



Petit traité pour une grosse trouille

La plupart des jeux de rôles abordent le fantastique. Certains se positionnent clairement dans le registre de l'épouvante. L'Appel de Cthulhu, Maléfices, Chill, le Monde des Ténèbres, Kult... Autant de jeux qui vous promettent le grand Frisson. Pourtant, rares sont les moments où les joueurs pensent à autre chose qu'à «comment claquer le beignet à ce démon mangeur de tacos» (copyright Pat, 2003). La problématique de cette aide de jeu est d'isoler et d'analyser les mécanismes de la peur, afin de les mettre en pratique dans les parties de jeu de rôles.

Pré-supposés

Une ambiance adéquate

Il appartient au Mj de soigner l'ambiance de la pièce dans laquelle la partie va se dérouler : pénombre, bougies, musique lugubre... autant d'éléments simples, et qui fonctionnent bien. Le Mj peut aussi adapter son phrasé à une ambiance terrifiante (mais cela demande plus de travail).

Un roleplay en béton armé

Le Mj aura beau se démenner, si les joueurs n'y mettent pas du leur, il ne pourra rien faire. Les joueurs doivent s'efforcer de jouer leurs personnages, avec leurs motivations, et surtout

leurs peurs. Pour cela, un historique solide est requis. Du travail, pour des joueurs souvent feignants. S'ils protestent, fouettez-les.

Principe I : l'indicible

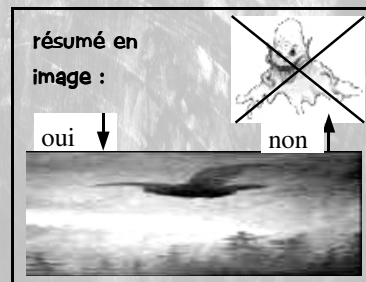
Tout Mj qui prétend jouer à l'Appel de Cthulhu devrait épingler ce principe en lettres d'or au-dessus de son lit. En effet, il a été isolé et systématisé par Lovecraft lui-même. En un mot : l'indicible. Ce qu'on ne peut pas dire, ce qui ne peut être décrit, lorsque la gorge est nouée par la terreur et l'esprit inapte à comprendre les événements.

Lovecraft a bâti toute son oeuvre sur ce principe. Ce n'est qu'ensuite que Derleth a repris certaines de ses nouvelles inachevées et les a 'perverties', en omettant ce principe. Concrètement, l'indicible, c'est l'art de l'ellipse : moins on décrit, plus la peur est grande. On a peur de ce qu'on ne voit pas et de ce que l'on ne comprend pas.

Au cours d'une partie, faites en sorte que vos joueurs se sentent en danger, mais qu'ils soient incapables de localiser la source de ce danger. Voilà qui fait peur, car les joueurs ne manqueront pas d'émettre des

théories sur ce danger, élaborant eux-mêmes des cauchemars bien pires pour eux que tous ceux que vous auriez jamais pu inventer. Cela joue sur l'inconscient. Nous avons tous un psychisme particulier, avec nos angoisses propres. Certains ont peur pour leur corps, d'autres pour leur âme, certains ont peur des batraciens alors que d'autres sont terrorisés par les spectres et les revenants. Sans parler de tous les fantômes morbides particuliers à chacun d'entre nous. Et personne ne sait mieux que soi-même quels sont-ils : laissez donc les joueurs faire le travail !

Encore plus concrètement, servez-vous des vieux amis du fantastique, afin d'altérer les perceptions des joueurs : le noir, le brouillard, une dense forêt, les ombres... On a peur de ce que l'on ne voit pas. L'ennemi peut aussi être invisible, etc... Donc, à proscrire : les descriptions trop fournies et aussi les dessins réalistes qui brident l'imagination des joueurs.



Principe 2 : briser les repères

Briser les repères consiste à placer les personnages dans des lieux et des climats dont ils n'ont pas l'habitude, mais aussi à placer les joueurs dans des situations dont ils ne sont pas familiers. Pour dépayser les personnages, un peu de travail est nécessaire de la part du Mj, mais aussi de la part des joueurs, pour creuser leur personnage et leur construire des repères. Eh oui, pour briser les repères, il faut tout d'abord qu'il y en aient ! Un personnage n'est pas qu'un ensemble de caractères, mais une somme d'idées, une idéologie, des croyances, des appréhensions et des fantasmes particuliers.

Un exemple simple : un prêtre catholique convaincu que Dieu est le principe du Bien et Satan le principe de tout Mal, est intéressant de ce point de vue : dans les univers de Kult ou de l'Appel de Cthulhu, il va progressivement comprendre que ses croyances sont caduques, et que seul le Mal existe. Son Dieu d'amour bouffe les pissenlits par la racine. Plus les convictions d'un personnage seront fouillées, plus il sera intéressant de les démolir.

Efforcez-vous aussi de creuser vos décors et vos pnj pour les rendre étranges. Exit la maison hantée en carton pâte et le vampire en papier crépon. Bien sûr, je caricature. Je veux dire que les joueurs auront d'autant plus peur d'un pnj s'ils ne peuvent pas directement le placer dans une catégorie. Par exemple, le vampire de base, dont ils connaissent les motivations et surtout comment le détruire. Même si cette créature est très puissante, la question n'est pas là. Le fait de la catégoriser facilement, pour les joueurs, lui enlève une grande part de mystère. Veillez toujours à ce que l'«ennemi» ne soit pas sorti d'un catalogue, mais comme je le disais précédemment, de l'imagination des joueurs.

Principe 3 : rythme

la la la ...



La peur doit être dosée. La peur, comme j'essaie de vous le faire comprendre, repose finalement sur des mécanismes assez routiniers, en fin de compte. On peut s'habituer à tout, même à un climat de terreur constant (surtout quand, personnellement, on a le cul bien au chaud vissé sur une chaise). Ou, si on s'y habitue pas, on renonce complètement, et on a envie de mourir (renoncement). Ce n'est pas le but d'une partie de jeu de rôles (si ?).

Tous vos scénarios ne doivent pas forcément foutre la trouille du siècle, au risque de la rendre routinière. Le genre fantastique comprend plusieurs optiques : l'exotisme, le grotesque, l'absurde, le gore, le glauque... A vous de jouer avec ces genres afin de préserver la terreur toujours nouvelle et renouvelée.

Le suspense. L'apogée de la terreur se prépare, c'est une gradation. Au cours d'une partie, efforcez-vous de préserver le suspense, de capter l'attention des joueurs pour les emmener le plus loin possible dans l'échelle de la terreur.

Tout d'abord, mettez-les au courant qu'un danger les guette, par des signes diffus. Faites-leur comprendre que ce danger se rapproche. Ceci se nomme l'appréhension.

Ensuite, rendez les signes de ce danger encore plus palpables, tout en gardant la source du danger complètement hors de vue et de portée. Les Pjs ne doivent jamais voir directement, seulement des perceptions indirectes (sons, ombres, changements de température...). Laissez les imaginer cette source, qu'ils se 'fassent des films'. Ceci se nomme la peur.

Enfin, la terreur. Le danger est présent, et pourtant on n'a aucune prise sur lui. On comprend toujours pas pourquoi il nous frappe ni comment s'en protéger. Plus de théories, plus d'espoir. Juste l'envie de se terrer et de mander pitié. Tremblez, pauvres mortels !

Conclusion

La peur repose sur l'imagination des joueurs mis sous pression, sur leurs propres fantasmes et sur leurs terreurs personnelles.

Pour résumer tout ça en une phrase : n'en faites pas trop et laissez les joueurs faire le travail à votre place ! Alors ? Merci qui ?

Merci Monsieur
Nietzsche'



le grotesque, vu par
Mémé Ciredutemps