

RENDRE DES PERSONNAGES ATTACHANTS *

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

Vous aviez prévu un scénario sensationnel, votre meilleur à n'en point douter. Et pourtant, la partie a tourné à la catastrophe. Vos joueuses ne se sont jamais intéressées au personnage qui devait leur confier la quête que vous aviez prévue, ni n'ont réellement été motivées pour protéger le jeune garçon qu'elles devaient escorter. C'est limite si leurs *alter ego* ne se sont pas réjouis de sa disparition. En tout cas, ils n'avaient aucune envie de lui porter secours ni de le retrouver et cette séance a été un fiasco sans nom. Dans cette partie imaginaire comme dans beaucoup d'autres, l'alchimie avec un ou plusieurs personnages est essentielle. En effet, il n'est pas rare que la principale difficulté pour le meneur soit de faire en sorte que les joueuses détestent juste assez un PNJ pour aller de l'avant, mais suffisamment peu pour ne pas commettre l'irréparable et ruiner la partie. Dans ce genre de situations, la capacité à rendre un personnage attachant est une clé du succès. Dans presque toutes les autres, ce n'est « que » très important. Cette fiche présente des techniques vous permettant d'y arriver plus facilement.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- mettre en avant le côté sympathique d'un personnage ;
- vous assurer de réussir à gérer un scénario construit autour d'un PNJ central ;
- donner des motivations aux joueuses ou des attaches aux PJ ;
- passer à une phase comprenant plus de *drama* ou une sédentarisation des PJ après une vie d'aventures ;
- animer plus tard des scènes interpersonnelles (romance, trahisons, etc.) plus intenses.

C. VARIANTES

Il peut être tout aussi intéressant de rendre les personnages détestables, selon vos objectifs. Pour ce faire, nous vous conseillons les fiches Créer un grand méchant p. 225, Imaginer un PNJ miroir p. 284, ou Réutiliser un ancien PJ comme PNJ p. 689.

D. MOTS-CLÉS

Création de personnage, implication, improvisation, PNJ, tripes.

2. MODE D'EMPLOI

Les PNJ peuvent devenir aussi attachants que des PJ. Pour ce faire, ils devront susciter au moins un des quatre sentiments suivants :

- l'empathie, en permettant aux joueuses de s'identifier à eux, à ce qu'ils ressentent, de se dire que ce qui arrive aux PNJ aurait aussi bien pu leur arriver ou arriver à leur propre personnage, etc. ;
- la sympathie, en étant agréables aux yeux des joueuses ou à ceux de leurs personnages ;
- l'intérêt, en fascinant les joueuses ou leurs personnages, ou en faisant en sorte que les PJ trouvent un avantage à les côtoyer ;
- le mystère, en leur donnant envie d'en apprendre davantage sur eux.

La suite de cette fiche comprend une liste d'éléments à mettre en jeu pour créer chacun de ces quatre sentiments. Le plus souvent, il suffira de doter un personnage d'une caractéristique particulière comme, par exemple, une apparence hors du commun trahissant sa puissance. Or, si la tâche est relativement simple pour un PNJ (ce qui reste l'orientation principale de cette fiche), il vaut toujours mieux intégrer des situations de jeu permettant à ces spécificités de transparaître plutôt que de simplement les montrer ou d'énoncer leur présence. Pour un PJ, il s'agit presque de la même chose, si ce n'est qu'il vaut mieux créer des opportunités de jeu permettant aux joueuses de mettre en avant ces qualités et ces défauts plutôt que de le faire vous-même et de les imposer, en les décrivant par exemple.

A. L'EMPATHIE

Pour provoquer de l'empathie envers un personnage, le mieux est de donner le sentiment qu'il ressemble aux joueuses, aux PJ ou l'inverse. Les similitudes peuvent s'étendre bien au-delà de l'apparence physique ou du sentiment d'appartenance à une même communauté, par exemple en mettant en avant les valeurs que le PNJ véhicule, surtout s'il agit conformément à sa morale alors que l'univers semble se liguer contre lui et chercher à l'en dissuader. Idéalement, ses objectifs et ses désirs sont suffisamment clairs pour que même si on ne partage pas sa cause, son point de vue et les émotions qui le traversent, ses actes restent compréhensibles et, d'une certaine façon, prévisibles. Vous pourrez ainsi mettre en avant d'autres qualités, comme la détermination,

la loyauté ou la sincérité. C'est d'ailleurs le procédé qu'utilisent de nombreuses fictions pour rendre leur grand méchant attachant : celui-ci brûle de l'intérieur de ne pas pouvoir faire ce qui lui semble approprié, voire qui nous le semble aussi, mais soit le reste du monde n'est pas prêt, soit il exige trop de compromis de sa part.

Enfin, pour créer de l'empathie à long terme, une des méthodes les plus efficaces est de faire évoluer le personnage au sein d'un arc dédié (p. 213) afin que les joueuses puissent constater ces changements. Ainsi peuvent-elles comprendre son parcours et lui passer certains actes difficilement défendables sinon, certaines erreurs, se dire qu'il n'existe pas une telle différence avec les PJ (voir Imaginer un PNJ miroir p. 284), voire regretter ce qui est en train de lui arriver. Or, bien souvent, c'est justement votre capacité à montrer qu'un personnage est vulnérable qui vous permettra de générer de la compassion et l'empathie. Ceci est d'autant plus vrai que vous cherchez à provoquer un attachement quasi immédiat, par exemple à un PNJ que vous venez d'improviser.

Voici quelques astuces pour générer rapidement de la compassion. Les effets de certaines n'ont qu'une durée limitée, mais elles devraient vous suffire à gagner assez de temps pour appliquer les conseils ci-dessus :

- le personnage est la victime d'injustices ou d'un mépris qu'il n'a pas mérité. Cette technique est d'autant plus efficace dans un contexte culturel où ces discriminations paraissent normales pour les personnages mais pas pour les joueuses ;
- non seulement son malheur est immérité, mais s'il est possible d'identifier des responsables, il n'existe pas de coupable. Le PNJ n'a surtout pas de chance et, même s'il est aidé par la négligence de certains, le sort semble s'acharner sur lui ;
- il a subi ou subit des mauvais traitements, toujours injustes mais contre lesquels il n'avait aucune possibilité de se défendre. Il peut avoir du mérite de s'en être sorti, avoir fait ce qu'on lui reproche justement pour s'en protéger, ou avoir été poussé à le faire à cause de ces problèmes. D'une certaine façon, ses erreurs sont le prolongement de son malheur ;
- il souffre d'un handicap évident, que celui-ci soit physique, mental, social, financier, etc. ;
- il est hanté par son passé ou ses erreurs et tente de les surmonter ;
- il est pourchassé, trompé ou trahi ;
- personne ne le croit alors qu'il dit la vérité ;
- il se sent seul, abandonné, exclu ou rejeté ;
- il est blessé, en danger, ou ses proches le sont ;
- etc.

B. LA SYMPATHIE

Autre facteur permettant aux joueuses de s'attacher à un personnage, la sympathie est relativement simple à mettre en place. Pour un effet à court terme, il suffit de rendre son contact agréable. Pour provoquer un attachement un peu plus durable,

il faut sans doute montrer qu'il possède des qualités humaines au-delà de la simple aménité, voire qu'il est possible de lui faire confiance.

Voici quelques outils pour rendre un personnage sympathique :

- le personnage possède les divers attributs du bonheur (sourire, ton léger, apprécie les petites choses simples, pas d'agressivité, etc.) ;
- il aime les autres et ceux-ci le lui rendent. Il n'hésite pas à les aider, surtout s'ils ont eu moins de chance que lui ;
- inversement, il montre sa gratitude, retourne les services qu'on lui rend et sait reconnaître ce que font les PJ pour lui ou pour la communauté ;
- il est actif, généreux, socialement apte et fait l'effort de se rendre agréable ;
- il est humble et sait pardonner ou revenir en arrière et s'excuser en cas d'erreur ;
- il est toujours sincère, intègre et loyal ;
- il est capable d'autodérision comme de se livrer à l'occasion, mais sans pour autant s'imposer ou tirer la couverture à lui ;
- il est aussi capable de prendre des risques, de combattre et même de perdre la vie pour quelqu'un qu'il aime ou une cause juste ;
- même s'il peut avoir un abord difficile ou rugueux, on comprend en privé qu'il est beaucoup plus gentil et doux qu'il n'y paraît. D'ailleurs, ceux à qui on prête la capacité de savoir lire dans le cœur des hommes ne s'y trompent pas (enfants en bas âge, animaux, etc.) ;
- il prouve qu'il est digne de confiance en n'hésitant pas à aider les PJ, même si cela va contre son intérêt.

C. L'INTÉRÊT

Pour susciter de l'intérêt, il est sans doute préférable que le personnage provoque une forme de fascination, c'est-à-dire qu'il ait des qualités que les joueuses aimeraient avoir ou respectent, et, plus pragmatiquement encore, qu'elles aient un intérêt à faire rester les PJ en sa présence.

Comme précédemment, voici quelques astuces pour arriver à vos fins :

- le PNJ est plein de paradoxes. Ces contradictions peuvent concerner ce qu'il souhaite et ce dont il a besoin, ou des problèmes liés à ses valeurs qui ne sont pas toujours compatibles. Le tout est de faire en sorte que ces oppositions semblent suffisamment fondées pour qu'il ne passe pas pour quelqu'un manquant de volonté ou de cohérence ;
- il a des limitations, des peurs, des défauts ou des problèmes, et sa réaction face à ces difficultés suscite justement de l'intérêt. Ainsi, si le personnage est détestable, il peut compenser ses aspects négatifs par des éléments positifs qui permettent de ne pas le rejeter et d'aller au-delà : Hannibal Lecter est le pire criminel qui soit, mais il est maltraité par son psy et est extrêmement intelligent, bien éduqué, charmeur et spirituel. Docteur House est un asocial et une tête à claques, mais c'est aussi une victime, un excellent diagnostiqueur et quelqu'un qui n'abandonne jamais ses patients ;

- sans que l'on sache forcément comment, il est lié à des événements ou des lieux qui suscitent de l'intérêt en eux-mêmes. Par exemple, celui que l'on prenait pour l'excentrique du village révèle qu'il est l'ancien garde du corps et amant de l'empereur ;
- il a du pouvoir, du charisme, du leadership ou une profession intéressante ;
- il a du courage, de la détermination ou une passion brûlante et sans compromis ;
- il est beau ou en bonne forme physique ;
- il est drôle, malin, sage ou érudit, un des rares experts dans un domaine donné ou au contraire capable d'une certaine forme d'innocence ;
- il est utile et se révèle doué de ressources, que ce soit dans l'absolu, ou lié à des éléments-clés de l'intrigue, etc. ;
- il est soit puissant techniquement, soit donne des bonus lorsque l'on reste proche de lui, ou peut enseigner certaines de ses compétences ;
- les personnages ont sacrifié beaucoup trop de choses pour lui ;
- il a un potentiel certain, mais a besoin qu'on l'aide à le développer ;
- etc.

D. LE MYSTÈRE

Enfin, le dernier moyen de rendre un personnage attachant est de le rendre mystérieux. Pas question ici de lui donner l'apparence d'un agent double durant la Guerre froide, ni de le faire passer pour un paranoïaque, mais juste de donner l'impression aux joueuses qu'elles en ont plus à apprendre sur lui et leur donner envie de le faire. Pour cela, vous pouvez par exemple écouter ce qu'elles disent à son sujet et les tenter avec des informations leur permettant d'obtenir la réponse souhaitée, mais sans réellement la leur donner.

Vous pouvez aussi par exemple :

- montrer que d'autres personnages se posent des questions sur lui et font apparaître des paradoxes à son sujet, ou au contraire ont des réactions surprenantes (il est libéré sans raison, etc.) ;
- le montrer dans des situations surprenantes, ou en train de prendre des décisions qui n'ont apparemment aucun sens, mais sur lesquelles les PJ n'ont pas de contrôle (il préfère rester sous la pluie pour téléphoner... pendant une heure) ;
- montrer qu'il prend des précautions surprenantes pour rester seul ou dissimuler certains objets ou certaines informations ;
- signaler son absence incongrue, mais aussi discrète et inexcusée, à certains moments ;
- le rendre pudique sur certains sujets, voire même gêné dans certaines situations où il est pris par surprise ;
- dans des discussions où tout le monde se livre, ou lorsqu'on lui pose des questions directes, lui faire répondre de façon joviale des choses comme : « Vous savez, moi, c'est comme tout le monde ! », « Je te dirai plus tard », ou « Parlons plutôt de toi... Rude journée, non ? ».

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- peuvent s'appliquer à tous les jeux et dans toutes les parties ;
- s'adaptent aussi bien aux PJ qu'aux PNJ ;
- permettent un large degré de renouvellement et de diversité : il est possible de panacher les aspects mis en avant selon ses envies, par un personnage peut-être désagréable, mais fascinant et en partie mystérieux ;
- sont relativement simples à maîtriser : certaines techniques sont extrêmement rapides à mettre en œuvre. Elles peuvent donc devenir des routines d'improvisation et être utilisées pour les personnages qui suscitent déjà l'intérêt des joueuses.

INCONVÉNIENTS :

- peuvent nécessiter du temps de préparation : certaines de ces techniques, notamment celles impliquant de faire évoluer les personnages, peuvent demander une préparation et une attention chronophages ;
- peuvent échouer : malgré les nombreuses possibilités, il existe toujours une part d'imprévu et il est tout à fait possible qu'une joueuse prenne un personnage en grippe pour des raisons difficiles à identifier. La réussite comme l'efficacité sur le long terme ne sont donc pas garanties ;
- nécessitent de savoir doser : à moins de jouer dans un huis clos ou dans une partie orientée sur le *drama*, rendre trop de personnages attachants peut diluer les aspects les plus intéressants du scénario et en diminuer l'intérêt global.

4. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Improviser p. 125, Incarner des PNJ p. 141, Rendre les choses personnelles p. 261, Créer des émotions particulières p. 277.

Jouer des parties de jeu de rôle : Développer un personnage au fil du jeu p. 49, Interpréter un personnage p. 69, Exploiter la distinction entre joueur et personnage p. 195, Faire d'un incapable un héros p. 245, Jouer des génies p. 261.