

LES CORDES SENSIBLES

30/10/2011

Table des matières

INTRODUCTION.....	3
CONTRAT SOCIAL.....	3
CRÉER LES PERSONNAGES PRINCIPAUX.....	3
Problème.....	4
Traits.....	6
Sentiments.....	7
Remarques.....	7
SCÈNES.....	9
Commencement.....	9
Tour de rôle.....	9
Mise en scène.....	10
Narration partagée.....	11
Appréciations.....	12
Progressions.....	13
Nouveaux personnages.....	14
Fin de scène.....	15
RÉSOLUTION DE CONFLIT.....	16
Quand jouer un Conflit.....	16
Initiation.....	16
Structure.....	17
Avancer des cartes.....	19
Résultat.....	19
Répercussions.....	20
Jauge de Sentiments.....	21
Coup de théâtre.....	21
Conflits intérieurs.....	22
Fin du Conflit.....	22
RÉSOLUDRE UN PROBLÈME.....	22
FIN D'UNE PARTIE.....	23
CONTEXTE.....	23

Introduction

Les Cordes Sensibles est un drame interactif pour 2 à 4 personnes dans lequel vous serez amenés à explorer la psychologie de personnages de fiction.

Vous avez besoin d'un paquet de 52 cartes à jouer – dont vous avez retiré les Jokers – de papier et de crayons. Placez-le au centre de la table avant le début de la partie, tout le monde doit pouvoir y accéder.

J'approche de la finalisation, la présente version fonctionne très bien, il n'y a plus que des détails à améliorer en terme de conception.

Vous pouvez nous faire des retours sur le forum du site www.silent-drift.net, rubrique Banc d'essai, ou par mail à limbicsystemsldr@gmail.com.

Contrat Social

Lisez ces paragraphes aux participants avant de démarrer la partie :

Les Cordes Sensibles vous propose d'explorer la psyché humaine, le sens des actes de chacun, d'une façon proche des films, romans et autres fictions qui explorent l'humain dans sa complexité.

Attendez-vous à sortir de votre zone de confort : vous pourriez appréhender vos séances de manière purement divertissante, en caressant les participants dans le sens du poil et en ne prenant pas de risque. Si c'est ce que vous désirez, passez votre chemin, ici vous allez vous exposer, vous dévoiler ; toutes les émotions font partie du drame.

Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre, mais de vivre ensemble une histoire riche en émotions ; ce sont les questions morales qui seront au cœur de vos parties. Tout le monde gagne en vivant un grand moment.

Privilégiez comme partenaires des personnes avec lesquelles vous êtes intimes, suffisamment proches et en confiance pour aborder les sujets de votre choix.

À tout moment, tout participant peut quitter la partie si c'est son souhait.

Créer les personnages principaux

Chaque participant est responsable d'un des **personnages principaux** de l'histoire.

Pour commencer, vous aller inscrire un certain nombre d'informations concernant votre personnage sur une « Fiche de Personnage » ; copiez autant de fiches que le nombre de participants.

À chaque étape de la création de vos personnages, discutez entre vous pour vous aider à les créer et vérifier de coller aux attentes du groupe pour la séance à venir.

Vous ne devrez jamais utiliser de jargon psychiatrique, à la création des personnages et pendant la séance. La folie n'est pas une bonne justification et son interprétation confine facilement à la caricature ; si vous faites agir votre personnage de manière extrême ou délirante, il aura sans doute ses raisons de le faire et ce sera plus cohérent et plus fertile pour l'histoire de le jouer de cette façon.

Problème

Commencez par définir le Problème de votre personnage. C'est ce contre quoi votre personnage lutte. Un participant va le faire agir ou réagir aux situations et les conséquences de ces actions créeront de nouvelles situations, c'est ainsi que l'histoire avancera.

1) Chaque participant doit choisir un Problème pour son personnage principal. Il s'agit d'un « problème personnel » ; le Problème en question revêt une grande importance pour le personnage.

Le participant doit choisir un Problème qui a une résonance particulière pour lui, qui le touche personnellement.

Choisissez votre Problème à partir de la liste de thématiques qui suit :

- il/elle a peur de ne pas être aimé(e) par une personne en particulier ;
- il/elle a peur de ne plus aimer une personne ;
- il/elle n'aime plus une personne ;
- il/elle craint de ne pas être reconnu pour ce qu'il/elle est ou fait ;
- il/elle craint de ne pas réussir/ne pas s'accomplir ;
- il/elle a subi une perte importante ;
- il/elle est en passe de perdre quelque chose d'important ;
- il/elle a perdu sa dignité, son intégrité ;
- il/elle est en passe de perdre sa dignité, son intégrité ;
- il/elle se sent impuissant(e) face à ce qui lui arrive ;
- il/elle se sent incapable de faire ce qu'il/elle doit faire ;
- il/elle ne parvient pas à faire ce qu'il/elle voudrait ;
- il/elle résiste à une tentation ;
- il/elle perd le contrôle ;
- il/elle a transgressé un interdit ;
- il/elle est en passe de transgresser un interdit ;
- il/elle est victime d'une injustice ;
- il/elle a causé une injustice ;
- il/elle est en passe de causer une injustice ;
- il/elle a besoin de protection ;
- il/elle protège quelqu'un ou quelque chose ;
- il/elle est sous l'emprise d'un autre ;
- il/elle est en crise d'identité ;

- il/elle est en proie au doute ;
- il/elle a peur de ne pas être à la hauteur ;
- il/elle cherche à se prouver sa valeur ;
- il/elle souffre d'une faible estime de soi ;
- il/elle doit faire face à sa honte ;
- il/elle est en proie à la culpabilité.

Quand vous avez choisi le thème de votre Problème, définissez les zones de flou, comblez les lacunes, par exemple :

le joueur choisit le thème « il/elle a subi une perte importante ». Dans ce cas, il doit définir le type de perte : « Vient de divorcer » est un très bon exemple de Problème.

Autre exemple : un autre joueur choisit le thème « il/elle est rongé(e) par le doute ». Il le définit comme suit : « il hésite entre une carrière de journaliste qui l'épanouira et être présent pour sa famille. »

Il n'est pas utile de développer en situant le contexte, la façon dont ça s'est produit ; en dehors de cela, ne laissez pas d'éléments indéterminés, précisez vos choix, ne dites pas : « il hésite entre sa carrière et sa famille » précisez quelle carrière de façon à ce que soit clair pour tout le monde.

Exemple : Fabien choisit pour son personnage Jacobo le Problème « Ne parvient pas à aimer les livres qu'il écrit ». (Thème « il/elle se sent incapable de faire ce qu'il voudrait faire »)

2) Quand le Problème est choisi, notez-le à part, en dehors de votre Fiche de Personnage. Établissez un enjeu qui tourne autour de ce Problème, ce que le personnage veut atteindre, ou ce contre quoi il va lutter et notez-le sous le Problème. Vous pouvez également choisir un enjeu face auquel le Problème choisi s'avère directement être un obstacle (voir ci-après).

Enjeu : « je voudrais écrire un livre que j'arrive à aimer. »

3) Il doit aussi ajouter un obstacle, interne au personnage (quelque chose d'intime, relevant du comportement ou de l'histoire du personnage) ou externe (une relation du personnage, son cadre de travail ou sa famille, ses obligations...), qui menace de compromettre l'enjeu. Notez-le également.

Obstacle : « je ne me crois pas capable d'y arriver. »

4) À présent, notez dans la zone dédiée au Problème sur votre fiche, une question regroupant l'enjeu et l'obstacle. Le but de la partie sera de répondre à ces questions.

Question : « Vais-je parvenir à écrire un livre que je pourrais aimer malgré ma conviction que je n'y arriverai jamais ?

Autres exemples : « Puis-je me respecter tout en continuant à manipuler des femmes pour mon bon plaisir ? » (thème : « il/elle est rongé(e) par la culpabilité ».)

« Pourrais-je me libérer de son emprise malgré les sentiments que j'éprouve pour lui ? » (thème : « il/elle est sous l'emprise d'un autre ».)

« *Puis-je aider mon frère à se sevrer de sa toxicomanie alors que je l'ai déjà laissé tomber ?* » (thème : « *il/elle protège quelqu'un ou quelque chose* ».)

Inscrivez dans l'espace prévu à cet effet sur la Fiche de Personnage un seuil de résolution. Si vous souhaitez être sûr que votre Problème puisse se résoudre en une séance, notez-le à 3. Si vous voulez le faire durer plus longtemps, notez-le à 5.

Plus vous serez nombreux en terme de participants et plus la résolution de vos Problèmes prendra du temps.

Traits

Les Traits sont des mots ou courtes phrases visant à décrire votre personnage. Vous allez à présent créer 3 Traits en suivant les indications ci-dessous :

CROYANCES

Chacun choisit les deux croyances fondamentales de son personnage. La première croyance concerne l'idée qu'il se fait de lui-même. La deuxième croyance concerne l'idée qu'il se fait des autres, que ce soit en général, ou d'un groupe spécifique qu'il côtoie ou dont il fait partie.

Par exemple :

- « personne ne peut m'aimer » ;
- « je fais de mon mieux pour m'en sortir » ;
- « aucun homme n'est digne de confiance » ;
- « je suis né(e) pour être célèbre » ;
- « on peut compter sur les croyants » ;
- « je fais tout pour aider les autres » ;
- « je ne récolte toujours que de l'ingratitude » ;
- « je suis un(e) raté(e) » ;
- « mes proches sont formidables » ;
- « je ne suis pas à la hauteur de mes amis » ;
- « personne ne m'apprécie à ma juste valeur » ;
- « personne ne mérite la compassion, pas même moi ».

Vous devez obligatoirement choisir une position par rapport à soi et une position par rapport aux autres. Quand une croyance contient déjà les deux positions, vous n'avez pas besoin d'en créer une deuxième. Notez vos croyances dans la zone dédiée aux Traits sur votre Fiche de Personnage.

Choisissez des croyances différant du Problème que vous avez choisi.

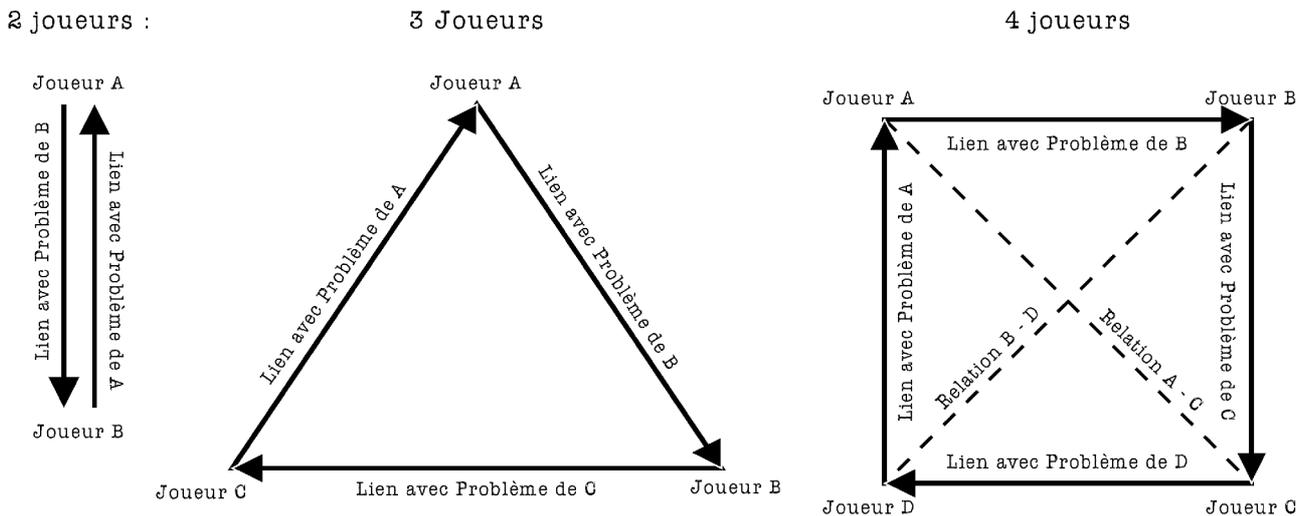
Avant de passer à l'étape suivante, chacun invente un nom pour son personnage et le note sur sa Fiche de Personnage si ce n'est déjà fait.

LIENS

Créez à présent un Lien avec le Problème d'un autre personnage :

- êtes-vous un soutien pour lui ?
- son Problème vous affecte-t-il ?
- Êtes-vous responsable, ne serait-ce qu'en partie, de son Problème ?
- Cherchez-vous à tirer parti de ce Problème ?

Deux participants ne peuvent pas choisir d'être liés au même Problème et aucun Problème ne doit rester sans Lien. Ainsi, chaque personnage est lié au Problème d'un autre selon les schémas suivants :



Enfin, discutez entre vous pour établir des relations entre vos personnages, amicales, familiales ou professionnelles, si ce n'est déjà fait. Ce sera surtout nécessaire si vous êtes au nombre de quatre participants de façon à ce que les personnages qui n'ont pas de Lien entre eux aient au moins une relation. Vous n'aurez pas besoin d'en faire des Traits pour le moment.

Chaque Trait est noté à 3 points.

Sentiments

Vous possédez une jauge de Sentiments qui mesure le contrecoup des Conflits que vous allez affronter. Votre jauge commence avec un score actuel de 3 points et un seuil de 10 points.

Chaque joueur doit définir un sentiment important pour son personnage et le noter dans la zone prévue à cet effet.

Vos personnages sont fin prêts.

Remarques

Je vous conseille d'éviter de déterminer précisément à l'avance ce qui a trait au comportement et à l'histoire de vos personnages, l'indétermination vous permettra de les dévoiler pendant la séance plutôt que de tout figer préalablement.

Discutez entre vous des choix de chacun, profitez en pour établir les limites en matière de violence et de sexe :

1. au moins un des participants veut une violence minimale et/ou aucune allusion sexuelle ;
2. au moins un des participants ne veut pas que la violence et/ou le sexe soit décrits mais tolère leur présence dans l'histoire ;
3. personne n'est embarrassé par la violence ni par le sexe.

Chaque participant s'engage à respecter les limites posées par le plus exigeant d'entre vous sur la durée de la séance.

Chacun doit également se montrer respectueux et bienveillant à l'égard de ses partenaires et de leurs choix, narrations et propositions fictionnelles. C'est la clef pour une bonne cohésion.

Une partie de *Les Cordes Sensibles* est divisée en scènes. Une scène est définie par une unité relative de temps, de lieu et d'action. Chaque scène est centrée sur un des personnages principaux que vous venez de créer. Le personnage en question et le participant qui le contrôle deviennent alors le « Protagoniste » de la scène.

Commencement

Une séance commence par une narration d'une scène du quotidien du personnage narrée par son participant uniquement à la façon d'un monologue ; on appelle ce type de scènes des « Scènes d'Exposition ». À tour de rôle, chaque participant doit se prêter à l'exercice pour ouvrir la séance.

Puis, quand tout le monde s'est exécuté, on reprend le tour de table dans le sens des aiguilles d'une montre pour jouer de nouvelles scènes.

Tour de rôle

À tour de rôle les participants deviennent Protagoniste. Ils ont deux possibilités : jouer une Scène de Développement ou narrer une Scène d'Exposition.

SCÈNES D'EXPOSITION

Une Scène d'Exposition est un monologue du Protagoniste. Il est responsable de la mise en scène et il décrit le contexte et les actions de son personnage, mais aussi tous les autres personnages et ce qu'ils font.

La narration de commencement est une forme de Scène d'Exposition ; ces scènes servent à :

- narrer un instant du quotidien du Protagoniste ;
- narrer le passé du Protagoniste, des éléments importants de son histoire, éventuellement son enfance, des moments difficiles, etc. En faisant notamment le lien avec le Problème du personnage ou avec les scènes déjà jouées ;
- narrer un rêve du personnage ; il peut s'agir d'un rêve éveillé ; faites attention toutefois à ce que les participants comprennent que ce qu'il se passe n'est pas réel en intégrant par exemple des éléments improbables, irréels ou outranciers ;
- mettre en scène une action ou une réaction d'un protagoniste à une scène précédente ;
- mettre en valeur des choses que le Protagoniste veut rendre importantes pour la suite de l'histoire ;

Le but premier est de dévoiler son personnage, de permettre aux autres participants de mieux le connaître et ainsi mieux le comprendre, voire, d'attirer leur sympathie. En aucun cas vous ne pouvez introduire et résoudre un enjeu au cours d'une scène d'Exposition.

Profitez de ces scènes pour décrire les lieux et les personnages importants. Dans ces moments, c'est vous l'auteur.

Les autres participants ont le dernier mot au sujet de tout ce qui concerne leurs personnages principaux si vous les intégrez dans vos scènes d'Exposition.

Aucun Conflit ne peut être joué pendant une Scène d'Exposition.

SCÈNES DE DÉVELOPPEMENT

Quand le Protagoniste veut une Scène de Développement, il l'annonce.

Une Scène de Développement est toujours mise en scène par un participant autre que le Protagoniste. Ce participant endosse le rôle temporaire de « Metteur en scène ». Il doit mettre en scène une situation et y amener un enjeu permettant de développer immédiatement ou indirectement, de façon évidente ou subtile, la question soulevée dans le Problème du Protagoniste.

**Les Conflits (voir le chapitre dédié) n'ont aucune espèce de nécessité.
Laissez-les survenir naturellement plutôt que de les forcer.**

Les participants joueront le Metteur en scène à tour de rôle, à moins que vous ne préfériez alterner en fonction des envies et des idées des participants. Priorité au dernier participant à avoir endossé ce rôle pour le Protagoniste en question.

Mise en scène

Le « Metteur en scène » est celui qui décrit la situation de départ et qui décide quand elle s'arrête. Au cours des Scènes d'Exposition, le Metteur en scène est le Protagoniste ; au cours des Scènes de Développement, le Metteur en scène est un des autres participants.

Pour lancer une scène, le Metteur en scène doit répondre à ces trois questions :

- Où se passe l'action ?
- Qui est présent ?
- Que se passe-t-il ?

S'il s'agit d'une Scène de Développement, le Metteur en scène doit créer une situation qui permettra d'explorer le Problème choisi par le Protagoniste et les questions proches ou secondaires qu'il soulève.

Le Metteur en scène est responsable de l'enjeu de la scène, il ne doit en aucune manière s'en remettre à un autre participant.

Insinuez progressivement une situation de crise ; un événement qui pousse le Protagoniste à réagir, à faire des choix qui pourront avoir une incidence sur la suite de l'histoire.

Vous n'avez pas besoin d'inventer à chaque fois de nouveaux enjeux, vous pouvez prendre la suite des scènes qui ont déjà été jouées et en développer les conséquences.

Vous pouvez profiter des moments qui précèdent les scènes pour réfléchir à vos mises en scène.

Narration partagée

Quand la mise en scène est effectuée, le Protagoniste décrit les actes et interprète les paroles de son personnage.

Le but des autres participants est de contribuer au développement de la situation, notamment l'enjeu posé par le Metteur en scène. Attention toutefois à ne pas sombrer dans l'acharnement, vous n'avez pas besoin de prendre systématiquement le parti opposé au Protagoniste.

EXIGENCES DU DRAME

Il est vivement déconseillé à tous les participants d'exploiter quiproquos, coïncidences, *deus ex machina*, secrets ou manigances ; que ce soit lors des mise en scène ou pendant le développement des scènes, les personnages doivent se confronter aux conséquences et au sens de leurs actes et éviter de sombrer dans le manichéisme et le hasard qui tueraient toute subtilité dans l'histoire.

MENSONGES

Les personnages peuvent mentir, mais les participants ont toujours intérêt à être clairs sur leurs intentions, n'ayez pas de secrets entre vous. Insinuez des indices qui permettront à chacun de savoir immédiatement ce qui relève du mensonge. Utilisez les scènes d'Exposition pour dissiper les doutes.

RESPONSABILITÉS

Chaque participant en dehors du Protagoniste peut décider de jouer un personnage présent dans la scène, que ce soit le sien ou non, cependant **nul n'a le droit de prendre le contrôle d'un personnage appartenant à un autre participant**, que ce soit son personnage principal ou un personnage secondaire qu'il endosse le temps d'une scène. En revanche, un personnage secondaire peut passer de main en main d'une scène à l'autre.

Chaque participant a le dernier mot sur tout ce qui appartient à son personnage : l'apparence de son logement et sa localisation, son statut social, ses affaires, son histoire, des révélations à son sujet etc. Ce qui signifie qu'il peut rectifier les narrations des autres participants dès qu'elles concernent son personnage. Pour éviter que ça n'arrive trop

souvent, faites attention à respecter les personnages des autres participants, posez-leur des questions, de façon à vous renseigner avant de statuer sur les personnages des autres.

INTERPRÉTATION

« Je crois que pour un grand nombre de romanciers et de tragiques, le personnage est suscité par le drame et non le drame par le personnage ; et que les héros d'Eschyle, comme de Shakespeare, de Dostoïevski, comme de Stendhal, sont des "virtualités" de leur auteur. »

André Malraux

Les Cordes Sensibles n'a pas pour ambition de célébrer les performances d'acteur de ses participants. Inutile de modifier l'intonation de votre voix ou de prendre un accent particulier, vous êtes là pour expérimenter des situations, et cabotiner risque de vous conduire à de la parodie. Les participants doivent garder un comportement « adulte », il vaut toujours mieux décrire le comportement d'un personnage que le singer.

Appréciations

Chaque participant est juge de ce que dit un autre. Les techniques ci-dessous vous aideront à consolider la fiction que vous allez explorer en permettant à chacun de savoir quelle est votre sensibilité et quelles sont vos exigences.

APPROBATION

En premier lieu, il est indispensable que vous fassiez savoir à vos partenaires ce qui vous plait, vous touche, vous fait rire. Riez, commentez, encouragez, félicitez, dites ce que vous pensez des personnages des autres, de leurs actions, de cette manière vous rendrez vos parties vivantes.

CRÉDIBILITÉ

Dans le cas où une narration manquerait de crédibilité ou de cohérence à son goût, un participant doit demander à son auteur de la développer ou de l'explicitier. En cas de litige, c'est au Metteur en scène de trancher.

En cas de narration aberrante, en rupture avec la crédibilité de la fiction, n'importe qui peut mettre un veto et refuser ce qui a été dit.

Vérifiez tout de même qu'il ne s'agisse pas de la narration d'un rêve.

QUESTIONS

Quand vous avez besoin d'en savoir plus sur un personnage, son histoire, questionnez le participant qui en est responsable. Parfois, vous aurez juste envie d'en savoir plus, n'hésitez pas à poser vos questions tout de même. Veillez seulement à n'interrompre personne.

Quand un participant vous pose une question, tâchez de lui répondre, ne faites pas de rétention d'informations.

SUGGESTIONS

Quand un participant ne prend pas part à une scène, il peut faire des suggestions aux autres. Il pioche une carte et la pose face cachée devant le participant concerné et énonce clairement ce qu'il propose pour son personnage ; qu'il s'agisse d'une révélation, d'une réaction ou d'un événement le concernant. Évitez de suggérer des choses évidentes, faites en sorte qu'elles n'aillent pas de soi, qu'elles demandent réflexion.

Si le destinataire accepte la carte, il accepte la suggestion et doit donc l'intégrer par une narration à la fiction. Il augmente son nombre de Cartes permanent d'un point et remet la carte sous le paquet.

Si le destinataire refuse la carte, il la défusse sous le paquet et ne tient pas compte de la suggestion.

Progressions

CRÉER DE NOUVEAUX TRAITS

À chaque nouvelle scène, qu'elle soit d'Exposition ou de Développement, le Protagoniste peut créer un nouveau Trait pour son personnage. Il l'annonce et le note parmi ses Traits. Ce Trait peut toucher à l'histoire de son personnage, son comportement, ses croyances, ses relations ou sa personnalité. La limite principale est qu'un participant ne peut pas créer de nouveau Problème à son personnage. Le Trait ainsi créé porte impérativement sur un fait qui était vrai avant la première scène de la partie.

Chaque nouveau Trait est noté automatiquement à 3 points.

EXPRIMER UN SENTIMENT

Au début d'une partie, chaque personnage principal possède un sentiment, mais il en acquerra d'autres :

- chaque participant peut noter un nouveau sentiment quand il juge le moment important ; il ne peut pas en inscrire plus d'un par scène ;
- à chaque fois qu'un participant reçoit des répercussion, il doit noter un nouveau sentiment (voir le chapitre des « Répercussions ») ;
- s'il refuse un Conflit, il perçoit un point de Sentiment et doit noter un nouveau sentiment approprié.

Il est possible à tout moment où un personnage principal est présent dans une scène, d'*exprimer un sentiment* ; cela signifie narrer une *action* de son personnage en concordance avec un de ses Sentiments.

Par exemple : le Sentiment noté est « colère » : Frank piétine un instant, puis jette par de grands mouvements tout ce qui se trouve sur son bureau.

Autre sentiment : « Tendresse » Jacobo prend Sibylle dans ses bras.

Lorsqu'un participant exprime un sentiment, il soustrait un point de Sentiment de sa jauge qu'il convertit en carte il la note dans le cercle prévu à cet effet. À chaque fois qu'il jouera un Conflit, il additionnera cette carte à sa pioche initiale. Il coche le sentiment, ce qui signifie qu'il ne pourra plus l'utiliser pour diminuer sa jauge de Sentiments, ni pour piocher une carte supplémentaire pour ses Conflits.

Chaque Sentiment inscrit ne peut être exprimé qu'une fois.

Notez les cartes que vous avez reçues dans l'espace dédié de votre Fiche de Personnage.

Vous pouvez exprimer un Sentiment durant une scène d'Exposition, à condition qu'elle ne se produise pas dans le passé.

PROGRESSER VERS LA RÉOLUTION DE SON PROBLÈME

Le Problème d'un personnage possède un score de résolution. À chaque fois qu'un Protagoniste estime que son personnage s'est confronté à son Problème et pourrait donc évoluer face à la question qu'il soulève, il doit ajouter un Point de Résolution.

Un autre participant doit valider le point pour qu'il soit accepté. Les autres participants peuvent d'ailleurs suggérer au Protagoniste d'en ajouter quand ils jugent que les conditions sont remplies.

Un seul Point de Résolution peut être donné par scène et ne peut être attribué qu'au Protagoniste.

Arrivé au score maximal, le Protagoniste résout son Problème qui ne sera plus le sujet de son histoire à partir de là. Résoudre un Problème peut signifier accepter l'objet de sa souffrance, l'avoir fait disparaître hors de sa vie, nier son existence ou autre.

Aucun participant ne peut décréter qu'un Problème est résolu avant que son seuil ne soit atteint.

Nouveaux personnages

N'importe quel participant en dehors du Protagoniste peut décider de jouer un personnage secondaire intervenant dans une scène. Ces personnages ne possèdent pas de fiche. Seuls les participants qui n'ont pas déjà un personnage peuvent en jouer un nouveau. Quand tous les participants sont pourvus, ils peuvent contrôler des personnages secondaires si nécessaire. Le seul qui n'en a pas le droit est le Protagoniste.

Le Metteur en scène a le dernier mot au sujet de l'intégration d'un nouveau personnage dans une scène.

Fin de scène

Le Metteur en scène peut décider à tout moment de clore sa scène ; qu'il pense qu'elle a rempli son office ou qu'il veuille passer à une nouvelle scène, qu'il le fasse par souci de maintenir un rythme dans la partie ou pour la qualité de l'histoire, il est le décisionnaire... Autrement, la fin d'un Conflit conclut automatiquement la scène en cours.

Quand une scène est clôturée, c'est au participant à la gauche du précédent de devenir Protagoniste.

Résolution de Conflit

Voici un ensemble de règles à utiliser quand un Protagoniste est en confrontation avec un autre personnage. Un Conflit permet de départager les adversaires pour déterminer lequel aura gain de cause. Mais cela permet également d'estimer les conséquences du Conflit sur chacun.

Quand jouer un Conflit

Un Conflit doit porter sur des oppositions importantes ne pouvant pas se régler par de simples narrations. Cependant, un Conflit n'implique pas nécessairement la violence, tout comme une action violente n'engage pas forcément un Conflit. Un Conflit ne doit pas porter sur une simple action, mais bien sur un Enjeu faisant sens pour chacun des participants.

Vous pouvez toujours refuser un Conflit si vous jugez qu'il n'en vaut pas la peine. Vous devez annuler un Conflit si son Enjeu est dérisoire ou s'il est forcé.

Initiation

Celui qui initie le Conflit pioche 1 carte et la pose devant lui, face découverte, en annonçant le but de son personnage : ce qu'il cherche à obtenir. Il faut que ce but engage l'autre personnage. On appelle cela « l'Enjeu du Conflit ».

LES ENJEUX

Il faut distinguer un « enjeu » d'un « Enjeu » : le premier est ce qui se joue dans une Scène de Développement, le deuxième est le but du Conflit, ce pour quoi les personnages se confrontent.

Le participant qui initie un Conflit doit énoncer l'Enjeu en quelques mots. Il ne doit pas définir la manière de l'atteindre.

« Faire entendre raison » ; « pousser un personnage à faire une cure de désintox' » ; « Se défaire d'une emprise » ; « refaire sourire un proche en deuil » etc. Sont des Enjeux valables, ils portent en eux-mêmes des sujets de forte intensité dramatique.

« Convaincre d'aller m'acheter des cigarettes » ; « donner un coup de poing à quelqu'un » ; « jouer un mauvais tour » etc. ne sont pas des Enjeux valables car ils portent sur des actions trop anodines ou ne donnent aucune idée des intentions du personnage.

Un Enjeu qui porterait sur un résultat à long terme (comme faire lâcher l'alcool à un alcoolique ou soigner une dépression) devrait être considéré comme un Problème à part entière, il ne peut donc pas constituer un Enjeu convenable pour un Conflit.

Ne choisissez pas des Enjeux à trop long terme, revoyez-les au rabais : plutôt que de faire lâcher l'alcool à quelqu'un, il vaut mieux essayer de le convaincre de se faire soigner.

ACCEPTER OU REFUSER LE CONFLIT

L'adversaire peut refuser le Conflit en remettant la carte piochée sous le paquet. Le participant qui a initié le Conflit atteint alors l'Enjeu énoncé et décide ce qu'il en advient.

Si l'adversaire accepte le Conflit pour l'empêcher d'atteindre son but, il pioche à son tour 1 carte et la dévoile.

Un Conflit doit toujours engager le Protagoniste de la scène en cours, c'est à dire que soit le Protagoniste doit l'initier, soit celui qui le fait doit le choisir pour adversaire. Une confrontation entre d'autres personnages doit simplement être narré par les concernés. Le Metteur en scène décide de l'issue si nécessaire.

Quand le Conflit est lancé, chaque adversaire pioche autant de cartes de plus que son score de « Cartes » sur sa Fiche de Personnage et les aligne à côté de celle piochée.

Les Conflits se jouent toujours à un contre un, les autres participants pouvant soutenir ou aider.

Quand un participant refuse un Conflit, il reçoit automatiquement 1 point de Sentiment suite auquel il doit noter un nouveau Sentiment.

Structure

Au point culminant du Conflit, les deux adversaires s'opposeront des combinaisons de cartes.

Le participant jouant le plus grand nombre de cartes de même valeur gagne l'Enjeu du Conflit et le droit d'en narrer le résultat.

Le participant dont la valeur de carte jouée est la plus forte inflige des Répercussions à son ou ses adversaires. S'il joue un brelan de 9, c'est la valeur « 9 » qui compte, et non pas $9+9+9=27$.

La valeur la plus forte est l'as.

Chaque adversaire effectue une narration à son tour, cela permet plusieurs choses :

- **Puiser dans les ressources** : le Protagoniste peut exploiter ses ressources personnelles ; si l'adversaire est un des personnages principaux, il utilise également les ressources présentes sur sa fiche de personnage également :
 - piocher de nouvelles cartes en impliquant ses Traits dans le Conflit ;

- s'il contredit l'énoncé d'un de ses Traits, il ne peut pas utiliser de Trait pour piocher de cartes, en revanche, il peut échanger en une fois les cartes de son choix parmi celles qu'il a posées devant lui, contre des cartes de la pile ;
- il peut également exprimer des sentiments pour obtenir des cartes supplémentaires.
- **soutenir** : les participants n'ayant pas intégré le Conflit peuvent soutenir n'importe quel camp en donnant des cartes supplémentaires au Protagoniste ou à son adversaire ;
- **aider** : les autres participants jouant un personnage secondaire peuvent aider un des adversaires.

ADVERSITÉ

Si l'adversaire du Protagoniste est un autre personnage principal, il peut également puiser dans ses ressources de la même manière que le Protagoniste.

Si c'est un personnage secondaire, cela fonctionne autrement : il doit piocher en tout un nombre de cartes égal à la jauge de Sentiments du Protagoniste et les ajoute à celle qu'il a piochée au tout début.

Trait de l'adversaire : si l'adversaire est un personnage secondaire, le participant qui le joue peut lui créer un Trait à chaque Conflit : pour ce faire, il doit prendre une feuille de papier et noter le nom du personnage. Il note un Trait qui possèdera trois points. En intégrant le Trait dans la narration, il peut piocher trois cartes supplémentaires. En contredisant ce Trait, il peut échanger autant de cartes qu'il le désire avec la pioche (voir le chapitre qui suit). Quand le personnage possède déjà des Traits, il peut les réutiliser au cours des prochains Conflits.

PUISER DANS LES RESSOURCES

Cadrer avec un Trait : chaque participant qui joue un des personnages principaux peut piocher des cartes supplémentaires en faisant référence à un (et seulement un) des Traits de son personnage, par ses narrations d'actes et par ses paroles. Si ses actes soutiennent le positionnement du Trait, il peut piocher autant de cartes supplémentaires que le score de son Trait. Il les pose face découverte à côté de ses cartes déjà en place.

Contredire un Trait : si ses actes contredisent un Trait, il peut échanger des cartes qu'il a déjà piochées avec des cartes de la pioche. Il peut échanger celles de son choix pour autant de cartes piochées sur le dessus du paquet. Et celles qu'il remet dans le paquet doivent être déposées au dessous.

SOUTENIR

Celui qui ne participe pas à un Conflit peut soutenir un personnage en piochant 3 cartes et en les lui donnant. Il n'a pas à justifier ce don de cartes dans la fiction et ne perçoit aucune conséquence du Conflit.

AIDE

Un personnage présent peut aider un des adversaires en piochant 5 cartes qu'il lui donne. Il doit opérer une narration pour décrire les actes de son personnage. Impliqué dans le Conflit, il percevra les conséquences du Conflit comme les autres (voir le chapitre « Répercussions »). L'aide fonctionne de la même façon pour tous, que l'on joue un personnage principal ou un personnage secondaire.

Avancer des cartes

Quand toutes les cartes ont été piochées ou données en soutien ou en aide, l'adversaire du Protagoniste avance le premier une carte ou une combinaison de cartes. Le Protagoniste avance toujours ses cartes en dernier.

Vous pouvez avancer :

1. une carte ;
2. une paire de cartes de même valeur ;
3. un brelan de cartes de même valeur ;
4. un carré de cartes de même valeur ;

Le participant qui avance le plus grand nombre de cartes remporte l'Enjeu du Conflit et peut en narrer le résultat.

Le participant qui joue les cartes dont la valeur est la plus haute inflige des Répercussions à sa victime.

Résultat

Le participant possédant la plus grande combinaison de cartes de même valeur gagne l'Enjeu du Conflit, auquel cas, il raconte l'issue du Conflit.

Il gagne, le temps de sa narration, le droit de contrôler d'autres personnages que le sien, ainsi que le décor, à condition de respecter l'Enjeu annoncé et ce qu'il s'est passé durant le Conflit.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité au nombre de cartes, c'est l'adversaire qui gagne l'Enjeu du Conflit, mais le Protagoniste qui en narre le résultat. Il doit respecter le fait que c'est son adversaire qui a obtenu gain de cause, mais il peut le narrer à sa façon.

En cas d'égalité de valeur, chaque participant reçoit des Répercussions.

Répercussions

On compte les Répercussions après la narration de résultat signant la fin du Conflit. Un participant reçoit en Répercussion les cartes jouées par son adversaire si leur valeur surpasse celle des siennes.

Chaque carte compte pour un point de Répercussion.

En cas d'égalité, chaque participant reçoit des Répercussions.

Quand un partenaire a aidé, il reçoit toujours autant de points de Répercussions que son allié.

- Chaque carte de Répercussion perçue augmente d'un point la jauge de Sentiments d'un personnage principal, hormis les figures : valet, dame, roi et As qui comptent double.
 - Le participant qui en est responsable doit noter sur sa fiche le sentiment qu'il estime le plus fort pour son personnage suite à ce Conflit.
- Celui qui inflige les Répercussions peut augmenter ou diminuer le score d'un Trait sur la Fiche du Personnage qui les reçoit en fonction du nombre de cartes perçues (ici, les figures ne comptent pas double). Le contenu du Trait peut-être modifié, tant qu'il continue de Traiter du même sujet que le précédent ; il peut en échange créer un nouveau Trait qui comptera un nombre de points égal au nombre de points de cartes de Répercussions perçues.

Chaque choix de Répercussion doit être expliqué et justifié en regard des évènements de la scène.

Défaussez toutes les cartes et mélangez le paquet quand l'attribution des Répercussions est finie.

RÉPERCUSSIONS ET PERSONNAGES SECONDAIRES

Les Répercussions affectant un personnage secondaire sont notées sur papier comme des changements effectifs à prendre en compte sous forme de Traits. Les Traits déjà notés peuvent également être modifiés. On peut considérer qu'un changement important peut se produire lorsqu'un Trait atteint 5 points.

Les personnages principaux qui ne sont pas Protagoniste reçoivent les Répercussions normalement.

DISPARITION D'UN TRAIT

Quand un Trait arrive à zéro points, il n'existe plus, il peut s'avérer nécessaire d'expliquer pourquoi, voire de narrer une scène d'Exposition pour le justifier.

MORT D'UN PERSONNAGE

Un personnage ne peut mourir que de deux façons : par une action irréversible quand une émotion d'un personnage atteint le score maximal (voir plus bas), qu'il en soit l'initiateur, ou qu'il la subisse.

Ou quand la mort d'un personnage est l'Enjeu d'un Conflit.

Les personnages qui ont participé à sa mort ou qui l'ont vu mourir piochent un nombre de cartes égal à leur jauge de Sentiments.

Les personnages qui avaient un Trait de relation avec le défunt piochent un nombre de cartes égal à la valeur du Trait de relation qui les unit.

Chaque carte dont la couleur est le pique ou le trèfle inflige un point de Répercussion (voire deux si c'est une figure) que chaque participant concerné

distribue sur sa fiche de personnage.

Jauge de Sentiments

Quand le score actuel de la jauge atteint son seuil, le personnage commet irrémédiablement un acte irréversible. Le participant narre cet acte redescend à un score actuel égal à 3 points + le nombre de sentiments non encore exprimés.

Le seuil de la jauge de Sentiments au début d'une partie est de 10 points, mais il peut baisser comme nous le verrons au chapitre « Coup de théâtre ». Il remonte à 10 quand le personnage résout son Problème.

Vous pouvez limiter ce débordement en exprimant vos sentiments : exprimer un sentiment signifie narrer une action de son personnage en concordance avec un de ses Sentiments. Le participant peut le faire à tout moment, dès lors que son personnage principal est présent dans une scène. Ce doit être évident pour les autres participants. (Pour plus d'informations, voir le paragraphe « Exprimer un sentiment ».)

Coup de théâtre

Un Coup de théâtre dans *Les Cordes Sensibles* est tout simplement une technique permettant d'augmenter ses chances de modifier l'issue du Conflit, mais bien sûr ce n'est jamais sans conséquences. Seuls les personnages principaux peuvent faire un Coup de théâtre et il ne peut y en avoir qu'un par Conflit.

Il faut l'annoncer après que tout les participants au Conflit ont pioché leurs cartes, mais avant la narration de résultat. Le participant peut alors piocher 5 cartes supplémentaires. Il peut ainsi gagner l'Enjeu du Conflit alors qu'il n'avait aucun moyen de gagner par les cartes.

S'il gagne l'Enjeu, sa narration de fin doit se rapporter à une de ses croyances en démontrant qu'elle est fondée.

Utiliser un coup de théâtre baisse le seuil de la jauge de Sentiments d'un point pour celui qui l'utilise, ce qui accélère inexorablement son arrivée à saturation.

Conflits intérieurs

Un Protagoniste peut décider de lancer un Conflit intérieur quand il considère qu'une situation pose un Problème psychologique à son personnage, qu'il doit se battre avec lui-même pour passer outre cette situation.

Il désigne un autre partenaire qui jouera avec lui le Conflit intérieur sous la forme d'un adversaire imaginaire, d'un rêve, d'une situation fictive et procède de la même façon que pour un Conflit standard. Le Protagoniste établit l'Enjeu et choisit le parti qu'il veut défendre. Son adversaire devra jouer le parti opposé.

Le Conflit se joue normalement, l'adversaire joue comme avec un personnage secondaire, en dehors du fait qu'il ne peut pas créer de Trait. Il ne peut qu'utiliser ceux du Protagoniste.

Si l'adversaire encaisse des répercussions, le Protagoniste devra les compter pour lui et les distribuer lui-même sur sa fiche.

Fin du Conflit

À la fin du Conflit, défaussez toutes les cartes et mélangez le paquet après que les Répercussions auront été faites. Un Conflit clôt automatiquement la scène dans laquelle il a eu lieu.

Résoudre un Problème

Au début de la partie, chaque participant décide du nombre de points nécessaires pour résoudre son Problème, de 3 pour pouvoir le résoudre en une partie à 5 pour des Problèmes pouvant s'étaler sur plusieurs séances.

Le Protagoniste annonce quand il juge avoir progressé sur son Problème, au moins un des autres participants doit confirmer pour que le point de résolution soit effectif. Les autres peuvent également suggérer une progression, le Protagoniste doit être d'accord pour noter son Point de Résolution de Problème.

Quand le score actuel atteint le seuil fixé, le Protagoniste résout son Problème qui ne sera plus le sujet de son histoire à partir de là. Résoudre un Problème peut signifier accepter l'objet de sa souffrance, l'avoir fait disparaître hors de sa vie, nier son existence ou autre...

Il peut jouer une Scène d'Exposition pour clore cet arc narratif de son personnage principal.

Aucun participant ne peut décréter qu'un Problème est résolu avant que son seuil ne soit atteint.

Si vous voulez continuer de jouer, choisissez un nouveau Problème, effacez l'ancien, convertissez-le en Trait que vous nommerez en reflétant la manière dont il a été résolu. Sinon créez un nouveau personnage.

La résolution d'un Problème remet à zéro le seuil et le nombre permanent de Cartes que possède le participant. Le score actuel de Sentiments retombe à 3 points et les sentiments restants demeurent.

Pendant la partie, vous pouvez ajuster, reformuler votre Problème pour le cas où il prendrait une direction qui ne vous conviendrait pas ou pour préciser sa description. Faites néanmoins attention à ne pas contredire les scènes déjà jouées.

Fin d'une partie

Vous pouvez décider de stopper votre partie quand celle-ci a atteint un dénouement satisfaisant pour tout le monde : que chacun a résolu son Problème, par exemple ou après un acte irréversible. Vous pouvez jouer plusieurs parties avec les mêmes personnages pour les voir évoluer sur du long terme ou en conserver certains et en créer de nouveaux en faisant, par exemple, d'un personnage secondaire un personnage principal. C'est à votre entière discrétion.

Contexte

Ne définissez pas trop à l'avance le contexte dans lequel vous voulez jouer. Il vous suffit de rester approximatif et de fouiller dans vos souvenirs ou vos connaissances pour l'enrichir. Cela ne doit pas vous empêcher de choisir une époque qui pourrait convenir à tout le monde, mais rester évasif reste indispensable. Par défaut, choisissez de jouer « ici et maintenant ».

Vous pouvez décider d'intégrer des éléments de surnaturel pour diversifier vos parties, mais veiller à respecter les règles suivantes : rien ne peut marcher à coup sûr si un participant demande un Conflit et aucun personnage n'est figé dans le marbre, il peut toujours contredire sa nature et évoluer d'une manière inattendue.

Traits

Nom :

Activité :

Problème :

Actuel

Seuil

Sentiments



Actuel

Seuil

Cartes



Lien :

Croyances :

Les Cordes Sensibles

Fiche de Personnage

Scènes : Scènes de Développement / Scène d'Exposition.
Vous avez le dernier mot en ce qui concerne votre personnage, son passé et tout ce qui lui appartient.
Vous pouvez créer un Trait par scène pour votre personnage.
Vous pouvez noter un nouveau Sentiment par scène. Vous pouvez exprimer vos Sentiments quand vous le souhaitez.
Vous pouvez faire une Suggestion au Protagoniste en lui proposant une carte s'il accepte.
Pour lancer un Conflit, piochez une carte et posez-la devant vous. Établissez l'Enjeu du Conflit.