

SERVIR L'EMPEREUR

Aide de jeu pour Dark Heresy
sur la motivation des personnages
Fabien Hildwein – mai 2009

Travailler pour l'Inquisition est extrêmement dangereux, mal payé et totalement dénué de gloire ou d'une quelconque reconnaissance. L'idée de servir des abstractions que sont l'Empereur, l'Imperium et l'humanité est bien légère comme motivation pour un travail pareil alors que d'autres connaissent un sort bien plus confortable. Le fanatisme et l'endoctrinement ne peuvent pas tout expliquer, d'autant qu'avoir plus d'un PJ ainsi au sein d'un groupe est à la fois très fatigant pour le MJ et très réducteur en terme de choix d'interprétation pour les joueurs.

Voilà pourquoi cette aide de jeu vous propose une série de bonnes raisons qui ont poussé vos PJs à entrer dans l'Inquisition et surtout à y rester. Ce choix étant essentiel dans une vie humaine, vous pourrez structurer vos PJs et leur passé autour d'elles pour leur donner de la force et les utiliser durant vos scénarios à l'avenir.

Bien entendu, tout ceci n'est qu'une exploration rapide du thème des motivations des PJs, elles peuvent être bien plus nombreuses que ces grands axes. Par ailleurs, aucun personnage crédible n'obéit jamais à une seule de ces motivations, il s'agit toujours d'un mélange en diverses proportions de toutes les possibilités. Ces deux remarques valent pour tous les sous-types de motivation que l'on verra.

Sur le blog Full RPG Alchemist (<http://fullrpgalchemist.canalblog.com>) vous trouverez une autre aide de jeu sur l'équipement à mettre à disposition des PJs. N'hésitez pas à venir donner vos impressions et vos commentaires sur notre travail !

LE FANATISME

Commençons par l'imagerie classique de l'univers de Dark Heresy : le PJ sert l'Inquisition parce que depuis sa plus petite enfance on lui a bourré le crâne avec l'idée que l'Empereur est l'avenir de l'humanité, qu'en dehors de lui il n'y a rien et qu'il faut tout lui sacrifier. C'est une éducation rare, que seuls les mondes-monastères et certaines populations très pieuses (aristocratie ou au contraire populations très pauvres et très peu éduquées) donnent. Pour le commun de l'Imperium, l'Empereur a autant d'impact sur la vie quotidienne que le christianisme sur les habitants de l'Europe de l'Ouest : les plus religieux pratiquent des interdits alimentaires et quelques rites hebdomadaires, les autres peuvent bien y croire, ça ne change en réalité rien ni à leurs comportements, ni à leur mode de vie. Le passé du personnage devra donc expliquer l'origine de cette motivation.

Ensuite, il faut bien définir avec le joueur ce que cela signifie pour le PJ. Cela veut-il dire qu'il obéira toujours à ses supérieurs, à ceux qui ont l'autorité de l'Empereur (prêtres, inquisiteurs, commissaires...) ? Cela veut-il dire qu'il aura toujours besoin de se référer à un livre, à des textes sacrés pour guider ses décisions ? Cela veut-il dire qu'il agira selon une voie intérieure ? Cela veut-il dire qu'il ne peut jamais supporter d'avoir tort ou d'être mis en défaut, pensant être toujours détenteur de la vérité ? Quatre types de fanatiques, tous différents et tous difficiles à jouer sérieusement, en réalité. Un laquais, un idéologue, un schizophrène et un paranoïaque.

En terme d'interprétation, le MJ pourra assez facilement proposer des défis au joueur de ce genre de PJs : que se passe-t-il en lui s'il se sent réellement abandonné par l'Empereur ? Si ses supérieurs lui donnent des ordres qui vont à l'encontre de sa foi ? Si son jugement ou les textes auxquels il se réfère sont manifestement pris en défaut ?

LA DEFENSE DE L'IMPERIUM ET DE L'HUMANITE

D'autres acolytes pourraient avoir accepté de travailler avec l'Inquisition par conviction personnelle, parce qu'ils croient profondément à l'importance de l'Imperium dans le combat pour la survie de l'espèce humaine contre les dangers de l'espace et de l'Immaterium. Ces personnages pourraient être soit des intellectuels issus d'une des rares cultures démocratiques et humanistes de l'Imperium, et résolus à se battre pour leur idéaux, ou de vieux baroudeurs ayant survécu au pire de ce que la galaxie peut proposer, et profondément résolus à en protéger le reste de l'Humanité. Humanisme et traumatisme.

Cette volonté de défendre l'Imperium et l'Humanité doit également être approfondie. Si c'est un humaniste, quelle est sa culture d'origine exactement, quelles valeurs y sont privilégiées (liberté, égalité, savoir, solidarité...), quelle place y occupait-il ? Si c'est un survivant, quel est l'événement fondateur (massacre de sa famille, horrible rencontre interstellaire, accident avec le Chaos...), a-t-il gardé des séquelles ? Par ailleurs, jusqu'où le personnage pourrait-il aller : le meurtre d'innocents, la corruption des grandes institutions, le mensonge de masse sont-ils des moyens acceptables pour un bien supérieur, la protection de l'Humanité ? Si le personnage ne peut s'y résoudre, c'est un idéaliste qui devra sans cesse faire des compromis avec sa conscience. Si le personnage croit qu'il faut agir de manière réaliste et responsable (i.e. que la fin justifie les moyens), c'est un cynique, qui risque de finalement perdre totalement de vue ses idéaux et de les renier. Le glissement progressif du premier cas vers le deuxième est plus que probable.

Dans ses scénarios, le MJ pourra confronter un PJ ainsi à cette question des moyens et des fins, le mettre devant des choix difficiles, en accentuant encore leurs conséquences, de toute façon douloureuses. Si un joueur choisit la facilité en ignorant les idéaux de son personnage, s'il joue le cynisme comme une voie facile (« je peux tout faire, puisque je fais tout à cause de tel ou tel idéal sacré avec lequel je ne transige pas »), n'hésitez pas à lui imposer des points de folie ou des dérangements : jouer avec ses valeurs, c'est jouer avec son identité.

FIDELITE A LA PERSONNE DE L'INQUISITEUR

Le personnage et l'inquisiteur se connaissent depuis longtemps, peut-être même avant qu'ils n'aient tous les deux entendu parler de l'Inquisition. L'inquisiteur peut être le père, le parrain, l'oncle ou le mentor du personnage. Ou bien avec le temps et le service, l'un et l'autre ont tissé des liens d'amitié très forts. Ou bien le personnage a le sentiment d'avoir une dette d'honneur ou une obligation particulière à l'égard de l'inquisiteur : il a sauvé sa famille, il lui a donné une vie et une éducation qu'il n'aurait jamais pu espérer, il lui a permis de laver ses fautes ou de se venger...

Il faudra décider de la relation exacte qui lie l'inquisiteur et le personnage. Que suppose-t-elle ? Jusqu'où le personnage pourra-t-il remettre les décisions de l'inquisiteur en cause, au nom de leur lien d'amitié ou de famille ? Le personnage admire-t-il l'inquisiteur ? Jusqu'où pourrait-il aller pour lui ? Qu'est-ce que le personnage pense devoir à l'inquisiteur ? Qu'est-ce que l'inquisiteur pense du personnage (il peut être très déçu, méprisant ou indifférent face au personnage) ?

La mise en scène de ce lien en cours de jeu est assez facile, son développement aussi. Le MJ peut chercher à déstabiliser le PJ : comment réagira-t-il en découvrant que son mentor est un salaud, qu'il a un passé trouble ou qu'il a même combattu l'Imperium à une époque ?

UNE VIE MEILLEURE

L'Inquisition est exigeante, mais elle prend soin de ses serviteurs. Etant donné la vie qu'ont certains citoyens impériaux, rien d'étonnant à ce que certains d'entre eux acceptent de risquer leur vie de temps en temps pour manger à leur fin et pouvoir faire ce qu'ils veulent au quotidien. Un inquisiteur peut être un supérieur bien moins pénible que certains chefs de bureau ! Le personnage peut aussi travailler pour l'Inquisition en échange d'un salaire conséquent reversé à sa famille sur une planète trop lointaine pour qu'il y remette jamais les pieds. D'autres acolytes peuvent avoir accepté de rejoindre l'Inquisition parce qu'elle leur permet de faire des choses interdites sur leur monde d'origine : tuer des gens gratuitement, mener des études sur des textes tendancieux, briser des systèmes de sécurité pour le plaisir... Enfin, l'inquisiteur peut avoir proposé au personnage de le sortir de prison ou d'une situation particulièrement pénible (le placard) en échange de ses services (c'est une situation à mi-chemin de celle décrite dans *Pas le choix* !). Au joueur de déterminer précisément la nature de ce que le PJ recherche en paiement de ses services.

En terme de jeu, le MJ pourra tester l'engagement du PJ en fonction de ce paiement. Le PJ risquera-t-il son âme juste pour manger à sa faim ? Quelles compromissions morales fera-t-il pour nourrir sa famille ? Sera-t-il toujours fidèle à son inquisiteur si celui-ci l'empêche de faire étalage de ses talents, même pour des raisons valables ?

PAS LE CHOIX !

Parfois c'est infiniment plus simple que tout cela. Un inquisiteur débarque dans votre vie, s'aperçoit que vous êtes le meilleur dans votre domaine (le combat, l'infiltration, la xéno-biochimie, la manipulation des flux financiers...) et vous ordonne de le suivre et de lui obéir, sous peine d'être exécuté et votre famille avec, comme c'est le cas de la plupart des psykers. Ou bien vous croupissez dans les Légions Pénales (des régiments de criminels purgeant leur peine), vous portez un collier qui peut vous faire exploser la tête sur un simple mot de votre supérieur, et un jour un inquisiteur a besoin d'un type comme vous et vous en sort – pas sûr que vous ayez gagné au change, d'autant que vous avez toujours votre collier !

Ici, le joueur n'aura pas énormément à ajouter ou à approfondir. Il devra seulement déterminer quelle est la faculté particulière qui a amené l'inquisiteur à s'intéresser à sa personne et à lui forcer ainsi la main. Il doit aussi déterminer ce que le PJ aurait à perdre s'il parvenait à s'échapper. Le MJ en revanche, devra déterminer si l'inquisiteur tient ou non à son acolyte. Si l'acolyte ne l'intéresse pas au-delà de cette mission ou si ses capacités sont tout à fait remplaçables, l'inquisiteur n'a pas de raison de faire d'efforts particuliers et de chercher à le retenir par autre chose que la force ; les chances de survie du PJ sont assez minces. Si l'inquisiteur tient particulièrement à l'acolyte, quel qu'en soit la raison, il cherchera probablement à lui proposer un accord avantageux (voir ci-dessus *Une vie meilleure*).

Dans ses scénarios, le MJ pourra mettre la pression sur le PJ, pour lui rappeler la puissance que l'inquisiteur a sur lui et tenter de le pousser à la rébellion ; pour le joueur, ce peut être un jeu intéressant d'interprétation et de négociation constante avec le maître de son personnage. Attention toutefois, il ne faut pas que le joueur se sente totalement impuissant dans ce rapport de force, sans quoi il laissera aller son personnage à vau-l'eau, puisqu'il ne peut plus faire de vrais choix, et se désintéressera de la partie.