

Ah, les beaux ennemis que voilà !

(Originellement Publié dans : **Casus Belli** Hors série n° 8 page 77, Auteur : Pierre Rosenthal)

Dans la plupart des jeux de rôle, les personnes luttent contre les événements, font des enquêtes mais surtout luttent contre les « méchants », ceux qu'en anglais on nomme les « bad guys ». Bien évidemment les exemples ne manquent pas pour les jouer, que ce soit dans la littérature, les feuilletons radios et télé, le cinéma. Voici néanmoins quelques trucs pour créer vos ennemis et vos hommes de main, avec une méthode inspirée de l'excellent jeu Pendragon.

Les doubles valeurs

Dans cette aide de jeu, nous emploierons la notion de double valeur. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On donne une valeur variant de 1 à 6 à l'une de deux notions. Par exemple : Loyal (4). Pour tester la loyauté d'un Personnage Non-Joueur qui a une loyauté de 4, on lance un dé. Si le lancer de dé donne un résultat inférieur ou égal à la valeur (ici de 1 à 4), le personnage reste loyal, sinon il devient déloyal (pour un temps donné seulement, car il a tendance malgré tout à être loyal). Pour un PNJ donné, on n'indique que les plus fortes tendances (donc pas les notions équilibrées), et uniquement avec la notion qui a le plus grand chiffre. Ainsi on indique Calculateur (5) plutôt qu'Impulsif (1). Si on indique une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, cela veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles. Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 6 ou même de double-6. Par contre, le meneur de jeu peut très bien décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant la guillotine)

Le grand méchant (GM)

En général ce sera toujours un PNJ Fort, avec peut-être un ou deux Talents exceptionnels (Meneur d'hommes, ou Génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créez, n'oubliez surtout pas de lui donner un ou deux graves défauts (par forcément sur sa propre personne). En effet, s'il est du côté du Mal, et pas de celui du Bien, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste des notions, parfois avec leur antagonismes qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- **Surveillant/Autonome.** Soit le GM surveille et fait surveiller sans arrêt les PNJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.
- **Prédécesseur/Suiveur.** Dans une enquête que mènent les PNJ, il peut essayer de toujours les précéder, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.
- **Opportuniste/Calculateur.** Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des aventuriers pour leur tendre un piège (quitte à ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.
- **Rancunier/Dédaigneux.** La moindre action des aventuriers peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien celui-ci peut simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.
- **Pauvre/Riche.** Un GM pauvre n'a simplement pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs. Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais des consciences.
- **Fidèle/Chaotique.** Ceci définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses fidèles.
- **Sens de l'Honneur/Sadique.** Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercition et autres méthodes peu honorables.

Survie et acolytes

Un grand méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PNJ normal. On lui attribue un chiffre de Survie égal à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement cause la mort, le méchant a une chance sur six d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte nos aventuriers. Il peut augmenter

son score de Survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (eux commencent avec un score de Survie de 0 et ne peuvent augmenter d'eux-mêmes).

Quant aux acolytes, le Grand Méchant en a en général entre un et six. Moins il en a, plus ils sont efficaces. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de Survie. Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du Mal). Les acolytes sont des PNJ Moyens (quand il y en a de deux à cinq), ou bien Faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PNJ Forts avec Talents spéciaux).

- **Loyal/Déloyal.** Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.
- **Intelligent/Bête.** Un PNJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire, le Grand Méchant aura tendance à ne pas suivre les conseils d'un PNJ intelligent, à se méfier de lui, etc.
- **Entreprenant/Bureaucrate.** Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.
- **Opiniâtre/Velléitaire.** Un acolyte peut aussi bien passer l'éponge à la moindre difficulté que de s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.
- **Chanceux/Malchanceux.** Dans les dessins animés, les acolytes sont souvent très malchanceux, les pauvres.
- **Touche-à-tout/Spécialiste.** Être spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité.