

Personnages à alignment mauvais:

Cédant à de nombreuses demandes répétées, nous vous proposons d'étudier d'un peu plus près les différentes sortes de personnages à alignment mauvais ainsi que leur manière d'agir et de penser afin de mieux pouvoir les mettre en scène aussi bien en tant que PJ que PNJ.

Les personnages mauvais sont en général important dans le scénario. Leur présence n'est jamais fortuite. Si ils ne sont pas joués par les joueurs eux mêmes, ils sont ou deviennent les ennemis direct des PJ. Dans le jeu "Lycéenne", La création d'un personnage mauvais ne doit pas être réalisée à la légère, mais au contraire marquer le scénario de son empreinte: les nombreux choix possibles dans la liste des profils psychologiques négatifs permettent la création de personnages mauvais très différents les uns des autres. Au départ, il est possible de choisir pour un personnage mauvais, entre 2 et 4 aspects dans la liste négative alors que ce choix va de 0 à 2 dans la liste profil positif. Par conséquent, un personnage ayant 4 aspects négatifs et aucun positifs sera sûrement différent d'un autre avec 3 aspects négatifs et 2 positifs, quels que soient ces aspects.



On peut différencier deux sorte de personnages mauvais: ceux qui sont psychologiquement malade et ceux qui ont ou pensent avoir des raisons d'agir de la sorte.

-Dans le premier cas, le personnage qui n'a pas de raison précise de faire le mal. Il a en général un comportement bizarre qui l'empêche d'avoir beaucoup d'amis. Des problèmes personnels peuvent avoir engendré des déficiences psychologiques.

Ce genre de personne est vite repérée et cataloguée et n'offre qu'un intérêt très relatif ou ciblé.

-Le deuxième cas est bien plus complexe et pervers, car la méchanceté du personnage peut être difficilement décelable et avoir des raisons très diverses: en premier lieu, la jalousie sous toutes ses formes ou la vengeance sont des exemples de causes les plus courants.

Mais une animosité peut naître de bien d'autres choses comme la nécessité à éprouver un sentiment de supériorité vis à vis des autres, ou tout simplement de la bêtise.

Les actes de méchanceté peuvent par exemple être dictés par la nécessité ou la volonté d'atteindre un but précis: vouloir évincer quelqu'un pour prendre sa place, faire perdre un championnat à quelqu'un pour pouvoir le gagner. L'élimination de rivaux est ainsi une raison parfois suffisante pour mal agir envers eux. Jusqu'où cela peut-il aller ? Tout dépend de la volonté du personnage qui agit et de ses ambitions réelles.

Un personnage mauvais peut mal agir occasionnellement ou en permanence contre quelqu'un en particulier ou avoir des cibles plus diversifiées.

Une fille peut très bien s'attaquer à celles qu'elle juge plus jolies qu'elle, plus admirées, meilleures dans tel ou tel domaine.

La jalousie peut naître de n'importe quoi et dépend du profil psychologique des personnages.

Souvent, les filles aux mauvais profils sont accompagnées de camarades du même type qui leur servent à la fois de complices, d'amies et de confidentes.

Que ce soit par mégalomanie, par jalousie, par perversité ou machiavélisme, les personnages mauvais agiront toujours de manière subtile afin d'atteindre leur but.

Ils ont toujours un objectif et une ou plusieurs victimes dont ils considèrent le sacrifice nécessaire pour pouvoir l'atteindre.

Voici quelques exemples parmi d'autres d'actions qu'un personnage mauvais peut entreprendre:

-Faire courir des bruits sur quelqu'un: très efficace et difficilement contrôlable si c'est fait de manière discrète. De plus, les bruits qui possèdent un fond de vérité peuvent faire excessivement mal aux individus qui sont ainsi "salis".

-Saper le moral de quelqu'un en le ridiculisant en toute occasion par exemple, lui faire perdre confiance en lui et en faire la risée de toute la classe ou du lycée. C'est une méthode qui fonctionne très bien à condition que la victime soit faible et isolée, sans soutien amical.

-La menace, directe ou effectuée par des intermédiaires: plus utilisée par nécessité ou dans le but de déstabiliser quelqu'un que par plaisir.

-Le chantage: très efficace et souvent utilisé. Combiné à la menace sur un individu faible qui a de graves problèmes de conscience, le chantage permet d'atteindre les buts fixés.

-Le sabotage et autres "attentats": utilisés soit en guise d'avertissement, soit par mesure de représailles. Il s'agit en réalité de détérioration de matériels ou d'affaires appartenant à la victime visée. C'est aussi utilisé si on ne se sent pas de taille à lutter directement contre la personne prise pour cible. Ce sont en définitive des actes assez lâches.

-La trahison: le machiavélisme de certains personnages peut les amener à devenir l'ami de leur victime afin de pouvoir mieux les "poignarder" hypocritement dans le dos: quoi de plus jouissif pour une âme perverse que de donner de mauvais conseils à celui ou celle que l'on veut "perdre", réussir à obtenir sa confiance et la trahir sans qu'elle sans rendre compte ?

N'oubliez pas qu'un personnage mauvais peut toutefois, de temps à autres, faire le bien, surtout si cela lui permet de se mettre en valeur de manière positive vis à vis des autres. Rien de plus hypocrite que de passer pour une personne formidable tout en étant un parfait salaud...(relisez Tartufe si vous manquez d'inspiration).

Lorsque un personnage mauvais est découverts, ses plans mis à jour ou contrés, ses réactions peuvent être de toute nature: la fuite si c'est un lâche, la vengeance si il est orgueilleux ou rancunier, la tentative pour se disculper ou se justifier si il c'est un hypocrite avec beaucoup d'éloquence, etc...

Comme on le voit, un PJ à alignement mauvais peut être intéressant à jouer à condition que cela soit fait avec finesse.

Les buts qu'ils se fixent justifient toujours les moyens qu'ils emploient pour parvenir à les réaliser, bien souvent au détriment des autres et de la morale.