faire la distinction entre le bien et le mal, prend des décisions « avec ses tripes », cherche le consensus, se place sur le terrain de la passion, fait preuve de tact, se réfère à ses valeurs personnelles...

Encore une fois, ces deux concepts encadrent une échelle plus qu'ils ne s'opposent. Ainsi, le joueur peut simplement choisir sur la fiche la case qui correspond le plus à la façon dont il perçoit son personnage.

1. CHODAK Yurek, HENDERSON Harry, KRANK Charlie, PERRIN Steve, PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, TADASHI Ehara, SWENSON Anders, WILLIS Lynn, *Call of Cthulhu*, Chaosium, Oakland, 1981. La version française la plus récente est la septième, éditée en 2015 par Sans-Détour Éditions.

2. À ce sujet, consultez également l'article « Jouer un génie », p. xx.

Dans *Star Trek*, les Vulcains (à l'instar de M. Spock) sont tournés vers la pensée et ont bâti tout leur système de valeurs sur la logique au détriment des émotions. L'humanité, si l'on prend le fougueux capitaine James T. Kirk comme référent, tend plutôt vers le sentiment : la tendance à faire passer l'amitié avant tout, à se sacrifier pour les autres même si cela semble irrationnel, à questionner la hiérarchie, etc.

Humanité et autres peuples

Si cette typologie (présentée ici dans une version simplifiée et tronquée, rappelons-le) s'applique bien entendu aux êtres humains, elle peut parfaitement se transposer à d'autres peuples, comme en témoignent les exemples donnés. Certaines espèces typiques sont même des représentations extrêmes des concepts décrits, et il s'avère intéressant pour un joueur d'en interpréter un membre atypique en faisant varier le curseur – sans pour autant prendre le stéréotype totalement à contre-pied. Par exemple, selon l'univers de référence, on peut imaginer un elfe intellectuel, voire rationaliste, ou un nain qui se fie davantage à son intuition qu'aux savoirs accumulés par les générations d'artisans qui l'ont précédé au sein de sa guilde. Cela favorise une personnalité plus contrastée, construite en nuances, et génère donc du jeu intéressant.

2. But et limites

Un individu se définit souvent par un (ou plusieurs) but à atteindre. Le but est ce qui le motive, le pousse à avancer, la raison pour laquelle il mobilise ses ressources.

Cela peut être :

- la recherche de la gloire ;
- le besoin de s'enrichir ;
- la poursuite d'une vengeance ;
- la quête d'un savoir perdu ;
- la maîtrise d'un art ;
- l'envie qu'on lui fiche la paix.

Le joueur choisit un ou plusieurs buts (mais guère plus de trois) pour son personnage afin de déterminer ses motivations et les ressorts qui le poussent à s'impliquer.

La limite est l'élément auquel l'individu est attaché plus que tout. Une limite – comme son nom l'indique – est la borne que le personnage ne dépassera pas, même pour atteindre un but. À l'inverse, une limite peut aussi être à la source d'une de ses motivations.

Quelques exemples :

- sa famille ;
- la personne qu'il aime ;
- son honneur ;
- son devoir ;
- sa patrie ;
- un objet auquel il tient.

Le joueur choisit une ou plusieurs limites (pas plus de trois) pour son personnage, qui indiqueront à quelles attaches ce dernier n'est pas prêt à renoncer.

Autour de la table, cela implique que le joueur devrait chercher à interpréter son personnage en utilisant les moyens à sa disposition pour aller presque toujours vers la réalisation de ses objectifs, et pour éviter toute situation qui pourrait le confronter à sa propre limite. Cela signifie non seulement qu'il faut en tenir compte dans son interprétation, mais qu'il faut aussi mettre en avant les potentielles explications lorsqu'il agit contre la réalisation de ses buts ou ne saisit pas une occasion d'arriver à ses fins. Pour ce faire, le joueur peut par exemple exprimer les raisons du personnage ou, mieux encore, montrer dans une scène préalable la manière dont ces raisons affectent le personnage. Naturellement, les situations les plus intéressantes sont celles qui opposent buts et limites.

Ainsi, un général d'armée a pour but d'accroître sa gloire et sa limite est la vie de ses hommes. S'il bataille inlassablement, c'est donc dans le but d'être reconnu comme l'un des meilleurs stratèges de son temps. Toutefois il n'est pas capable de sacrifier aveuglément les hommes qu'il dirige pour cela, alors même que c'est pour eux qu'il souhaite atteindre les sommets, afin que sa réputation leur profite.

Mis dans une situation où il pourrait renverser le cours d'une bataille au prix de l'extermination de sa compagnie, ce général préférerait renoncer plutôt que de voir périr jusqu'au dernier les soldats qui lui font confiance. Et cela sera encore plus efficace si le joueur est parvenu à montrer au préalable à quel point le général tient à la vie de ses hommes. Dans tous les cas, il doit être conscient qu'en créant un tel personnage, il est en train de demander au MJ de mettre en jeu ce type de dilemmes.

3. Gestion des émotions

Afin d'affirmer la personnalité de son *alter ego*, le joueur peut également réfléchir à la façon dont celui-ci gère ses émotions. Selon les théories auxquelles on se réfère, il en existe un panel plus ou moins étendu. Toutefois, il est courant de parler des cinq

émotions¹ de base que sont : la joie, la tristesse, la peur, la colère et le dégoût. Mais d'autres s'y ajoutent : la surprise, l'amour, la haine, le désir, etc.

Dans le tableau de la fiche de personnalité (voir p. xx), le joueur peut noter en face de chaque émotion la façon dont son personnage y réagit en général – en une phrase. Cela n'a pas à devenir une contrainte trop rigide, voyez-le plutôt comme un guide d'interprétation permettant de s'assurer que le personnage garde un tempérament relativement stable. Le joueur doit bien sûr veiller à ce que ces réactions restent cohérentes avec les buts et limites de son personnage, ainsi qu'avec les diverses échelles précédentes.

Un personnage de demi-elfe et poète maudit itinérant pourrait définir ainsi sa gestion des émotions :

- joie : il s'y abandonne avec une certaine euphorie, car les occasions de se réjouir sont si rares (et il a tendance à trop boire en de telles circonstances...) ;
- tristesse : il verse dans la mélancolie. Cela alimente son art mais risque de le faire basculer dans la dépression s'il n'y prend garde. Avoir du sang elfe n'a pas que des avantages ;
- peur : il y cède plus qu'il ne le souhaiterait. Il se voit comme un héros romantique, mais est un peu trop lâche pour cela ;
- colère : il la domine en la transformant en une ironie cinglante qu'il retourne contre ses interlocuteurs ;
- dégoût : il en a trop vu pour que cette émotion l'atteigne, mais son sang elfe ne peut supporter ce qui touche à la culture orque ;
- etc.

1. À ce sujet, consultez également l'article « Créer des émotions particulières » dans *Mener des parties de jeu de rôle*, p. 277.

ÉMOTION	EXEMPLES DE RÉACTIONS
Joie	<p>Chantonne ou siffote un air de sa région d'origine.</p> <p>Croit toujours que tout le monde la partage et se laisse déborder.</p> <p>Exprime son plaisir sans la moindre retenue.</p> <p>S'excuse auprès de ceux qui ne la partagent pas.</p> <p>Tente tant bien que mal de le cacher, comme s'il avait honte de l'éprouver, mais un rictus apparaît toujours sur son visage.</p>
Tristesse	<p>Devient irritable et s'en prend aux autres.</p> <p>Échafaude un plan pour trouver une solution.</p> <p>Mange un pot de glace.</p> <p>Raconte ses problèmes à qui veut bien les entendre.</p> <p>Sèche ses larmes en permanence, comme si on ne le voyait pas.</p>
Peur	<p>Nie le danger, comme s'il allait disparaître de lui-même.</p> <p>Se cache derrière ses compagnons.</p> <p>Se met immédiatement à l'abri et peu importe ce qui arrivera aux autres.</p> <p>Se fige sur place.</p> <p>Fonce sur le danger pour ne montrer aucune faiblesse.</p>
Colère	<p>Casse quelque chose de beau.</p> <p>Crie sur ses camarades.</p> <p>Jure comme un charretier.</p> <p>Ne dit aucun mot, mais son regard devient extrêmement dur.</p> <p>Reste calme, mais dit ses quatre vérités à qui de droit, et d'une façon extrêmement violente.</p>
Dégoût	<p>A constamment l'estomac au bord des lèvres.</p> <p>Pose la main sur la garde ou la crosse de son arme.</p> <p>Reculé instinctivement.</p> <p>Se passe la main devant la bouche pour cacher son rictus.</p> <p>Sourit par réflexe, peut-être un peu nerveusement.</p>

4. Autres traits

Dans cette catégorie, le joueur note tous les traits de personnalité de son personnage, que ceux-ci découlent du système de jeu (avantages, handicaps, etc.) ou qu'il les ait lui-même définis.

Une fois les outils qui semblent pertinents renseignés sur la fiche, le joueur devrait avoir une bonne idée du tempérament de son *alter ego*, de la manière dont il analyse son environnement jusqu'à sa façon de gérer ses émotions, en passant par ce qui le motive dans l'existence. Ces outils constituent une sorte de cartographie du caractère du personnage, un guide sur la façon de l'interpréter en fonction des circonstances, avec des orientations suffisamment larges pour s'adapter à toutes les situations.

Cette fiche de personnalité est donc une annexe à la traditionnelle fiche de personnage. Elle est bien sûr totalement optionnelle et ne vise pas à complexifier outre mesure la création de personnage par défaut du jeu : elle est un guide qui peut très bien n'être utilisé que partiellement puis se voir complété peu à peu. Enfin, elle est amenée à évoluer afin de refléter les changements de caractère du personnage au fil de ses aventures.

DONNER DU CORPS

À présent que le joueur a construit une personnalité à son *alter ego* pour en guider la bonne interprétation, il est temps de s'intéresser à quelques astuces se plaçant sur un plan plus « théâtral » et destinées à prêter vie au personnage de façon plus concrète.

RITUALISER

À moins de jouer avec des acteurs émérites dont le charisme suffit à donner une dimension insoupçonnée au moindre de leurs gestes, il est peu probable que les tentatives d'interprétation des participants soient toutes remarquées par leurs camarades. Aussi, il est important d'inclure certains rituels, c'est-à-dire des automatismes répétés jusqu'à ce qu'ils deviennent une seconde nature. Il peut s'agir d'une phrase routinière « C'est pas moi ! », d'un geste (voir p. XX), mais il est important qu'ils soient suffisamment associés à un personnage et à une situation pour que, lorsque cette dernière se produit, tout le monde attende du PJ qu'il agisse d'une certaine façon. Cela prouve non seulement que les autres joueurs ont parfaitement assimilé la présence de ce personnage, mais aussi qu'ils peuvent commencer à intégrer son interprétation à la leur. En effet, ils peuvent désormais réagir si le personnage sort de sa routine, rebondir sur cet événement, etc.

Naturellement, la différence entre ritualiser et exagérer n'est pas toujours évidente. Toutefois, si on prend garde à ne pas excéder ses camarades et à ne pas tomber dans la caricature pesante, cela vaut souvent le coup : faites l'effort lors des premières parties, puis assouplissez ces rituels une fois qu'ils ont été saisis par le reste de la table.

Idéalement, mettez en jeu le processus qui amènera votre PJ à s'en débarrasser. Cela permet aux autres joueurs d'intégrer le rituel à leurs discussions, un personnage conseillant à un autre de l'arrêter, ou de passer par une phase de transition, par exemple en montrant pendant un temps que ce dernier vérifie qu'il ne cède pas à son habitude, avant tout simplement de ne plus l'évoquer du tout.

CARACTÉRISER LE PERSONNAGE

À présent que le joueur a une bonne idée de la personnalité initiale de son *alter ego* (que cela soit grâce aux outils fournis par le jeu ou dans ce chapitre), il convient de réfléchir à la façon dont celle-ci s'exprime.

- **Par une habitude** : le personnage possède une habitude dont il semble ne jamais se départir. Quelle est-elle et qu'est-ce que cela révèle sur lui ? Cela peut être de toujours vérifier le cran de sûreté de son arme avant une arrestation, de réciter une courte prière dans un moment d'angoisse, de solliciter l'avis d'un autre personnage avant de prendre une lourde décision, etc. Le joueur peut mettre en scène cette habitude régulièrement afin de mettre en jeu les traits de son personnage, mais aussi d'indiquer un début d'évolution de ces derniers dès lors qu'il ne la respecte plus. Il fournit ainsi des indices aux autres membres de la table quant aux changements de son caractère et leur permet de s'en servir dans leur propre interprétation...

- **Par une façon d'être ou d'agir** : le personnage a une méthode bien à lui d'aborder certaines situations. Plus qu'une simple habitude, il s'agit bien souvent d'un comportement qui non seulement en dit long sur lui, mais marque son entourage et provoque l'étonnement (voire le rejet ou l'admiration). Un inspecteur qui procède à la fouille d'un lieu du crime de manière non conventionnelle (mais assez efficace pour que ses supérieurs l'acceptent, quitte à susciter la jalousie de ses collègues), un informaticien qui code selon des algorithmes inhabituels formant une sorte de signature pour le meilleur (ses exploits sur le réseau sont rapidement connus) comme pour le pire (sa piste est facile à remonter), un pilote d'astronef qui se risque systématiquement à des manœuvres d'entrée en hyperspace dangereuses (mais permettant de semer aisément ses poursuivants), etc. Là encore, le changement de style peut indiquer une évolution plus profonde du caractère du personnage, à laquelle les autres joueurs se montreront plus ou moins attentifs.

- **Dans son rapport aux autres** : les diverses personnalités n'interagissent pas entre elles de la même façon. Selon son caractère, le personnage va ainsi devoir se positionner par rapport aux autres membres du groupe. Est-il déferent envers celui qui se pose comme le leader, ou défie-t-il son autorité ? Se montre-t-il protecteur envers celui qui semble le moins apte à se défendre physiquement, ou va-t-il le mépriser pour sa faiblesse supposée ? Dans un second temps, il décide également de son comportement envers les divers PNJ amenés à croiser sa route de façon plus ou moins récurrente, afin d'adapter ses réactions face à eux en cohérence avec sa personnalité et la leur.

Grâce à ces quelques éléments (dont la liste n'est bien sûr pas exhaustive), le personnage montre les traits de sa personnalité au travers de situations concrètes et peut donc les interpréter de façon plus variée afin de les rendre accessibles aux autres joueurs.

METTRE EN SCÈNE LE PERSONNAGE

C'est avant tout par les descriptions et les dialogues que le joueur parvient à donner aux autres membres de la table un aperçu de la nature de son personnage. Il en est ainsi le metteur en scène, décidant de sa gestuelle et de sa façon de s'exprimer. L'avoir doté de traits divers, habitudes ou tics n'est intéressant que si tous ces éléments sont portés à la connaissance des autres participants. Ainsi, si le joueur décide que son nain se caresse nerveusement la barbe dès qu'il ment, c'est à lui de décrire ce geste quand le personnage transige avec la vérité. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire d'expliquer le pourquoi de ce tic : mieux vaut laisser les autres joueurs en deviner la signification au fur et à mesure. Il s'agit là du fameux principe du *show, don't tell* : mieux vaut mettre en scène un trait caractéristique par l'action que par l'explication.

Ici, l'interprétation passe donc par une sorte de *focus* sur le personnage : « la caméra » est braquée sur lui quand il agit ou parle, et c'est à son joueur de se faire à la fois narrateur et interprète afin de lui donner corps – en utilisant pour cela la multiplicité des angles de vue à sa disposition. En alternant les styles direct et indirect par exemple, il peut créer des contrastes entre la subjectivité de son personnage et l'objectivité de la scène (ce que perçoivent les autres personnages, et donc leurs joueurs) pour fournir des indications très concrètes sur le caractère de son *alter ego*.

« Moi, Don Fernando de la Plega, je vous défie, vil faquin ! Dégainez votre épée. » Don Fernando s'avance vers son adversaire désigné d'un pas maladroit, tandis que sa main tremble en se posant sur la poignée de sa rapière... » Si la tirade au style direct semble indiquer que le personnage s'apprête à défendre courageusement son honneur, la description au style indirect qui suit montre qu'il n'est pas si sûr de lui une lame à la main. Cela révèle un caractère ombrageux mais qui n'a pas forcément les moyens de l'être...

LA VOIX

Le JdR est un loisir oral : presque tout passe par la discussion entre joueurs et MJ. La voix d'un joueur est donc le premier instrument – et sans doute le plus important – dont il dispose pour interpréter son personnage.

Moduler sa voix

Si la plupart des gens parlent d'une voix égale, il peut être intéressant de jouer sur son volume afin de créer certains effets. On imagine sans peine une personne effacée s'exprimer à voix basse – à la limite de l'audible – tandis qu'un individu autoritaire va au contraire s'affirmer à un volume plus élevé. Il est néanmoins possible de jouer sur le contraste : un tueur impitoyable qui exprime ses menaces en un murmure poli

marquera les esprits autant qu'un grand timide qui force sa voix pour compenser son manque de confiance en lui.

Le sens de la mesure doit ici prédominer : le joueur qui opte pour un certain ton ne doit pas l'utiliser chaque fois que son personnage s'exprime (personne à la table n'a envie de devoir tendre l'oreille pour capter chaque murmure ou d'être assourdi par des diatribes trop bruyantes), mais plutôt à des occasions précises : pour souligner un moment important, une parole qui compte.

Accent

Il n'est évidemment pas question de se lancer dans un sketch digne de Michel Leeb mais de souligner l'origine du personnage par un accent particulier. La meilleure façon de l'utiliser ne consiste donc pas à l'imiter (ce qui s'avèrerait vite lourd ou comique), mais plutôt à piocher des expressions typiques ou un certain vocabulaire de sa langue natale.

Ces éléments de langage pourront alors émailler les paroles du personnage afin de rappeler ses origines ou sa nationalité :

- un investigateur belge utilisera les termes « septante » et « nonante » ;
- un magicien anglais jurera à coups de « *bloody hell!* » ;
- un samouraï japonais s'exclamera « *masaka!* » pour signifier sa surprise ;
- un Vulcain se contentera d'un laconique « illogique » pour marquer sa désapprobation face à la décision du groupe ;
- un *luchador* mexicain galvanisera ses camarades d'un tonitruant « *vamos!* » avant un combat contre des momies aztèques.

Évidemment, dans le cas de cultures inventées de toutes pièces, il n'est pas forcément évident de déterminer un accent. Cela reste toutefois possible dans certains cas : on sait notamment que Tolkien s'inspira de la culture juive pour concevoir ses nains, dont la langue emprunte ainsi à l'hébreu¹. Il suffit dès lors de piocher dans cet idiome (en le déformant un peu au besoin) pour caractériser son personnage nain par quelques formules dans l'ambiance.

Le joueur est également libre de créer lui-même des expressions ou locutions issues d'un peuple fictif « par la grande galaxie ! » Les concepteurs de *Battlestar Galactica* inventèrent ainsi le juron déclinable « *frak* » afin certes de contourner la censure, mais aussi pour donner du corps à la culture des Douze Colonies.

Tics de langage

Dans le même esprit, le joueur peut caractériser son personnage via des expressions personnelles et des tics de langage bien à lui. Ils le rendent reconnaissable dès qu'il

1. TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, Lettre n° 176 à Naomi Mitchison, 1951, trad. par Delphine Martin et Vincent Ferré, Christian Bourgois éditeur, Paris, 2005, p. 241.

prend la parole tout en trahissant peut-être son métier, son milieu d'origine, des éléments de sa personnalité, etc.

À nouveau, il ne faut pas en abuser en truffant ses interventions de ces formulations mais plutôt les placer ici et là quand cela s'avère pertinent (comme quand le personnage s'énerve, est surpris, etc.). Cela recouvre par exemple :

- l'utilisation de l'argot pour un individu issu de l'East End londonien ;
- la langue soutenue d'un aristocrate français ;
- le jargon technique d'un ingénieur ;
- les expressions poétiques d'un artiste rêveur ;
- les interjections lapidaires d'un militaire : « affirmatif », « bien reçu » ;
- les qualificatifs utilisés par un policier (désignant comme « civile » toute personne n'appartenant pas à la « maison »).

Pensez également au langage fleuri du capitaine Haddock ou au « nom de Zeus » d'Emmett Brown. Dans la même logique que pour l'accent, le joueur peut aussi forger des expressions qui n'appartiennent qu'à son personnage¹, même si elles s'inspirent de sa culture ou race d'origine.

LA GESTUELLE

Le corps du joueur est le second instrument qu'il peut utiliser pour renforcer l'interprétation de son personnage. Bien sûr, autour d'une table, il va surtout se servir de ses mains et de son visage, mais cela peut suffire à typer son *alter ego* et à retranscrire les quelques gestes typiques qui sont les siens. Tout individu se définit par un langage corporel spécifique, et s'il peut être intéressant de créer une certaine gestuelle pour caractériser un personnage, pourquoi ne pas aller jusqu'au bout en l'interprétant physiquement ?

Les possibilités sont nombreuses, même en se limitant au haut du corps :

- pointer du doigt un interlocuteur que l'on invective ;
- taper du poing sur la table pour mettre fin à un débat ;
- baisser le regard en signe de contrition ;
- parler avec les mains sous l'effet de la passion ;
- bégayer face à un interlocuteur particulièrement séduisant ;
- bâiller ou jouer avec ses cheveux pour montrer l'ennui ou le désintérêt ;
- serrer la mâchoire pour signifier son mépris ;

1. À ce sujet, consultez également l'article « Jouer un génie », p. xx.

- faire craquer ses phalanges avant d'entamer un combat ;
- hocher la tête pour acquiescer alors que personne ne demande son avis ;
- regarder sur le côté ou cligner des yeux lors d'un mensonge ;
- nettoyer ses lunettes avant de parler de quelque chose de complexe ;
- se passer la main dans les cheveux avant de tenter de séduire ;
- mettre les mains en porte-voix pour crier sans avoir à nuire aux tympans de ses camarades ;
- lever la main vers les sourcils ou l'oreille lorsque l'on cherche à percevoir quelque chose ;
- fixer une personne droit dans les yeux avant de lui révéler une vérité difficile à entendre ;
- claquer des doigts quand on trouve la solution à une énigme ;
- se ronger les ongles ou se gratter en cas de stress.

La tempérance est comme toujours de rigueur : utiliser des éléments de langage corporel permet de souligner des moments importants de la partie et d'appuyer l'interprétation. Cela ne doit pas devenir un palliatif récurrent qui fera sombrer l'attitude du joueur dans le comique involontaire.

UN ACCESSOIRE

Enfin, sans aller jusqu'à revêtir intégralement les atours de son personnage, le joueur peut se doter d'un accessoire qui lui est spécifique afin de mieux l'incarner visuellement. Arborer cet accessoire peut à la fois lui permettre de mieux s'immerger dans son *alter ego*, mais contribue également à l'ambiance de la partie, grâce au regard des autres joueurs. Bien sûr, l'accessoire en question doit rester relativement discret et ne pas monopoliser l'attention – mieux vaut éviter la claymore portée dans le dos pour un guerrier celte ou le fusil à éléphant (même factice) pour un explorateur du XIX^e siècle !

Voici une liste d'exemples afin de montrer le panel d'accessoires qui peuvent agrémenter une interprétation :

- un érudit de la Renaissance chausse une paire de bésicles avant de consulter un manuscrit ;
- un *decker* configure sa tablette numérique avant de se lancer dans un hack risqué ;
- un mafieux ne peut s'empêcher d'ouvrir et de fermer son Zippo quand il est nerveux ;
- une courtisane chinoise feint de dissimuler son sourire enjôleur derrière un éventail ouvragé ;

- un aristocrate en position dominante manipule sa chevalière avec ostentation ;
- un gentilhomme victorien consulte avec préoccupation sa montre à gousset toutes les deux minutes.

CONCLUSION

Interpréter son personnage est à la fois simple et compliqué.

Simple, car au final, cela revient pour le joueur à s'inspirer du comportement que son personnage aurait en fonction de son tempérament et des situations rencontrées.

Compliqué, car cela implique de se glisser dans la peau d'un autre, de réfléchir en dehors de soi, d'imaginer des réactions parfois à l'opposé de celles qu'aurait le joueur.

Cet article fournit au joueur une grille lui permettant de construire le caractère de son *alter ego* pour donner corps à son interprétation. Toutefois, la ligne directrice qu'il définit n'a pas vocation à se transformer en carcan rigide. Au contraire, elle reste adaptable et doit évoluer en fonction des événements vécus par le personnage. C'est au joueur de l'investir selon ses besoins afin de renforcer le plaisir du jeu au bénéfice de tous les participants réunis autour de la table.

FICHE DE SYNTHÈSE : FICHE DE PERSONNALITÉ

PERSONNAGE :

TRAITS DE PERSONNALITÉ :

-
-
-
-
-

COMMENT EST-CE QUE JE ME RESSOURCE, OÙ EST-CE QUE JE PUISE MON ÉNERGIE ?

Extraversion	Très extraverti	Assez extraverti	Équilibré	Assez introverti	Très introverti	Introversion
---------------------	-----------------	------------------	-----------	------------------	-----------------	---------------------

Dans mon environnement
(relations sociales, action...)

En moi-même
(solitude, réflexion...)

COMMENT EST-CE QUE JE PERÇOIS MON ENVIRONNEMENT ?

Intuition	Très intuitif	Assez intuitif	Équilibré	Assez observateur	Très observateur	Sensation
------------------	---------------	----------------	-----------	-------------------	------------------	------------------

Par le biais de mon intuition

À travers mes cinq sens

SUR QUOI EST-CE QUE JE BASE MES DÉCISIONS ?

Pensée	Très intellectuel	Assez intellectuel	Équilibré	Assez affectif	Très affectif	Sentiment
---------------	-------------------	--------------------	-----------	----------------	---------------	------------------

Sur la raison,
de façon objective

Sur l'affectif,
en fonction de mes valeurs

Buts	Limites
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪

Émotions	Comment est-ce que je les interprète ?
Joie	
Tristesse	
Peur	
Colère	
Dégoût	
.....	

INTERPRÉTER