TRANSFORMER LES FORCES DES PJ EN FAIBLESSES ***

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

Très souvent, les personnages de JdR ont des capacités hors du commun, ou au moins des spécialités dans lesquelles ils peuvent prétendre à une certaine efficacité. Cet aspect a de nombreux avantages, comme de les rendre facilement identifiables ou de permettre aux joueuses de vivre des histoires sans doute plus divertissantes, où chaque PJ peut briller. Toutefois, et c'est compréhensible, ces mêmes joueuses ont tendance à faire très souvent appel à ces capacités, ce qui peut finir par générer une forme de lassitude, tant pour elles que pour vous. Aussi peut-il être très intéressant de transformer temporairement ces forces en faiblesses, ou au moins de montrer leurs mauvais côtés, afin de pousser les joueuses à s'adapter. Cette fiche propose cinq techniques pour atteindre cet objectif, qui n'est surtout pas de punir qui que ce soit. Utiliser les règles du jeu est de toute façon encouragé. Au contraire, avoir recours à ces outils revient à proposer aux joueuses des situations originales, à même de renouveler leur intérêt à la fois pour la campagne et pour leurs personnages, et ce même lorsque ces derniers sont déjà très expérimentés et peinent à trouver des défis qui leur correspondent.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- pousser les joueuses à s'adapter tout en mettant en valeur les personnages ;
- casser la routine en proposant de nouvelles péripéties ;
- apporter un côté original à une scène qui aurait été sinon très quelconque.

C. VARIANTES

Il existe des alternatives aux astuces présentées sur cette fiche. Les plus évidentes sont sans doute celles décrites dans Faire des cadeaux empoisonnés (p. 266). Toutefois, transformer les forces des personnages en faiblesses est avant tout un moyen de

renouveler le plaisir des joueuses et de casser la routine. Aussi pouvez-vous utiliser de nombreuses autres méthodes pour atteindre cet objectif, comme celles décrites dans Instiller davantage de suspense p. 288, Choisir une structure narrative p. 179, voire Relancer la tension p. 535.

D. MOTS-CLÉS

Descriptions, implication, mise en scène, opposition, personnel, tension, tests.

2. MODE D'EMPLOI

Les techniques présentées dans cette fiche se regroupent en cinq grandes catégories. Les deux premières se concentrent sur la façon dont la vision du monde du personnage est altérée à cause de ses spécialités, soit parce qu'il ne perçoit plus certains éléments, soit parce qu'au contraire il est submergé par des pensées parasites. Viennent ensuite la manière dont le monde le perçoit, lui, la façon dont une trop grande confiance en ses capacités peut se retourner contre lui et, enfin, la prise de conscience que sans les autres (ou certains éléments précis), il ne serait rien. Ces techniques peuvent sembler punitives pour les joueuses, mais nous vous encourageons à les utiliser uniquement pour accroître leur plaisir.

A. TRANSFORMER UNE FORCE EN AVEUGLEMENT

Lorsqu'un personnage se définit en grande partie par son expertise dans un domaine, cela signifie non seulement qu'il y a investi beaucoup de temps et d'énergie, mais que sa vision du monde est grandement influencée par celui-ci. Il va, par exemple, avoir tendance à créer principalement des liens avec des gens qui partagent les mêmes centres d'intérêt et à remarquer d'abord les opportunités et les risques en rapport avec ces derniers, quitte à ne pas prêter attention au reste. Ainsi, un adepte du parkour, un architecte et un pompier ne regarderont pas un bâtiment de la même façon. Enfin, son esprit aura tendance à être obnubilé par des réflexions ou des interrogations en accord avec cette façon de voir le monde, comme un peintre qui aura du mal à suivre ce que lui dit son interlocuteur parce qu'il se demandera comment reproduire la couleur exacte des ombres sur son visage.

Pour représenter cet aspect, vous pouvez créer des situations où les obsessions du personnage lui joueront des tours et entraveront sa compréhension du monde. Par exemple, décrivez la scène en prenant en compte la façon dont son attention est altérée (comme expliqué dans Se baser sur l'insistance des joueuses p. 713 et surtout Tirer profit des techniques surréalistes p. 550) ou, par exemple, en appliquant un malus lié au talent du personnage.

Imaginons une scène de cour dans un jeu inspiré du Moyen Âge japonais. Le personnage est un sabreur renommé dans tout le pays, et il ne peut rentrer dans une pièce sans calculer instinctivement combien de mouvements de katana il lui faudrait pour tuer tous ses occupants. Alors que le seigneur s'adresse à ses principaux vassaux, il remarque les gestes nerveux de plusieurs invités. Il en connaît certains de réputation,

et sait dans quelles écoles ils se sont entraînés. Il essaye de deviner, à leur attitude et à leur musculature, ceux qui représentent réellement une menace, et anticipe la manière dont il devrait intervenir s'ils décidaient de s'en prendre au maître des lieux. Toutefois, pris dans ses pensées, il ne remarque pas que la servante – qu'il n'avait pas même pris le temps de jauger – cache un *tantō* dans les pans de son kimono et est sur le point de fondre sur son seigneur. Ainsi, là où ses capacités exceptionnelles l'aident dans de très nombreuses circonstances, elles le desservent ici. Pour sa joueuse, en revanche, c'est l'occasion de voir le personnage encore plus caractérisé et de s'éloigner des scènes habituelles pour se confronter à un nouveau type de défi : négocier lors d'une prise d'otage, garder la servante en vie pour pouvoir l'interroger alors que les vassaux voudront venger leur seigneur, etc.

B. TRANSFORMER UNE FORCE EN PENSÉES PARASITES

L'exemple précédent prouve qu'un personnage peut être amené à ne plus remarquer certains éléments cruciaux à cause de son talent. Vous pouvez décider de vous servir de ce dernier pour lui donner au contraire trop de stimuli et montrer le caractère pour le moins envahissant de l'obsession qui accompagne son expertise. Cette technique est le pendant de la précédente.

Une approche particulièrement efficace est de faire ressortir le mépris, ou au moins le sentiment de supériorité, qu'il peut être tenté de ressentir pour ses contemporains qui n'ont pas les mêmes priorités que lui. Vous avez probablement déjà rencontré un médecin, un banquier, un plombier ou un garagiste qui vous a pris de haut parce que vous ne vous y connaissiez pas autant que lui. Essayez de vous en inspirer. Comme pour le point précédent, vous pouvez créer des situations pour faire expérimenter à la joueuse ce mauvais côté du personnage, et la façon dont son attention est captée par des détails qui seraient insignifiants pour n'importe qui d'autre. Vous pouvez également altérer vos descriptions ou faire les deux à la fois. Par exemple, alors que vous êtes en train de jouer une discussion avec un PNJ dans un bar, vous pouvez dire à la joueuse du PJ médecin : « L'homme mystérieux réajuste ses lunettes et va chercher quelque chose dans son sac quand tu vois que John sort des toilettes. À tous les coups, il ne s'est toujours pas lavé les mains. Tu ne peux t'empêcher de te dire qu'il est complètement stupide, surtout avec ce virus qui traîne. » De façon similaire, un hacker peut être exaspéré par les conversations des autres PJ qui ne semblent pas, croit-il, comprendre l'importance et la difficulté de ce qu'il est en train d'accomplir. Cette frustration peut même l'amener à changer totalement d'approche pour donner une leçon à ses camarades.

Pour retranscrire ce type de situation, et en prêtant bien attention à rester fidèle à ce que pourrait faire le personnage, nous vous conseillons :

- de demander de temps en temps aux joueuses de faire un test de Volonté pour donner une dimension aléatoire, et surtout difficilement maîtrisable, à ce genre de réactions ;

- de prendre une voix facilement identifiable et de formuler ces tentations et autres réflexions au personnage comme si vous étiez le petit démon posé sur son épaule, ou au moins sa voix intérieure, et que vous cherchiez à le tenter. Toutefois, soyez vigilant : pour que cette méthode fonctionne au mieux, la joueuse doit rester la seule à décider de la réaction du PJ (ne pas en tenir compte, faire une remarque polie, exploser de colère, etc.).

C. TRANSFORMER LES PNJ EN ENTRAVES

Dans la plupart des univers, les PJ ne passent pas inaperçus. Ils peuvent être exceptionnels par nature, comme dans un jeu de super-héros, ou parce qu'ils ont utilisé leurs talents pour accomplir des exploits hors du commun. Dans tous les cas, il est probable qu'ils aient acquis une certaine réputation et que le monde réagisse en fonction : des PNJ les féliciteront, seront intimidés, ils auront des passe-droits (ne serait-ce que parce que d'autres voudront s'attirer leur sympathie ou leur montrer leur gratitude, etc.). Toutefois, si cette situation est confortable, il est aussi possible de la transformer momentanément en désavantage.

L'idée principale est la suivante : exactement comme les personnages vont avoir une vision faussée du monde du fait de leur talent, le monde va avoir une vision faussée d'eux. Beaucoup auront des attentes démesurées les concernant, ils ne leur laisseront aucune marge d'erreur et ne se priveront pas soit de se moquer d'eux pour se faire mousser, soit de les juger sévèrement à la moindre occasion. Certains ne seront qu'hypocrisie et opportunisme, forçant les PJ à faire des choix difficiles, car ils ne pourront pas aider tout le monde et certains seront forcément mécontents. D'autres, encore, seront plutôt à l'origine de petits moments de gêne au quotidien : ils n'hésiteront pas à prendre des risques, à leur en faire courir, à griller leur couverture ou tout simplement à les accaparer pour leur parler, prendre un *selfie* avec eux, leur demander leur avis sur leur matériel, leur technique ou ce qui pourra leur sembler pertinent. Les derniers, enfin, auront des choses à prouver et n'hésiteront pas à s'en prendre à eux pour montrer leur propre supériorité. Ces aspects seront d'autant plus présents que vos personnages évolueront dans une culture liée à la performance ou à la popularité : martiale, sportive, artistique, politique, etc.

Dans le même ordre d'idées, devenir aussi doué aura sans doute exigé du personnage qu'il fasse des sacrifices : entraînement drastique, discipline de fer comportant des interdits, obligation de quitter sa famille, etc. Ces derniers l'auront sans doute amené à croiser la route de PNJ qui, au lieu d'être impressionnés par son talent, lui en voudront peut-être à cause de ce dernier : un ancien rival, un *sparring-partner* grièvement blessé à l'entraînement, un proche qui a dû s'occuper de sa famille sans lui, des victimes d'accident datant de l'époque où il ne maîtrisait pas sa force ou ses pouvoirs, un mentor trop exigeant qui ne reconnaît pas son talent mais est jaloux de son succès, etc.

Ces entraves sociales sont à manier avec précaution pour éviter qu'elles ne deviennent trop présentes ou trop durables, mais elles permettent de faire ressentir aux joueuses la place que leurs personnages prennent dans le monde, de valoriser leurs choix et

de davantage centrer les parties sur ces derniers (voir Jouer des parties centrées sur les PJ p. 629). De plus, elles permettent d'utiliser de nombreuses autres techniques (Imaginer un PNJ miroir p. 284, Montrer le chemin parcouru p. 511, etc.).

D. TRANSFORMER LES AUTOMATISMES EN PIÈGES

Avoir un personnage très doué dans un domaine change non seulement la perception du monde de ce dernier, mais également celle de la joueuse qui l'interprète. Très fréquemment, celle-ci aura tendance à utiliser cet avantage pour résoudre la plupart des situations auxquelles elle est confrontée, et sera d'autant plus encouragée à le faire que son personnage s'en sortira bien. Comme le dit l'adage, lorsque l'on a un marteau, tous les problèmes se mettent à ressembler à des clous... Pour prendre le contre-pied de cette tentation, vous pouvez essayer de tirer parti du fait qu'avec l'habitude, la joueuse sera de moins en moins vigilante sur les circonstances dans lesquelles elle utilise le point fort de son personnage. Il vous sera donc facile de mettre en place des situations où un recours irréfléchi à son talent aura tendance à se retourner contre elle, surtout pas pour la punir, mais pour continuer à l'intéresser en la surprenant et en la sortant de sa routine.

Une première méthode est celle de la « poudrière ». L'idée est de créer une situation où le personnage peut en théorie utiliser son domaine de prédilection, mais où les conséquences seront telles qu'il préférera probablement limiter les risques et trouver un autre moyen d'action. Néanmoins, s'il est sur le point d'échouer ou d'être battu, il n'aura plus aucun intérêt à se restreindre ainsi. Pour la joueuse, toute la tension tient alors au fait de savoir si son personnage pourra triompher sans avoir recours à sa spécialité et, dans le cas contraire, quand l'utiliser avant qu'il ne soit trop tard. Une telle situation pourrait prendre la forme d'une course-poursuite entre un PNJ criminel et un PJ policier dans un entrepôt où sont stockées de grandes quantités de matériel explosif. Il a conscience que le fugitif est armé d'un couteau et sait s'en servir. Lui-même est assez doué en combat rapproché, mais bien moins qu'avec son arme de service. Il ne peut se permettre d'attendre les renforts et s'engouffrer dans le bâtiment. Choisira-t-il d'utiliser son pistolet ou pas ? Est-ce qu'il changera d'avis si le criminel décide de passer à l'attaque pour arriver au corps à corps ? Cette astuce fonctionne également dans bien d'autres domaines, et est souvent efficace dans des contextes sociaux ou lorsqu'il faut faire preuve de discrétion. Par exemple, on pourrait imaginer le même policier sous couverture dans une réception donnée par une famille maffieuse, où il doit empêcher un PNJ de le mettre dans une position difficile, mais où toute utilisation de la force montrerait qu'il n'est pas ce qu'il prétend être.

La seconde méthode est celle du « pot de miel ». Elle consiste à tenter un personnage pour qu'il effectue une action liée à sa spécialité suffisamment difficile pour être inaccessible au profane, voire qu'il puisse vouloir s'en vanter, mais suffisamment facile pour être sûr d'y parvenir sans se décourager. L'objectif est de le rendre vulnérable par cette tentative, par exemple en révélant des informations compromettantes ou en permettant à des PNJ de lui mettre la main dessus. Imaginons un gentilhomme cambrioleur particulièrement doué pour passer inaperçu et effacer ses traces. Plutôt

que de tenter de le retrouver, ce qui semble pour ainsi dire impossible, une de ses anciennes victimes choisit de lui tendre un piège en faisant courir le bruit suivant : il existe un butin exceptionnel mais très bien gardé, qui est réputé impossible à dérober (sauf pour quelqu'un d'aussi doué que lui). Naturellement, ce sont des policiers ou des hommes de main qui l'attendent sur place.

E. TRANSFORMER LES COMPLÉMENTARITÉS EN DÉPENDANCES

Malgré les apparences, il est rare qu'un seul avantage suffise à être totalement efficace. Le plus souvent, l'utilisation d'une autre ressource est nécessaire. Celle-ci peut prendre la forme d'une quantité relativement importante de points de vie, d'un équipement spécifique ou, plus régulièrement qu'on ne le croit, de l'aide d'autres personnages. En effet, dans un groupe classique de *D&D*, le magicien est certes très puissant, mais il ne peut pas faire grand-chose si les combattants ne s'assurent pas que les ennemis n'arrivent pas jusqu'à lui. Et eux-mêmes se comporteraient sans doute très différemment sans la présence d'un clerc ou d'un barde pour les soigner. Ce type de codépendance est particulièrement exacerbé dans les jeux utilisant des classes de personnage, mais elle se retrouve avec plus ou moins de subtilité dans la plupart des groupes.

Aussi, pour surprendre une joueuse ayant un personnage spécialisé, vous pouvez lui montrer à quel point sa capacité favorite dépend d'éléments qui ne sont pas totalement sous son contrôle. De prime abord, cette méthode pourrait ressembler à la technique consistant à désactiver une capacité (voir *Faire des cadeaux empoisonnés* p. 266), mais il s'agit davantage ici de pousser la joueuse à l'utiliser différemment que de réellement en priver le personnage.

Prenons le cas d'un PJ très doué au sabre. Vous pouvez lui annoncer que suite à un coup d'un adversaire particulièrement costaud, son arme est ébréchée et qu'elle va voler en éclats d'ici trois coups, voire moins. Expliquez à la joueuse que vous lui ferez tirer un d6 à chaque fois que le personnage frappera ou parera avec son sabre, et que ce dernier se brisera sur un 5 ou un 6. En procédant ainsi, et sous réserve qu'elle ne puisse pas réparer son arme ni trouver de substitut, vous ne la privez pas totalement de sa capacité, vous l'amenez à l'envisager très différemment. Elle pourra par exemple se cacher ou chercher à intimider avec son premier coup avant de choisir une autre méthode. Quoi qu'il en soit, vous lui offrez une expérience différente, et ce sans ridiculiser son personnage ni le rendre inutile.

De façon générale, tout ce qui ressemble à une limitation temporaire du pouvoir du personnage qui laisse une part de décision à la joueuse concernée va dans le bon sens. Ainsi, un PJ très résistant, dont le rôle habituel est de prendre les coups à la place des autres (comme un barbare à *D&D*), peut être vite limité s'il n'a plus personne pour le soigner et qu'il doit s'en remettre à la médecine classique. Faire une phase de jeu où il n'a plus beaucoup de points de vie et où il doit absolument se cacher et retrouver le soigneur risque de clairement signifier à sa joueuse que les deux personnages ont autant besoin de leur camarade l'un que l'autre.

Une fois que vous avez découvert l'objet de la dépendance du personnage, retirez-le, tentez-le avec, faites ressortir le manque ou le sentiment de puissance lorsqu'il le retrouve, etc.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CES TECHNIQUES

AVANTAGES :

- rendent les personnages bien plus vivants et aident à les intégrer à l'univers ;
- permettent de caractériser les PJ bien au-delà de ce que permet la technique ;
- valident le fait que les personnages soient doués et importants.

INCONVÉNIENTS :

- paraissent parfois injustes à certaines joueuses ;
- nécessitent d'être dosées et utilisées avec parcimonie ;
- doivent se faire dans l'intérêt des joueuses et non pour les punir ou, pire, leur donner une leçon.

4. EXEMPLE

Imaginons un PJ *profiler* dans un jeu d'enquête contemporain. Capturé par un tueur en série, il découvre que ce dernier a côtoyé des psychiatres et des psychologues toute son enfance, et que l'aborder avec une approche similaire le fait sortir de ses gonds et le rend encore plus dangereux. Il va donc falloir à la fois penser à d'autres manières de l'atteindre, et ne surtout pas se laisser aller à ses habitudes professionnelles. Pour représenter la difficulté de la chose, le meneur décrit essentiellement le tueur avec des termes médicaux, notamment psychiatriques, et totalement froids. Il évite volontairement tout ce qui pourrait être humanisant ou affectif. Il demande également quelques tests de Volonté pour déterminer si le *profiler* laisse transparaître au criminel ce qu'il pense de lui, et à quel point il le méprise. En effet, du point de vue du personnage, ce dernier n'est même pas capable de voir qu'il se ment à lui-même sur les motivations réelles de ses crimes, et qu'il n'a rien du génie du crime qu'il croit être. Après tout, il n'a pas été si difficile de le retrouver.

5. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Décrire p. 109, Animer les combats p. 173, Animer les scènes spéciales p. 191, Rassembler & Diviser p. 235.

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, Faire d'un incapable un héros p. 245, Jouer des génies p. 261, Se laisser surprendre p. 277.