TRANSFORMER L'ÉCHEC EN UN AUTRE CHEMIN **

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

On pourrait penser que la plupart d'entre nous préfèrent les histoires de héros surpuissants qui réussissent tout ce qu'ils entreprennent, mais cette croyance est en réalité assez éloignée de la vérité. Quand on interroge les goûts des uns et des autres, on s'aperçoit très rapidement que l'on apprécie plutôt les personnages poussés dans leurs derniers retranchements, les échecs qu'ils surpasseront ensuite, les difficultés qui leur permettront de briller et de relancer le rythme, ainsi que les adversaires en apparence invincibles, mais dont les PJ pourront finalement venir à bout en toute fin de partie. Bien souvent, l'échec et la réussite ne sont que deux chemins possibles d'une même histoire. C'est pourquoi, en tant que meneur, il est important d'avoir la bienveillance de laisser les joueuses échouer régulièrement, et surtout de rendre ces déboires aussi importants que leurs succès.

Malheureusement, si on excepte les échecs critiques, il est rare de s'attarder sur les conséquences d'un test raté autrement que pour préciser que ce qui aurait dû se produire en cas de réussite n'a finalement pas lieu. Cette manière de procéder permet de gagner du temps, surtout sur les actions dont l'enjeu est réduit, et d'éviter certains effets boule de neige lorsque les répercussions s'accumulent. Toutefois, il ne rend jamais une partie plus intéressante. Pour cela, il est sans doute nécessaire de se rendre compte qu'en JdR au moins, un échec n'est pas juste la négation ou le contraire d'une réussite. Pour le dire autrement, fouiller une pièce et ne pas réussir à trouver des indices n'est pas exactement la même chose que de ne pas essayer, surtout si le temps presse ou que des PNJ se trouvent dans les environs. Même si cette différence peut parfois paraître insignifiante, l'échec est aussi, dans l'immense majorité des cas, la validation d'une tentative qui, du simple fait de son existence, modifie l'univers de jeu. Aussi, même s'il

débouche sur un résultat moins enviable, il n'y a aucune raison qu'un échec entraîne une situation qui soit narrativement moins intéressante qu'une réussite.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- proposer des campagnes où les personnages ont non seulement le choix d'échouer, mais où ces revers les rendent plus intéressants ;
- laisser plus de place à l'improvisation et aux conséquences des actes des PJ ;
- aborder des genres où l'échec fait partie intégrante de l'esthétique.

C. VARIANTES

Outre de ne proposer que des séances où les personnages ne peuvent échouer de façon significative, les principales alternatives aux méthodes proposées dans cette fiche sont d'éviter les véritables situations d'échec. Pour ce faire, vous pouvez par exemple ne demander aucun des tests étant susceptibles de produire un tel résultat, ou utiliser des techniques visant à les contourner (voir Comment contourner le résultat d'un jet fait devant les joueuses ? dans la fiche Choisir où jeter les dés p. 395).

Une variante pratique consiste à se préparer une aide de jeu regroupant des interventions à utiliser en cas d'échec : capturer un PJ, déclencher les défauts de son équipement, etc. (À ce sujet, voir le jeu *Apocalypse World* et Exercer une opposition bienveillante p. 424).

D. MOTS-CLÉS

Cadence, implication, improvisation, narration partagée, opposition, règles, tests.

2. MODE D'EMPLOI

Les techniques présentées sur cette fiche se divisent en deux : celles qui consistent à redonner de l'importance à la tentative qui est à l'origine de l'échec, et celles qui s'attardent sur la façon de permettre à ce dernier d'enrichir la partie. Toutefois, il est sans doute nécessaire de préciser que ces méthodes ont vocation à être utilisées uniquement dans les cas où vous estimez que les revers sont suffisamment importants pour vouloir leur accorder un coup de projecteur ponctuel. Autrement dit, dans un environnement où l'on fait peu de tests afin que ceux-ci aient de l'importance (voir Faire des tests qui comptent p. 447), elles font bien plus de sens que dans un autre où on enchaîne les tests, et donc les échecs aux faibles enjeux.

A. FAIRE DE L'ÉCHEC LA CONCRÉTISATION D'UNE TENTATIVE

Comme évoqué, un échec n'est pas juste le contraire d'une réussite. Il implique l'existence d'une tentative. Tenir compte de cette dernière et lui donner des conséquences concrètes est la première étape pour commencer à s'appropriier ces revers, et à en faire des éléments de jeu de premier plan. Fort heureusement, il existe de nombreuses façons d'atteindre cet objectif.

Prenons l'exemple classique d'un archer qui veut abattre une sentinelle sur un chemin de ronde. Même dans le cas très favorable où celle-ci ne peut voir le personnage et ne se rend compte qu'on lui tire dessus que si un projectile la heurte directement, un échec a quand même des répercussions. En effet, non seulement quelqu'un d'autre pourra avoir vu le personnage, mais la flèche atterrira bien quelque part, ce qui veut dire qu'elle pourra par exemple contribuer à donner l'alerte, percuter quelque chose qu'elle n'aurait pas dû toucher, permettre aux PNJ d'identifier le personnage un peu plus tard, etc. À tout le moins, l'archer perdra une de ses précieuses munitions et un peu de temps, ce qui peut suffire à ce que sa cible aille dans une partie du chemin de ronde plus protégée, à ce que d'autres gardes la rejoignent, ou à s'apercevoir que celle-ci n'a rien d'une vulgaire sentinelle.

a) Valider la tentative et l'échec

Comme le montre l'exemple précédent, si l'échec implique généralement que les conséquences de l'action tentée par le personnage ne sont pas celles escomptées, il ne signifie en rien que celle-ci n'a pas eu lieu. Aussi, la première chose à faire est sans doute de valider cette tentative. Concrètement, vous pouvez utiliser la plupart des techniques décrites dans la fiche Montrer son approbation (p. 517), comme :

- donner une conséquence mécanique. Il n'est pas forcément ici question de récompenser la joueuse dont le personnage a échoué, ce qui serait mal compris. Toutefois, dans le cas de notre archer, il est tout à fait possible de justifier que la flèche heurte un objet métallique, ce qui fait du bruit et attire l'attention du garde. Lors de ce tour, les autres PJ bénéficient alors d'un bonus de 30 % pour s'en prendre à lui. Une autre option est de dire qu'il fait davantage attention, et qu'il bénéficie d'un bonus sur ses propres jets de Perception ;
- résumer la situation actuelle. Réexpliquez le contexte calmement, en intégrant la tentative qui vient d'avoir lieu, et avec plus ou moins de subtilité : « tu as loupé ta cible, mais tu as de la chance : personne ne semble avoir remarqué ton tir. Qu'est-ce que tu fais ? Tu encoches une deuxième flèche ? » ;
- impliquer les autres joueuses. Vous pouvez, toujours dans le cadre de cet exemple, demander à une de vos joueuses de vous décrire où tombe la flèche. D'ailleurs, si vous avez l'habitude des questions provocantes (p. 522), vous préférez peut-être demander sur qui elle tombe.

b) Montrer comment la tentative change la situation

Si vous avez lu la fiche Rendre une scène de combat intéressante p. 348, vous êtes sans doute déjà familier avec l'idée que chaque tour doit faire changer la configuration du combat. Ici, la logique est la même : si vous décidez qu'un échec est assez important pour mériter votre attention, la simple tentative doit – à son échelle – changer le monde. Elle ne devrait alors pas rester sans conséquence.

Prenons un exemple évident : si notre garde s'aperçoit finalement que le personnage essaye de lui tirer dessus, il y a fort à parier que même s'il s'en sort sans la moindre égratignure, son attitude vis-à-vis du PJ s'en ressentira définitivement. Éventuellement,

celle du forgeron, qui est un ami à lui, sera à l'avenant et ses services ne seront plus accessibles. En effet, la simple tentative était déjà lourde de sens. Quand on y réfléchit, c'est également le cas de très nombreuses actions. Dans un contexte moderne, le moindre coup de feu, qu'il atteigne son but ou pas, va probablement attirer tous les policiers des environs et déclencher une enquête. Il en va sans doute de même avec une utilisation hasardeuse de la médecine par quelqu'un dont ce n'est pas le métier, etc. Même un test en apparence aussi anodin qu'un jet d'Athlétisme risque de se concrétiser par une course dans l'univers du jeu, et donc par une modification de l'aspect du personnage (ébouriffé, vêtements en désordre, sueur ou respiration haletante, etc.) dont risquent de se rendre compte la plupart de ses interlocuteurs.

Enfin, il peut arriver qu'il soit difficile de montrer en quoi certaines tentatives font évoluer la situation. C'est notamment le cas de nombreuses compétences mentales ou psychiques. Face à de telles situations, il vous reste principalement trois astuces pour montrer que la tentative fait évoluer le monde :

- elle demande de la concentration au personnage, et donc du temps. Son attitude peut être prise pour de l'hésitation ou de la peur, et influencer par exemple le moral de ses compagnons. Ceux-ci ne comprennent alors pas ce manque de détermination, et pourront par exemple l'interpréter de diverses façons par la suite. Dans une séance de combat classique, cet échec se solde généralement par la prochaine attaque de l'opposant. Ici, il est possible d'animer la scène de façon à donner l'impression que les adversaires utilisent ce temps de flottement du personnage pour attaquer de nouveau. D'un point de vue mécanique, absolument rien ne change, mais la scène sera vécue très différemment, notamment si vous voulez jouer la réaction des alliés par la suite ;

- comme dans notre exemple du garde qui prend mal qu'on lui tire dessus, il est possible qu'un PNJ interprète ce temps de flottement comme l'utilisation d'un pouvoir mystique. Il faut bien sûr que l'univers s'y prête, et le personnage peut n'avoir aucune capacité de ce type, mais ce paramètre va influencer sur la façon dont il est perçu. Peut-être que cela va suffire à provoquer la reddition de l'ennemi. Peut-être, au contraire, que le PJ va devenir sa cible prioritaire ;

- il est possible de faire davantage évoluer la perception que les personnages ont du monde plutôt que le monde lui-même. Comme expliqué dans *Faire expérimenter* p. 453, il est possible d'utiliser des aspects mécaniques pour transmettre des informations sur l'univers. Par exemple, une tentative qui se verrait opposer un malus anormalement élevé, un échec automatique, ou juste n'aboutirait pas alors qu'elle semblait enfantine, amènerait sans doute les joueuses à revoir leur perception de ce qui les entoure. Si le PJ est un expert dans la détection du mensonge, que doit-il déduire d'une personne dont le langage corporel, sans être incohérent, est juste assez étranger pour l'empêcher de tirer la moindre conclusion ? Surtout si elle remarque la surprise du PJ et lui sourit à ce moment-là.

c) Faire réagir l'univers et les PNJ

De façon plus large, il peut être pertinent de faire réagir l'univers, et notamment les PNJ, à la tentative qui a échoué. Certains peuvent l'évoquer à nouveau plus tard, de façon

admirative ou sarcastique, d'autres féliciter le personnage, râler, l'encourager, le reconforter, chercher à apporter leur aide. En effet, il est tout à fait possible que cet échec ait des conséquences positives indirectes¹. Par exemple, dans le cas de notre archer, un échec peut par exemple amener un PNJ à l'aider en lui fournissant du matériel plus adapté ou quelques conseils pour une prochaine fois, un autre à trouver une raison de venir briser la glace et discuter avec lui², etc. Selon l'effet que vous souhaitez obtenir, ces réactions peuvent être inspirantes comme plus agaçantes ou gênantes. D'autres répercussions, enfin, peuvent davantage tourner autour des problématiques de confiance et de responsabilité. Par exemple, tant que le personnage n'aura pas trouvé un moyen de prouver sa valeur à tous, un PNJ pourra se montrer plus réticent à lui confier une tâche importante, ou ne plus le laisser agir seul, que ce soit parce qu'il l'estime peu fiable ou pour son propre bien.

Enfin, n'oubliez pas que dans certains contextes, comme un tournoi ou une épreuve initiatique, un échec glorieux, surtout s'il est issu d'une tentative courageuse, peut avoir des retombées plus valorisantes qu'une réussite sans risque ni panache.

d) Ne pas ridiculiser un personnage qui échoue, ni celle qui le joue

Même s'il semble étrange de le préciser, un test raté n'est en rien un blanc-seing pour ridiculiser un personnage. Cette pratique s'explique historiquement par la façon d'animer des échecs critiques : elle permettait sans doute de souligner leur côté extraordinaire sans rendre la situation encore plus difficile pour les personnages, mais elle n'en reste pas moins à éviter dans l'immense majorité des cas. Cette réserve est d'autant plus vraie lorsque ce n'est plus du personnage mais de la joueuse que l'on se moque, ou que l'on cherche à lui faire des reproches ou à lui montrer à quel point ses décisions étaient mauvaises.

Naturellement, il n'est pas question ici d'occulter le fait que certains échecs peuvent être plus importants. Au contraire, cette fiche comprend plusieurs techniques pour prendre en compte leur gravité (voir tableau ci-contre) et, globalement, pour en faire des moments intéressants de la partie. Toutefois, l'approche qui consiste à rendre le personnage ridicule lorsque ce n'est pas le ton recherché par la table a tendance à faire exactement l'inverse : ne pas donner de conséquence à ce qu'il s'est passé, créer de la frustration inutile et décourager certaines joueuses. En effet, trop souvent, cette technique se transforme petit à petit pour principalement devenir une manière de se moquer des joueuses pour avoir pris l'initiative.

1. Pour des raisons de cohérence et d'adhésion de vos camarades, il est généralement préférable de limiter les conséquences positives suite à un échec. L'inverse, créer une situation négative suite à un test réussi, est presque toujours à proscrire car très mal vécu par les joueuses. La principale exception est lorsqu'il est évident pour tout le monde que le test est la conséquence logique d'une mauvaise décision, ou au moins d'une décision risquée, et qu'une aggravation de la situation est la suite la plus probable d'un succès. Par exemple, cela pourrait être le cas si une joueuse déclare que son personnage tire sur une silhouette tapie dans l'ombre et que le reste de la table sait qu'il s'agit d'un allié qui souhaitait rester discret.

2. Ceci est d'autant plus efficace si le PNJ peut avoir des raisons de penser que l'échec est volontaire ou avoir intérêt à éviter que la tentative ne réussisse. Par exemple, un PNJ qui a toujours caché que son frère faisait partie de la garde peut venir le révéler au personnage et le remercier de n'avoir tué personne.

Il n'est pas non plus question de s'interdire tout comique de situation si vous pensez que celui-ci est adapté au ton de votre partie. Toutefois, il est possible de l'introduire sans que cela ne se fasse aux dépens des PJ. Souvent, en plus de poser la question aux joueuses, le meilleur moyen de savoir si c'est le cas est de se demander si ce côté humoristique n'est présent que pour les personnages, et uniquement quand ils échouent. Il n'est pas rare, également, que le fait de commencer à se poser ces questions amène à prendre conscience que l'on ne se moque pas de tout le monde de la même façon³. Aussi, si cet aspect est important pour vous, n'hésitez pas à l'utiliser en priorité lors des actions des PNJ, ou dans certains dialogues, mais n'en abusez pas pour les PJ.

Fort heureusement, il existe deux astuces pour régler ce genre de situations :

- laisser la main à la joueuse concernée. En lui proposant de raconter ce qu'il se passe lors d'un échec, notamment critique, vous vous assurez à la fois que son personnage n'est pas plus malmené qu'elle ne le trouve acceptable, et vous évitez toute suspicion de partialité. Dans le cas où la joueuse ne jouerait pas le jeu et minimiserait la portée de son échec, vous avez la possibilité de surenchérir. Pour plus de détails, voire Choisir qui décrit le résultat des actions (p. 401) ;

- doser l'échec. Exactement comme vous avez appris à tenir compte de la marge de réussite pour décrire un succès, vous pouvez utiliser la « marge d'échec » pour ajuster vos descriptions et faire ressortir le monde qu'il y a entre un revers anodin et une catastrophe. Nous vous conseillons d'utiliser le tableau ci-dessous pour avoir une rapide idée des différents niveaux d'échecs et vous aider à improviser.

ÉCHEC	CONSÉQUENCES SUPPLÉMENTAIRES	EXEMPLE
Anodin	Il n'y en a presque pas, à part l'échec en lui-même.	Le personnage ne touche pas son adversaire.
Mineur	Elles sont réelles, mais peuvent aisément être rattrapées (temps, action, aide, etc.).	Il laisse tomber son épée.
Majeur	Elles ne peuvent pas être rattrapées à court terme.	Il la brise et n'a pas d'autre arme à portée, se blesse, etc.
Exponentiel	Elles auront d'autres conséquences à terme ou s'aggraveront au fil du temps.	Il blesse gravement un allié. Après le combat, celui-ci ne voudra plus apporter son aide.
Catastrophique	Il arrive ce qu'il peut se produire de pire ou peu s'en faut.	Il tue un PJ ou un allié très important.

3. Ce déséquilibre n'est pas toujours un problème, et il arrive que malgré des différences de traitement, il ne soit préjudiciable à personne. Par exemple, si vous jouez avec des adultes et des enfants, il peut tout à fait se comprendre que vous ne les traitiez pas de la même façon. Cela ne signifie pas pour autant qu'il y a un problème avec les adultes. Toutefois, comme souvent, l'essentiel est que cette différenciation soit choisie, consentie et réfléchie.

B. REBONDIR POUR PROPOSER DES ÉCHECS QUI ENRICHISSENT LA PARTIE

De façon générale, une bonne approche pour utiliser les échecs afin d'enrichir la partie est de faire en sorte que chacun d'entre eux amène à une scène nouvelle avec ses propres enjeux, ses conflits et ses complications. Idéalement, aucun test (ou presque) ne devrait permettre que s'installe une sorte de *statu quo*. Aussi s'agit-il presque toujours de trouver une justification afin de rajouter ou d'enlever un élément à la situation originale, ou de faire en sorte que les PJ rencontrent un obstacle inédit ou une nouvelle piste prometteuse. Les techniques qui suivent sont dans les grandes lignes interchangeables, et ont pour but de vous aider à atteindre cet objectif.

a) *Oui, mais...*

Cette méthode est sans doute l'une des plus connues dès lors qu'il s'agit de rebondir après un fait de jeu ou d'intégrer la résolution d'une action à un conflit plus large. Pour plus de détails, nous vous conseillons de consulter la fiche Animer des conflits (oui, mais...) p. 382. Toutefois, pour la résumer ici en une phrase, disons qu'elle consiste à éviter le plus possible d'annoncer un échec simple à une joueuse, pour préférer lui indiquer une réussite avec une contrepartie. Pour plus de clarté, nous allons également reprendre ici l'exemple donné dans la fiche évoqué précédemment. Ainsi, dans le cas d'un échec à un test visant à savoir si un personnage arrive à crocheter une porte, il est possible de décider que l'action réussit, mais que :

- très ironiquement, cette issue éloigne le personnage de l'objectif qu'il voulait réellement atteindre : « Tu as bien déverrouillé la porte. Mais, en l'ouvrant, tu tombes nez à nez avec deux gardes aussi surpris que toi. Que fais-tu ? » ;

- cette réussite s'accompagne de la concrétisation d'un risque préalablement identifié : « Tu as bien déverrouillé la porte. Mais, comme tu le craignais, tu peux voir des chiens de garde à l'autre bout de la cour. » ;

- elle provoque une complication qui ne devrait pas poser problème que pour ce conflit-ci : « Tu as bien déverrouillé la porte, mais le bruit a attiré un garde. Il faudra trouver une autre sortie. » ;

- elle s'accompagne d'une contrainte dommageable à terme, y compris après la résolution du conflit : « Tu as bien déverrouillé la porte, mais tu t'aperçois que tu as arraché un bout de ton manteau un peu plus tôt dans la soirée. Leur mage pourra sans doute s'en servir pour retrouver ton identité. » ;

- la concrétisation de la réussite ne pourra être immédiate, ou demandera un effort supplémentaire, une prise de risque, de l'aide, le sacrifice de ressources, etc. : « Tu vas déverrouiller cette porte, mais pour y parvenir rapidement, tu vas devoir forcer : ils sauront que quelqu'un est entré et tu risques de casser tes outils. Que fais-tu ? » ;

- elle s'oppose à un aspect qui définit le personnage, que ce soit lié à sa nature profonde, ses tabous, ses relations ou autre : « Tu as réussi à déverrouiller la porte, quand tu entends le seigneur menacer ses hommes à l'étage du dessous. Arriver à tes fins signifiera l'exécution du garde qui t'a permis d'entrer. ».

Selon certaines approches, il est également possible de déclarer un échec, mais de réduire son impact en l'associant à une circonstance atténuante ou à une piste pour résoudre le problème. Dans notre exemple, vous pourriez décider que l'action échoue, mais que :

- elle permet d'éviter un danger bien plus grand : « Tu n'as pas réussi à déverrouiller la porte, mais tu t'es aperçu en travaillant qu'elle donnait sur la salle de repos des gardes, où il est probable qu'une dizaine d'entre eux t'auraient attendu de pied ferme. » ;
- ce n'est qu'un contretemps qui devrait pouvoir facilement être résolu plus tard : « Tu n'as pas réussi à déverrouiller la porte, mais tu as pu clairement reconnaître le modèle de la serrure. Tu pourras revenir avec le matériel nécessaire, et cela ne devrait plus être qu'une formalité. » ;
- elle permet de faire une avancée significative dans un autre domaine : « Tu n'as pas réussi à déverrouiller la porte. Il y avait du monde derrière, et tu te serais fait prendre. Par contre, tu as pu entendre dans quel bâtiment se trouve la personne que tu cherches à sauver. » ;
- etc.

Pour toutes les situations où il y a des contreparties positives ou négatives, le meilleur moyen de faire que l'insuccès de l'action tentée enrichisse la partie est de créer un lien entre ces dernières et les objectifs des joueuses ou des personnages. Ainsi, si l'un d'entre eux veut protéger son village des exactions du bailli, ne pas être blessé lors d'un combat avec les hommes de ce dernier mais courir le risque de les voir revenir pour s'en prendre à ses proches aura sans doute bien plus d'impact que s'il avait été blessé ou avait laissé tomber son épée durant l'affrontement.

Il existe bien entendu des situations où il vaut mieux que les échecs soient des revers à part entière, sans aucune circonstance atténuante, pour rendre la situation plus intéressante. Nous y reviendrons un peu plus tard.

b) Renforcer, relier, rebondir

Cette technique peut être utilisée comme une alternative aux méthodes précédentes. Plus qu'un changement de fond, elle consiste principalement à aborder la situation avec un autre regard. Ce changement de perspective rend sans doute cette technique un peu moins facile à prendre en main au début, mais elle permet de diversifier ses réponses si l'on a tendance à un peu trop recycler les mêmes contreparties lorsque l'on applique les outils précédents.

Concrètement, cette technique consiste à se demander comment il est possible de :

- renforcer l'échec, c'est-à-dire rendre la situation plus intéressante en elle-même ;
- relier l'échec à un autre élément qui a déjà été évoqué. Le but est de rendre la situation plus riche et plus intéressante en les faisant entrer en résonance ;
- rebondir sur l'échec pour créer quelque chose de nouveau, qui rende la situation globale plus intéressante.

Comme souvent avec ce type d'outils, les frontières entre ces trois approches sont poreuses, mais ce n'est pas un problème. L'objectif est de vous aider à trouver l'inspiration, et non de vous livrer à une analyse inattaquable. Pour ce faire, le tableau suivant propose quelques questions à vous poser selon l'approche choisie.

APPROCHE	EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER
Renforcer	<p>En quoi cet échec est-il intéressant ?</p> <p>Quelle est la chose la plus cool qui pourrait se passer maintenant ?</p> <p>Si les personnages avaient réussi un test classique, qu'est-ce qui aurait pu les faire échouer quand même ?</p> <p>Qu'est-ce que les personnages peuvent faire pour réussir après cette première tentative ?</p> <p>Qu'est-ce que les personnages sont prêts à sacrifier pour l'emporter ?</p>
Relier	<p>Cet échec a-t-il un impact sur une intrigue déjà développée ?</p> <p>Quelle est la dernière personne que les personnages voudraient voir être au courant de cet échec ?</p> <p>Qui peut être ravi de cet échec, à la grande surprise des PJ ?</p> <p>Qui est témoin de cet échec ? Qui pourrait les aider ou les entraver ?</p> <p>Qui va devoir subir les vraies conséquences de cet échec ?</p>
Rebondir	<p>Comment est-il possible d'augmenter les enjeux ?</p> <p>Quels PNJ, parmi ceux que les personnages ont oubliés, serait-il intéressant de faire réapparaître ici ?</p> <p>Est-ce que je peux lier cet échec à un des secrets non connus de l'univers (voir Laisser flotter des indices et des secrets p. 309) ?</p> <p>Quelles sont les parties prenantes que l'on ne connaît pas (encore) dans la situation actuelle ?</p> <p>En quoi cet échec arrange-t-il leurs plans ou les ruine-t-il ?</p> <p>Quel est l'élément du monde qui me plaît le plus et que j'ai le plus envie d'intégrer à la campagne parmi ceux que les PJ ne connaissent pas encore ?</p>

c) Faire subir de plein fouet les conséquences de l'échec...

Parfois, la façon la plus intéressante de gérer un échec n'est pas de lui associer une contrepartie atténuant la frustration qu'il génère, mais au contraire de le laisser prendre sa pleine mesure et de s'y adapter. En effet, sans chercher à justifier un jeu « à

la dure » plus que de raison, il n'en reste pas moins nécessaire pour les joueuses de ne pas avoir l'impression que les erreurs de leurs personnages n'ont aucune répercussion, fussent-elles liées à un facteur aléatoire et non à leurs décisions. Aussi, pour éviter les enchaînements d'échecs fades, une autre approche consiste à leur donner des conséquences marquantes qui enrichissent le jeu.

Par exemple, vous pouvez :

- faire disparaître un objet ou une capacité auquel le PJ tient (voir Faire des cadeaux empoisonnés p. 266 et Transformer les forces des PJ en faiblesses p. 726). Par exemple, son coup est dévié et abîme la lame de son épée, son smartphone est endommagé lors d'une tentative de piratage, etc. Toutefois, restez vigilant. Ces effets peuvent passer, aux yeux des joueuses, pour des « doubles peines » particulièrement arbitraires. Il est donc nécessaire de s'assurer que cette perte provoque un réel enrichissement. Il est également possible d'amener les joueuses à sacrifier leurs objets fétiches, ou au moins à leur en laisser le choix. Par exemple, un PJ de *Shadowrun* arrive chez son charcudoc en plein cambriolage d'atelier, mais s'il rate son test de Perception ou de Discrétion, il peut avoir à choisir entre prodiguer les premiers soins à son contact ou pourchasser les voleurs. Selon l'option choisie, le personnage peut être amené à voir disparaître soit la nouvelle puce qu'il voulait s'implanter, soit la personne qui devait la lui implanter ;

- puiser dans les ressources des personnages. Celles-ci peuvent être techniques, comme des points d'énergie ou de vie, par exemple si le PJ s'est entêté et a négligé de manger depuis vingt-quatre heures, ou d'écouter ses besoins physiologiques et que son corps commence à le lui faire sentir. Cela peut également concerner ses économies, sa maison (ses expériences ont laissé une pièce complètement inutilisable, ou les voisins ont appelé la police et il a dû fuir pour ne pas être arrêté, etc.), sa vie de famille, sa relation avec sa hiérarchie, etc. ;

- impliquer d'autres personnages, PJ ou PNJ. Par exemple, un PJ ratant un test de Fouille peut ne pas s'être aperçu que l'heure tournait et manquer un rendez-vous important, se voir reprocher son manque de réussite ou ses mauvais choix, etc. Plus encore, les PNJ qui lui sont proches peuvent être blessés, tués, vouloir s'éloigner de lui pour leur sécurité ou le temps que les affaires se calment, etc.

Il ne s'agit ici que de quelques exemples, mais les possibilités sont pour ainsi dire illimitées. Vous devriez trouver d'autres inspirations à la lecture des fiches Exercer une opposition bienveillante p. 424, Faire des cadeaux empoisonnés p. 266 et Transformer les forces des PJ en faiblesses p. 726.

d) ... mais sans aller trop loin

Dans les cas où les tests de résolution sont faits face à une opposition (combat, course-poursuite, discrétion dans un lieu gardé, etc.), nous avons parfois tendance à être jusqu'au-boutistes en ce qui concerne les conséquences d'un échec. Pourtant, la

mort n'est pas la seule solution⁴, surtout au vu de ses conséquences, qu'elles soient mentales ou légales, et vous disposez d'autres options. Par exemple, les PJ peuvent être passés à tabac ou menacés, assommés ou laissés pour morts, capturés ou emprisonnés, etc. Toutes ces solutions peuvent être le point de départ de nouvelles aventures. Pour plus de détails, nous vous conseillons de consulter la fiche *Exercer une opposition bienveillante* p. 424.

Ainsi, il est important de vous demander si les PNJ veulent réellement la mort des PJ, et si non, vous rappeler leur objectif pour vous adapter en conséquence afin de trouver des issues plus intéressantes. Peut-être veulent-ils se venger, empêcher les PJ d'agir, leur faire peur, savoir ce qu'ils savent, etc. Si les PJ perdent cet affrontement, ce ne sera donc pas la fin de l'histoire, mais une simple bifurcation.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- ouvrent des perspectives au lieu d'en fermer ;
- minorent les frustrations des joueuses ;
- permettent de s'aventurer dans des genres où l'échec est courant ;
- rendent l'histoire plus organique et naturelle, au moins en apparence.

INCONVÉNIENTS :

- ne peuvent s'appliquer de façon uniforme à tous les échecs ;
- impliquent d'acquérir une certaine gymnastique intellectuelle ;
- nécessitent souvent de s'éloigner des scénarios tels qu'ils sont rédigés ;
- peuvent bénéficier d'une préparation de certaines répercussions.

4. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Improviser p. 125, Animer les combats p. 173, Partager la narration p. 381.

Jouer des parties de jeu de rôle : Développer un personnage au fil du jeu p. 49, Interpréter un personnage p. 69, Garder la balle en l'air p. 113, Se renouveler p. 163, Créer du jeu pour les autres p. 179, Faire d'un incapable un héros p. 245.

4. En ce qui concerne spécifiquement les combats, voir *Interrompre un combat* p. 487 et « Animer les combats » dans *Mener des parties de jeu de rôle*, p. 173.