

DIVERSIFIER LES OBJECTIFS DES PERSONNAGES **

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

Que vous utilisiez un scénario déjà écrit, imaginiez le vôtre ou improvisiez, il est probable que vos parties tournent principalement autour d'un petit nombre d'objectifs très réguliers. Autrement dit, les personnages font plus ou moins toujours les mêmes choses : ils s'en prennent à quelqu'un, ils protègent ou convainquent quelqu'un d'autre, ils cherchent des renseignements pour résoudre un mystère, se rendent à un point donné, explorent un endroit, etc. Il n'y a pas lieu de s'en émouvoir plus que de raison. En réalité, il est probable que vos joueuses aient elles aussi cette même tendance lorsqu'elles ont la possibilité de déterminer les buts de leurs personnages. Toutefois, il reste possible d'utiliser des outils pour apporter plus de variété dans les objectifs proposés. Il n'est pas forcément question ici de chercher à révolutionner vos parties, mais à éviter qu'une forme de routine s'installe et douche l'enthousiasme de vos joueuses. Cette fiche regroupe quelques-unes de ces techniques.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- éviter les parties répétitives et conserver l'intérêt des joueuses sur le long terme ;
- créer des situations inédites qui forcent les joueuses à changer de leurs habitudes et à trouver de nouvelles idées ;
- utiliser du matériel prévu pour des jeux avec un univers proche mais un ton différent.

C. VARIANTES

Même s'il ne s'agit pas d'alternatives au sens strict, il existe plusieurs autres techniques qui permettent de créer du jeu autour de la notion d'objectifs de personnages. Par exemple, vous pouvez Proposer des objectifs contradictoires p. 330, Entremêler les intrigues p. 255, ou vous servir des méthodes décrites dans la fiche Enrichir un jeu à

missions p. 250. Si vous le souhaitez, il est également possible de solliciter directement la créativité des joueuses pour définir ces objectifs, que ce soit en vous inspirant des conflits collaboratifs (voir Intégrer un conflit collaboratif p. 624) ou en imaginant avec elles un contexte qui leur permette de les faire émerger (voir Créer un groupe cohérent p. 33 et Créer un quartier avec les joueuses p. 39).

D. MOTS-CLÉS

Arc de groupe, début de séance, implication, tension.

2. MODE D'EMPLOI

Cette fiche présente quatre techniques pour diversifier les objectifs des personnages : nuancer les cas les plus communs, décomposer les phases de jeu en étapes intermédiaires, faire augmenter les enjeux ou modifier la situation, et utiliser le méta-jeu.

A. NUANCER LES OBJECTIFS LES PLUS COMMUNS

Il existe une technique extrêmement simple pour offrir plus de variété et renouveler une scène pour les joueuses sans que cela ne vous demande beaucoup de travail. Il vous suffit de rajouter une contrainte importante à ce qui était initialement prévu, ou aux idées que vous avez eues intuitivement.

Selon ce qui est le plus facile pour vous, cette approche reviendra soit à rajouter un « mais... » à la formulation initiale de l'objectif (vous devez explorer le labyrinthe, mais on vous téléporte directement au niveau le plus profond et il faudra remonter à la surface), soit à employer un terme proche mais différent de celui qui avait été utilisé (vous ne devez pas explorer le labyrinthe, mais trouver une sortie qui vous ramène à la surface).

Imaginons que les joueuses interprètent des aventuriers dans un jeu de fantasy classique type *D&D*. Ces derniers ont pour habitude de débarrasser les villageois de redoutables créatures, et votre scénario implique de traquer et de tuer un griffon. Vous pouvez gommer tout effet de déjà-vu en décidant que les PJ doivent :

- le pousser à partir sans lui faire de mal ;
- l'apprivoiser ;
- le nourrir ou le soigner ;
- comprendre pourquoi il est devenu agressif et régler le problème ;
- le sauver d'un autre prédateur ou d'une autre faction ;
- l'étudier ou l'observer ;
- le capturer et l'amener dans un lieu donné ;
- ramener un objet ou une personne de sa tanière sans l'affronter ;
- ramener une partie de son corps, par exemple sans endommager cette dernière ou lui faire de mal.

En procédant de la sorte, vous changez radicalement la façon dont les joueuses préparent leurs personnages et agissent le moment venu. Vous leur donnez l'impression

d’être face à une situation inédite tout en stimulant leur créativité. De votre côté, vous conservez l’essentiel du matériel que vous avez déjà, que ce soit la description de la région, les étapes du périple et les autres péripéties.

Cette technique est également très utile lorsque vous jouez à un jeu avec un ton particulier, comme *Ryuutama* : il entretient notamment une certaine distance avec la violence, et vous pouvez vouloir créer ou adapter un scénario afin de mettre ses spécificités en avant.

Pour vous inspirer, voici un tableau qui propose des variations autour d’objectifs courants.

TYPES D’OBJECTIFS	EXEMPLES
Attaquer	Absorber, arrêter, capturer, détruire, endommager, exorciser, incendier, montrer sa force, ramener à la raison, saboter, sacrifier, soumettre, tuer
Collecter	Acheter, acquérir (ingrédients, informations, objets, preuves, remèdes, ressources pour une mission, savoirs, soutiens politiques, témoignages), analyser, chasser, créer, emprunter, espionner, fabriquer, gagner un concours, récupérer, remplacer, trouver, voler
Communiquer	Acheter, convaincre, déchiffrer, donner une performance, éduquer, établir un lien diplomatique, faire courir un bruit, informer, motiver, négocier, offrir, s’infiltrer, se déguiser, séduire, sympathiser, témoigner, trahir, trouver des alliés, vendre
Explorer	Bâtir, cartographier, coloniser, conquérir, découvrir, défricher, ouvrir la voie, rencontrer, s’installer, s’orienter, trouver (être, lieu, objet, ruine, sortie)
Organiser (voir Utiliser des cartes p. 733)	Attribuer, commander, construire, diriger, distribuer, financer, gérer, gouverner, infiltrer, partager, planifier (bataille, blocus, camp de réfugiés, cérémonie, rencontre, repli, réseau clandestin, voyage), prélever, prospérer, recruter, répartir
Protéger	Couvrir, cacher, défendre (allié, ennemi, groupe, idée, institution, lieu, objet, symbole), délivrer, escorter, fortifier, occuper, résister, retenir, tenir, s’infiltrer, se sacrifier, soigner
Voyager	Bivouaquer, coloniser, découvrir, fuir (catastrophe, exactions, lieu, personne), livrer, migrer, ouvrir la voie, rationner, rattraper, réparer ou apprendre à utiliser un moyen de transport, s’installer, s’orienter, se reposer, transporter un message ou un objet

B. DÉCOMPOSER UNE SÉQUENCE EN OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES

Une seconde technique pour diversifier les séquences les plus communes auxquelles sont confrontés les personnages est de « zoomer », autrement dit de les décomposer en plusieurs étapes intermédiaires, idéalement en laissant les joueuses choisir la nature de celles-ci. Votre rôle est ensuite de faire en sorte d'amener assez de péripéties et d'enjeux pour rendre chacune de ces étapes uniques. Ainsi, s'il est probable que toutes vos joueuses aient déjà fait un test de Perception pour savoir si leur personnage est suivi, elles risquent d'être bien plus dépayssées si vous intégrez une scène de filature tendue et inspirée des plus grands films d'espionnage où, subitement, savoir si on monte ou on descend des escaliers prend une importance capitale.

Pour prendre une situation plus concrète, imaginons que les joueuses souhaitent que les personnages pénètrent discrètement dans un château. Elles décident qu'ils tenteront d'escalader le mur d'enceinte en pleine nuit. Vous pouvez choisir de tout régler par un simple test d'Escalade ou de Discrétion si cela vous semble opportun ou, au contraire, d'appliquer la technique p. 244 et de vous y attarder davantage. Dans ce cas, insistez sur tous les détails. Par exemple, présentez la ronde du garde avec plusieurs points particuliers (devant d'autres gardes, passage où on ne sait pas ce qu'il fait, où il ne peut pas voir les PJ, où il est vulnérable, etc.) et laissez la joueuse décider à quel moment le personnage s'approche, puis lance son grappin. Décrivez le son que produit celui-ci, les éventuelles tentatives pour l'accrocher ; montrez que le garde est suspicieux et reste dans les environs, jusqu'à ce que quelqu'un trouve un moyen d'attirer son attention ailleurs. Faites jouer ensuite l'ascension avec des micro-événements et des décisions à prendre par le personnage : la corde qui s'effiloche, du matériel qui risque de tomber, un animal qui bouge et pourrait attirer les gardes, une prise qui s'effrite, etc. Une fois l'ascension terminée, demandez à la joueuse si le personnage attend le moment opportun ou enjambe rapidement le parapet pour rester exposé le moins longtemps possible. Enfin, décrivez les diverses affaires entposées sur le chemin de ronde, et annoncez à la joueuse que le personnage entend des gardes qui arrivent en discutant.

Comme le montrent ces exemples, zoomer au plus près d'une action permet de totalement renouveler une scène en apparence jouée et rejouée pour en faire quelque chose d'excitant et d'original. Cette approche nécessite toutefois que vous ayez du temps à accorder à la phase en question, et ce même si elle n'aura sans doute que très peu d'influence sur le cœur de votre trame. Ce procédé est également une des bases du mode de jeu horrifique, où on se passionne pour des actions à très petite échelle aux enjeux élevés, alors que toute la séance aurait sans doute pu être réduite à un ou deux tests dans une campagne épique (voir Faire peur p. 462).

Même s'il vaut sans doute mieux alterner les phases que vous choisissiez de décomposer pour éviter toute sensation de déjà-vu, cette technique peut bien entendu se combiner à la précédente. Ainsi, pour notre monte-en-l'air, il suffit par exemple de vouloir discuter avec le garde (qui acceptera d'aider quand on lui montrera la chevalière d'un PNJ à qui il ne peut rien refuser), et de ne pas avoir la possibilité de le tuer pour que toute la dynamique de la scène change.

C. FAIRE ÉVOLUER LES OBJECTIFS AU SEIN D'UNE MÊME SCÈNE

Même sans décomposer une scène en étapes intermédiaires comme le préconise la technique précédente, il est possible de faire varier les objectifs au sein d'une même scène pour la rendre dynamique aux yeux des joueuses. Il existe notamment deux méthodes principales.

La première est appelée l'escalade. Elle consiste à faire sans cesse monter les enjeux de la scène, ce qui aura une incidence sur les objectifs. L'exemple le plus commun, notamment souvent utilisé dans *Dogs in the Vineyard* est une altercation qui commence par un échange tendu, avant de passer aux menaces, puis aux insultes, avant de se transformer en rixe et qu'enfin quelqu'un dégaine une arme à feu. Naturellement, cette technique n'est pas limitée aux combats et peut, entre autres, s'appliquer à une situation où un seul personnage est impliqué. Ce genre de progression permet de constamment faire monter la tension et de pousser le PJ à réévaluer ses priorités¹, mais rien n'empêche d'utiliser une plus grande variété dans les objectifs et les enjeux présentés, par exemple en introduisant des conséquences pour des tiers.

La seconde consiste essentiellement à faire en sorte que tout test change la situation de façon significative. Le plus simple est généralement de modifier le décor de la scène tout en rajoutant des contraintes ou des opportunités nouvelles. Pour reprendre l'exemple de l'altercation, plaçons-la dans une chambre de motel quelque part le long de la route 66. Les premiers échanges de coups peuvent amener un personnage à tomber sur le lit, déplacer le combat dans un contexte bien plus exigu (la salle de bain) ou plus ouvert (le parking), perforer les murs peu épais et permettre à des témoins de voir la scène. Une lampe peut tomber et mettre le feu au lit (et donc, rapidement, à la pièce), la protection anti-incendie se déclencher, un autre client arriver ou appeler la police, une balle perdue tuer quelqu'un dans la pièce d'à côté (ce qui implique que tout le monde a intérêt à filer le plus rapidement possible), etc. L'idée est qu'il se passe constamment quelque chose, et que les joueuses soient amenées à annoncer en permanence des intentions plus spécifiques que « j'attaque » ou « je m'enfuis ». Rien que « je referme violemment la porte du placard sur sa tête » ou « j'enjambe le lit pour le prendre à revers et atteindre la porte » peuvent témoigner d'un intérêt accru de la part des joueuses. Là encore, c'est leur ressenti qui prime.

D. UTILISER LE MÉTA-JEU

Généralement, les enjeux d'une phase de jeu déterminent au moins en partie ceux de la suivante. Aussi, il peut parfois être intéressant d'explicitement les objectifs de la prochaine scène pour que ceux-ci donnent davantage de sens à la scène actuelle. Si les PJ poursuivent un fuyard, il peut être intéressant d'évoquer en toute transparence que la suite sera très différente selon les actions des PJ : les personnages peuvent retrouver un document donné qui lui appartient, ou bien le PNJ peut réussir à s'enfuir, ou

1. A contrario, proposer une scène où les PJ font redescendre la pression peut également être intéressant, notamment lors des séquences diplomatiques, où ils doivent réconcilier deux parties.

peut être blessé, etc. Non seulement l'objectif actuel, en l'espèce rattraper le fuyard, paraîtra moins fade, mais vous pourrez utiliser ces enjeux pour mettre en place des choix intéressants : un PJ peut se retrouver dans une situation où il aura une ouverture significative pour mettre la main sur le PNJ, mais où il risque aussi de provoquer une chute mortelle ; un autre peut avoir à choisir entre le document et le criminel, etc.

Enfin, les objectifs des personnages se superposent à ceux des joueuses (gagner des points d'expérience [voir Gérer les points d'expérience p. 93], se lier avec un PNJ, apprendre un point de règle, découvrir l'univers, etc.). Aussi, même si les premiers restent similaires, certaines scènes peuvent être ressenties totalement différemment si les seconds diffèrent. La fiche Programmer les phases de jeu p. 321 détaille davantage ces derniers.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- renouvellent l'intérêt des joueuses et permettent d'explorer des genres moins arpentés ;
- s'appliquent à des types de situations très variées, à des parties planifiées ou improvisées ;
- facilitent l'adaptation de scénarios publiés, voire le recyclage d'aventures déjà jouées ;
- permettent de valoriser des profils de personnages qui ont moins l'occasion de briller.

INCONVÉNIENTS :

- peuvent donner davantage de temps de jeu et d'importance à des éléments secondaires ;
- n'influent que peu sur certains objectifs spontanés que fixent les joueuses aux personnages ;
- nécessitent un peu plus de pratique pour lire les réactions implicites des joueuses.

4. EXEMPLE

Dans une campagne de *Chroniques oubliées*, les personnages ont l'habitude d'accomplir les basses besognes de leur seigneur. Pendant une bonne partie de la campagne, celui-ci leur a demandé de voler plusieurs artefacts à certains des nobles les plus importants du continent, à savoir un ensemble de miroirs construits par un archimage disparu depuis plusieurs siècles. Le meneur décide de varier la formule (s'infiltrer et voler) pour les deux séances à venir. Pour la première, il décide de prendre le contre-pied des deux termes. L'idée générale sera d'« arriver par la grande porte et donner ». Pour la seconde, il décide que l'objectif sera de « s'infiltrer discrètement et remplacer ».

Lors de la prochaine séance, ils devront donc accompagner une délégation venue présenter ses hommages à un potentat d'une province voisine et lui offrir l'un de ces fameux miroirs. Celui-ci est un moyen de mettre leur hôte en confiance pour qu'ils le suivent jusqu'au lieu secret où il cache ses propres exemplaires. Ils devront ensuite pénétrer dans son repaire, faire du repérage et noter les caractéristiques de tous les miroirs présents. Ils ne doivent à aucun moment se faire remarquer, car leur commanditaire a réellement besoin de l'appui politique du maître des lieux.

La séance suivante se tiendra quelques mois plus tard. Entre-temps, leur seigneur aura fait des copies de tous les miroirs à partir des observations des personnages, et ces derniers devront à nouveau pénétrer dans l'antre du potentat pour les y déposer et voler les originaux.

5. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Créer un scénario p. 31, Rassembler & Diviser p. 235.

Jouer des parties de jeu de rôle : Coopérer et Rivaliser p. 149, Se renouveler p. 163, Créer du jeu pour les autres p. 179.