

**PROFESSION** 

# Personnages en clair-obscur

e Mal avec un grand M a toujours été l'un des moteurs d'intrigues les plus importants de la littérature d'épopée fantastique et de science-fiction. C'est donc tout naturellement qu'il occupe une place au moins aussi grande dans les jeux de rôle. En général, l'incarnation de personnages mauvais reste la chasse gardée du meneur de jeu, mais il arrive parfois que les joueurs eux-mêmes souhaitent créer un personnage séduit par le «côté obscur». Moyennant quelques règles simples, il leur est tout à fait possible non seulement de le faire, mais surtout d'en retirer un grand plaisir de jeu.

## Pourquoi incarner un personnage mauvais?

Un joueur peut être amené à incarner un personnage maléfique pour de nombreuses raisons. Certaines sont bonnes, d'autres moins. Nous allons examiner les trois plus répandues.

#### Pour se défouler

Parfois lassés des comportements «civilisés» que leurs personnages habituels sont contraints d'adopter, certains joueurs souhaitent incarner des personnages mauvais afin de faire exploser ce carcan de bonnes manières et de pouvoir s'éclater un bon coup. En fait, tout dépend de ce que l'on entend par « s'éclater un bon coup ». S'il s'agit de faire Hellraiser ou Massacre à la tronçonneuse en jeu de rôle, je ne crois pas que vous en tiriez grand-chose de constructif. Si en revanche il s'agit d'aller faire un petit tour du côté de la parodie intelligente, vous avez alors largement de quoi vous amuser. Certains jeux sont passés maîtres dans cet art difficile, comme In Nomine Satanis. Dans ce type de parties, le groupe est généralement constitué de personnages mauvais. Le maître mot est alors: humour noir.

#### Parce que le meneur de jeu vous le demande

Il peut arriver que le meneur de jeu vous propose, de sa propre initiative, d'incarner un personnage séduit par le Mal. Ce cas peut en particulier se présenter lorsque le scénario comporte des personnages prétirés. N'acceptez que si l'idée vous tente et si le niveau de « méchanceté » du perso vous semble jouable. Il est très désagréable d'être obligé de jouer un rôle délicat lorsqu'on n'en a pas envie.

#### Pour jouer « autrement »

Je crois que, en matière de jeu de rôle, il n'y a rien de moins enrichissant que de ne jouer qu'à un seul jeu en gardant toujours le même personnage. C'est un peu comme si un peintre décidait de n'utiliser qu'un unique tube de gouache pour tous ses tableaux. Nous avons à notre disposition une multitude d'univers de jeu, et toute une palette de personnages. Il serait dommage de ne pas en profiter. Un poète dont le nom m'échappe a jadis écrit : «L'ennui naquit un jour de l'uniformité.» Cette maxime s'applique pleinement aux jeux de rôle. Bien entendu, nous avons tous nos préférences pour tel ou tel type de personnage. D'aucuns ont une prédilection pour les nains guerriers, d'autres pour les chevaliers Jedi ou les détectives privés. Il n'y a rien là de répréhensible, mais il faut savoir parfois sortir des sentiers battus et flirter avec les limites du «roleplaying». Aussi pourquoi de pas choisir de temps en temps de jouer «autrement», d'interpréter un personnage inhabituel?

Les possibilités sont nombreuses. Vous pouvez par exemple décider d'interpréter un personnage du sexe opposé, de jouer simulta-

nément deux personnages ou encore, et c'est le cas qui nous préoccupe ici, d'incarner un personnage maléfique.

## Quelques exemples

Les possibilités d'incarnation d'un personnage mauvais sont vastes et probablement même illimitées. Voici quelques exemples choisis parmi une infinité de possibilités.

#### Le méchant malgré lui

Ce type de personnage a été immortalisé par la nouvelle de R. L. Stevenson: Le cas étrange du Dr Jeckill et de Mr Hyde. Il s'agit d'une créature ambivalente, sans cesse tiraillée entre le jour et la nuit. Il se transforme régulièrement (au coucher du soleil, à la pleine lune, etc.) en une créature bestiale au comportement souvent meurtrier. Selon les cas, lorsqu'il retrouve sa forme normale, il peut se souvenir de ses crimes ou au contraire ne rien se rappeler. Un tel état résulte généralement d'une expérience scientifique ratée ou d'une antique malédiction façon loup-garou. Ce type de personnage, malfaisant malgré lui, est conseillé aux joueurs débutants, car il a le mérite de permettre une intégration à peu près normale dans un groupe d'aventuriers, à condition bien sûr que la créature n'agresse pas ses compagnons. Le meneur de jeu peut même décider de prendre ce personnage à son compte lorsqu'il est sous sa forme maléfique, sans rien révéler au joueur des activités de la « bête ».

#### Le traître

Ce type de personnage, bien que disposant d'une espérance de vie assez limitée, est en général très apprécié. Je déconseille fortement aux meneurs de jeu d'en abuser, surtout si les autres joueurs interprètent leurs personnages favoris. Cela dit, une fois de temps en temps, et si possible avec des personnages prétirés, l'infiltration d'un traître parmi les personnages-joueurs peut pimenter agréablement une séance de jeu. Ce type de rôle demande un minimum de finesse et d'expérience. Il est de ce fait plutôt conseillé à des joueurs chevronnés. Si vous avez décidé d'incarner un traître, essayez de donner une petite chance à vos partenaires de jeu, en laissant échapper ici et là un ou deux indices qui peuvent leur permettre de vous démasquer (ce qui implique qu'il faut lui trouver une raison ou une cause pour laquelle il trahit). Il est très facile d'interpréter un traître parfait, il vous suffit de jouer votre rôle comme s'il était réellement ce qu'il prétend être. Étant donné que la prestation de tout joueur, que son personnage soit ou non un traître, est de jouer un rôle, la supercherie est quasiment indécelable si vous n'aidez pas un peu les autres joueurs.

#### Le beau ténébreux

Avec le beau ténébreux, nous abordons de plein fouet le Mal romantique. Tout comme le « méchant malgré lui », le beau ténébreux est un damné, mais il a choisi de vivre en équilibre avec sa damnation, autant que faire se peut. L'un des traits principaux de ce type de personnage est sa sensualité. Comme tout héros romantique, le beau ténébreux est avant tout une créature sensuelle, il irradie un charme inexplicable qui attire à lui ses victimes potentielles. L'exemple le plus connu de ce type de personnage est bien entendu le vampire. Celui-ci ayant fait l'objet d'une abondante littérature (à commencer bien sûr par le jeu qui porte son nom), nous n'allons pas nous étendre sur le sujet. Je préfère aborder une autre variante du thème du beau ténébreux, moins fantastique, mais plus riche à mon goût. Le type de personnage auquel je pense est symbolisé par Lorenzaccio, le héros de la pièce de Musset. Lorenzo de Médicis était à l'origine un jeune idéaliste qui avait décidé de supprimer le tyran qui régnait sur sa ville. Ce monstre était la proie des vices les plus exotiques. Afin de gagner sa confiance, Lorenzo décida de partager les plaisirs interdits du tyran. Il ne tarda pas à devenir son compagnon dans la luxure, et petit à petit, il se mit à ressembler de plus en plus au tyran. Lorsqu'enfin Lorenzo parvint à l'assassiner, il réalisa qu'il était devenu ce qu'il détestait le plus et qu'il ne restait plus une parcelle de Bien en lui. Cette situation n'est pas difficile à adapter à un univers médiéval-fantastique et devrait fournir un terrain fertile pour de grands moments de roleplaying et de tension dramatique.

#### Le Mal naissant

Le personnage que je souhaite évoquer ici n'est pas à proprement parler maléfique, mais il est en passe de le devenir. Son plus parfait archétype est le personnage du magicien Raistlin, dans les deux trilogies originelles de la saga de DragonLance. A l'époque où se déroulent les trois premiers romans, qui sont la novellisation des principaux épisodes de la campagne du même nom, Raistlin est un jeune magicien en robes rouges (c'est-à-dire ayant choisi la voie de la Neutralité). Mais il sait qu'il est destiné à rejoindre le côté obscur. Ses compagnons et lui-même assistent impuissants à sa transformation graduelle en un mage maléfique, dont le but ultime n'est rien d'autre que de renverser la déesse du Mal pour prendre sa place. Jouer le rôle de Raistlin, ou d'un personnage du même type, au moment où il est encore « normal » mais où il commence à basculer dans l'obscurité, peut procurer de grandes satisfactions. Les relations d'un tel personnage avec les autres membres du groupe sont passionnantes à voir évoluer, aussi bien pour les joueurs que pour le meneur de jeu.

## Quelques conseils

Si vous avez décidé d'incarner pour la première fois un personnage mauvais, je vous conseille de garder à l'esprit quelques recommandations. Elles vous permettront de profiter pleinement de votre personnage, mais aussi de ne pas gâcher le plaisir des autres joueurs.

#### Trouvez une bonne raison pour que votre personnage puisse cohabiter avec ceux des autres joueurs.

Cette recommandation vous est tout particulièrement destinée si les autres PJ ne sont pas des personnages mauvais. Si vous n'en tenez pas compte, vous risquez de provoquer un phénomène de rejet. En effet, des personnes normalement constituées ne vont pas spontanément s'associer avec un individu dangereux et/ou amoral. Si vous voulez qu'elles vous acceptent, donnez-leur une bonne raison de le faire. Par exemple, il se peut que l'un des personnages soit un membre de votre famille ou encore que vous ayez un ennemi ou un but commun. Discutez-en avant avec les autres joueurs et essavez d'établir en accord avec eux des liens solides entre vos personnages.

#### Ne mettez pas les PJ (ou les PNJ) dans l'obligation de vous neutraliser.

Évitez, sous prétexte que c'est dans la logique de votre personnage, d'accomplir les pires exactions devant des individus, joués ou non joués, dont vous savez pertinemment qu'ils ne sauraient tolérer de tels actes. Tout ce que vous réussirez à obtenir, c'est de les forcer à empêcher votre personnage de nuire, au besoin en le supprimant. N'oubliez pas que l'obscurité absolue n'existe pas!

#### Attribuez quelques qualités (pas trop) à votre personnage.

Un être dont toutes les facettes de la personnalité seraient marquées du sceau des ténèbres serait très ennuyeux à jouer. En lui attribuant quelques qualités, vous renforcerez les tensions dramatiques au sein du groupe. Par exemple, votre personnage peut être le pire des bouchers sur un champ de bataille, mais ne pas supporter qu'on fasse du tort à une dame. Gardez à l'esprit le vieux symbole oriental du Yin et du Yang, il illustre très bien l'équilibre à respecter.

## • Évitez les descriptions trop malsaines, préférez la suggestion à la description.

Supposons par exemple que votre personnage soit un tortionnaire professionnel émule de Torquemada. Inutile de décrire par le menu aux autres joueurs la manière dont il arrache les boyaux du prisonnier qu'il tente de faire parler. Vous obtiendrez beaucoup plus d'effet en décrivant la scène de facon allusive.

#### Faites évoluer la psychologie de votre personnage au cours du temps.

Vous tirerez encore plus de satisfaction de votre personnage noir si vous mettez en scène la lutte que se livrent sans cesse le Bien et le Mal pour la possession de son âme. A vous de décider si vous préférez le voir sombrer de plus en plus profondément dans le gouffre ou au contraire lui faire rechercher une rédemption salvatrice. L'essentiel est que sa personnalité

ne soit pas statique, mais en constante évolution. Pour cela, vous pouvez utiliser l'aide de jeu présentée ci-dessous.

> Frédéric Ménage illustration : Florence Magnin

### Bad Attitudes

Il y a mauvais et mauvais, et la ou les raisons d'être mauvais influent différemment sur les actions des personnages:

- Le «moins» mauvais, le juste méchant. Il à vécu un drame, une humiliation, et se venger sur une catégorie de gens, ou sur tout le monde, est un petit plaisir qu'il ne rate pas.
- Celui qui n'a pas de morale. Il fait souffrir sans arrière-pensée, comme on écrase un insecte qui dérange. Ce peut être un parfait naîf ou un tueur froid.
- Le pervertí. Soit il a pris plaisir à faire le mal une fois et ne peut plus s'empêcher de recommencer soit comme Lorenzaccio, il y est venu peu à peu, sans préméditation. En tout cas il est conscient d'agir mal. S'il se domine difficilement, c'est juste un perverti, s'il ne se domine pas du tout, c'est un psychopathe (peu jouable).
- Le bestial. Partagé entre des périodes de pure bestialité et des périodes de conscience au cours desquelles il peut regretter sincèrement ses actes.
- Le pire des manvais (qui n'a d'intérêt que pour le MJ car il est de la race des grands méchants). La cause de sa malice est perdue dans les brumes de l'enfance. Faire souffrir les autres est l'un de ses seuls plaisirs dans l'existence. Stupide, il est pathétique; intelligent, il est redoutable.

## AIDE DE JEU L'échelle des nuances

Pour aider les joueurs à mieux situer leur personnage sur l'échelle du Bien et du Mal, certains jeux proposent des règles de simulation spécialement écrites à cet effet. On peut citer par exemple les points de Force dans *La guerre des Étoiles*, les points d'humanité dans *Vampire* et même, en un certain sens, les règles d'alignement dans *Donjons & Dragons*. L'aide de jeu que je vous propose a été élaborée dans le même esprit, mais concerne uniquement les personnages mauvais. Le tableau ci-dessous regroupe six traits de caractère parmi les plus répandus chez les personnages mauvais de la littérature fantastique. Pour chacun de ces traits de caractère, le tableau propose cinq «nuances» possible, allant du meilleur au pire. Bien entendu, puisqu'il s'agit d'un personnage mauvais, le côté «pire» est plus développé. En fait, selon les traits, le côté «meilleur» peut être plus ou moins atrophié.

TRAIT	1	2	3	4	5
Cruauté	A pour devise: «Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse à toi-même.»	A pour devise: «Œil pour œil, dent pour dent.»	Parfois méchant	Cruel	Sadique
Félonie	Homme (ou femme) d'honneur	Fiable	Peu fiable	Fourbe	Félon
Couardise	Ne connaît pas la peur.	Courageux	Normal	Impres- sionnable	Pleutre
Soif de sang	Ne tue qu'en cas de légitime défense.	Ne tue qu'avec de bonnes raisons	Violent	Aime se battre et tuer	Boucher
Volonté de pouvoir	Indifférent au pouvoir	Ambitieux	Chef de bande	Veut devenir calife à la place du calife	Veut devenir Dieu à la place de Dieu
Insensibilité	Sensible, compatissant	Se laisse parfois émouvoir	Solide, a le cœur bien accroché	Dur à cuire	Cœur de marbre
Colère	Parfaite maitrise de soi	S'emporte si on le cherche vraiment	S'emporte facilement, a le sang chaud	Colérique	Berserk

Prenons deux exemples: en ce qui concerne le trait Cruauté, il serait difficile d'imaginer un personnage mauvais d'une extrême gentillesse. C'est pourquoi le premier niveau accessible est « devise: ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse à toi-même», le ton suivant présentant déjà une nuance moins sympathique: « devise: œil pour œil, dent pour dent ». En revanche, en ce qui concerne le trait Couardise, il est tout à fait possible d'imaginer un personnage mauvais « courageux », voire « ne connaissant pas la peur ».

Vous pouvez utiliser ce tableau pour préciser la psychologie de votre personnage lors de sa création. Il vous suffit d'entourer dans chaque ligne le «ton» approprié. Par la suite, la grille sera utilisée pour figurer l'évolution du personnage. Ce suivi peut être assuré par le joueur lui-même, ou bien par le meneur de jeu qui modifiera le classement dans l'échelle des nuances en fonction des actes du personnage.