

PSYCHODRAME

Un jeu de Frédéric Sintès et Magali Coulombié



Sommaire

Introduction	5
PRÉSENTATION	6
Des histoires humaines	7
INTENTION DES AUTEURS	8
Analyse Transactionnelle & autres théories psychologiques	8
Références littéraires & cinématographiques	8
Avant de jouer	10
MATÉRIEL	11
Cartes à jouer	11
Fiches à copier	11
Nombre de participants	11
Comment jouer	12
LE TON DE LA PARTIE	13
Drame ou comédie ?	13
CHOISIR UN PROBLÈME	13
Exemples de problèmes	14
Choisir les rôles	15
CRÉER LES PERSONNAGES	15
Les personnalités	15
CONTENU DE LA FICHE DE PERSONNAGE	18
Les attitudes	19
La balance émotionnelle	20
Les traits	21
Les points de réserve	23
MISE EN SCÈNE	23
Les conflits	24
Les strokes	28
FIN DE LA PARTIE	30
PERSONNAGES SECONDAIRES	30
Clefs en main	31
Résumé de la création des personnages	32
Résumé de conflit	32
RÉSUMÉ DE PARTIE	34
Quelques conseils	35
L'implication personnelle	36
Soyez naturels	36
Victoire & défaite	36
Fiche de personnage	37
Tapis de jeu	38
CRÉDITS	39
Remerciements	39
BIBLIOGRAPHIE	39

Introduction

PRÉSENTATION

PSYCHODRAME est un jeu de société d'un genre un peu particulier qui vous permet d'inventer et de vivre des histoires dont vous incarnerez les protagonistes. Pour jouer, rien de plus simple, vous aurez besoin de quelques amis, de papier, de crayons, de cartes à jouer et surtout de votre imagination.

Ce livre vous permet de créer clefs en main des personnages imaginaires complexes plongés au cœur de problématiques humaines. Pendant la partie, vous jouerez ces personnages dans des situations fictives, vous devrez faire des choix pour les mener jusqu'au dénouement de l'histoire.

Autour de la table, cela se déroule comme un conte participatif soumis à quelques règles.

*Imaginez-vous dans le rôle d'un mari trompé... Comment réagiriez-vous si votre petite amie vous dévoilait son homosexualité?
Imaginez que votre meilleur ami vous confie le meurtre qu'il vient de commettre...*

Dans ce livre, vous trouverez toutes les indications nécessaires à la mise en œuvre de vos parties. Il s'agit d'un ensemble de mécaniques de jeu, de ressources empruntées à la psychologie et d'idées pour accommoder vos parties.

Pourquoi jouer des histoires dramatiques ?

De la même façon qu'un film peut vous toucher et modifier votre point de vue sur un sujet, nous espérons que ce jeu vous permettra d'expérimenter des situations nouvelles enrichissantes. Si les situations fictives que vous pouvez rencontrer dans le jeu se profilaient dans la réalité, votre implication personnelle vous empêcherait de prendre du recul.

Voyez donc ce jeu comme un moyen cathartique d'explorer des relations conflictuelles. PSYCHODRAME s'adresse à ceux qui auront une saine curiosité concernant les relations humaines.

Il suffit qu'une seule personne lise le contenu de ce manuel pour jouer avec ses amis et/ou sa famille. Pensez que selon l'âge des participants, il sera bon d'adapter les thèmes que vous aborderez.

Des histoires humaines

INTENTION DES AUTEURS

PSYCHODRAME s'inspire des œuvres humaines et dramatiques dont le cinéma et la littérature nous abreuvent. Nous nous sommes appuyés sur leur structure narrative pour concevoir ce jeu.

Analyse Transactionnelle & autres théories psychologiques

L'Analyse Transactionnelle est une théorie de la personnalité et de la communication dont le psychiatre Eric Berne est à l'origine. Elle est utilisée notamment en psychothérapie, en formation, management... Elle sert également de base à certains scénaristes dans le cadre de l'élaboration de personnages de fiction et dans la compréhension des échanges interpersonnels. Nous avons également exploré d'autres concepts psychologiques, tirés de l'Écoute Active, de la Gestalt Thérapie et du DSM-IV.

Ainsi nous nous sommes appuyés sur les concepts du « jeu psychologique », du « triangle dramatique », des « strokes » et des « attitudes interindividuelles » pour comprendre le mécanisme d'un conflit - les « bio-scénarios » et le « scénario de vie » nous ont été utiles pour la structuration des personnages - enfin, les concepts de « sentiment parasite », de « timbre » et de « continuum émotionnel » nous ont permis de comprendre le rôle des émotions.

Références littéraires & cinématographiques

Les œuvres suivantes ont été le moteur de ce projet, nous nous en sommes inspirés tout au long de la création de PSYCHODRAME et nous vous en proposons la liste afin que vous puissiez puiser dans l'imagination fertile de leurs auteurs :

FILMS ET SÉRIES :

- *American Beauty*, Sam Mendes (1999)
- *Breaking the waves*, Lars Von Trier (1996)
- *Créatures Célestes*, Peter Jackson (1996)
- *Dancer in the dark*, Lars von Trier (2000)
- *Festen*, Thomas Vinterberg (1998)
- *Huit femmes*, François Ozon (2002)
- *In the mood for love*, Wong Kar Wai (2000)
- *Le huitième jour*, Jaco van Dormael (1996)

- *Les invasions barbares*, Denys Arcand (2003)
- *Oui, mais...*, Yves Lavandier (2001)
- *Petits meurtres entre amis*, Danny Boyle (1995)
- *Ridicule*, Patrice Leconte (1996)
- *Se souvenir des belles choses*, Zabou Breitman (2002)
- *Six feet under*, Alan Ball (2001)
- *Tanguy*, Étienne Chatiliez (2001)

LIVRES, BANDES DESSINÉES ET PIÈCES DE THÉÂTRE :

- *Blankets*, Craig Thompson (2003)
- *Ensemble c'est tout*, Anna Gavaldà (2004)
- *Huis clos*, Jean Paul Sartre (1944)
- *L'ascension du haut mal*, David B. (1996-2003)
- *Les noces barbares*, Yann Queffelec (1985)
- *Paranoid park*, Blake Nelson (2007)
- *Pilules bleues*, Frederik Peeters (2001)
- *Pourquoi j'ai tué Pierre*, Alfred & Olivier Ka (2006)

La liste est loin d'être exhaustive, vous trouverez sans doute parmi vos films favoris une base pour nourrir votre imaginaire. Notez que la plupart des œuvres de la littérature classique peuvent également alimenter vos parties. Utilisez cette liste pour vous aider à trouver des idées de problèmes et de situations.

Avant de jouer

MATÉRIEL

Pour jouer à PSYCHODRAME, vous allez avoir besoin d'un peu de matériel: Des cartes à jouer, des fiches (à copier), des crayons à papier et une gomme.

Cartes à jouer

Munissez-vous d'un paquet de 54 cartes par joueur ; choisissez des paquets aux motifs différents, afin de pouvoir les recomposer aisément au cours de la partie.

Dans PSYCHODRAME, la carte la plus forte est l'As. les Jokers peuvent servir à remplacer n'importe quelle carte.

Fiches à copier

À la fin de cet ouvrage vous trouverez un modèle de fiche de personnage, ainsi qu'un tapis de jeu. Photocopiez-les. Si cela n'est pas possible, recopiez-les rapidement sur des feuilles de papier.

La fiche de personnage sera une interface entre votre personnage fictif et vous-même. Vous y noterez un certain nombre d'informations déterminant son caractère et son vécu.

Nombre de participants

Deux à six personnes peuvent jouer ensemble à PSYCHODRAME. Asseyez-vous confortablement autour d'une table au centre de laquelle vous placerez le tapis de jeu. Le tapis doit être facilement accessible car c'est à son bord que vous miserez vos cartes. Placez le premier jeu de cartes faces cachées au centre du tapis, tout les joueurs y piocheront leurs cartes. Lorsque le premier paquet est épuisé, remplacez-le par un autre et ainsi de suite. Lorsque tous les paquets sont épuisés, le conflit peut continuer jusqu'à épuisement des cartes en main. Reportez-vous au chapitre « Conflit » pour plus d'informations.

Chaque joueur doit pouvoir disposer facilement de sa fiche de personnage à tout moment de la partie.

Comment jouer

LE TON DE LA PARTIE

Maintenant que vous êtes réunis, vous pouvez vous jeter à l'eau en laissant l'ambiance s'installer d'elle-même, ou décider ensemble de celle que vous voulez instaurer. En choisissant préalablement le ton de votre partie vous lui assurez une certaine cohésion.

Drame ou comédie ?

Posez la question ouvertement avant de choisir le problème. Certaines personnes peuvent être gênées par des thèmes dramatiques, ou peuvent tout simplement ne pas être d'humeur à cela. Respectez leur choix, la partie n'en sera que meilleure.

SI VOUS VOULEZ JOUER UNE COMÉDIE...

- Évitez les thèmes prêtant à controverse ou pouvant impliquer les joueurs, comme l'euthanasie, le racisme, l'homosexualité etc. Préférez les thèmes du triangle amoureux, de l'adultère ou de la question d'héritage.
- Pour ce type de parties, interprétez à dessein votre personnage. Grossir les traits de personnalité peut vous assurer de beaux effets comiques.
- Mettez sur le rythme : l'humour nécessite un rythme assez soutenu, ne prenez donc pas trop de temps pour réagir, l'important, c'est que la partie soit engageante.

SI VOUS SOUHAITEZ JOUER UN DRAME...

- Choisissez préférentiellement les thèmes complexes, votre engagement n'en sera que plus fort.
- Restez vous-même, puisez l'émotion dans votre vécu, n'imitiez pas, ne singez pas, votre personnage souffrirait de devenir caricatural.
- Prenez le temps de la réflexion, ici la pertinence passe avant le rythme.

CHOISIR UN PROBLÈME

Le problème est l'objet principal autour duquel va se dérouler votre partie. Il est indispensable que les personnages que vous allez créer soient en conflit autour de ce problème, car ces conflits seront le moteur du jeu. Vous pouvez proposer un problème qui vous touche personnellement, ou bien celui que rencontre l'un de vos proches, ou au contraire un problème qui n'a rien à voir avec votre vie ; dans ce cas, pensez aux films qui vous ont marqué.

Après cela, faites un brainstorming de problèmes en les listant, ou choisissez-en dans la liste ci-après. Chaque participant note ses 3 préférences, le

problème sera élu à la majorité. En cas d'égalité, discutez de vos choix pour essayer de vous départager. N'hésitez pas à préciser si l'un d'eux ne vous convient pas.

Ensuite, discutez du problème entre vous pour lui donner forme.

DÉFINITION DU PROBLÈME :

Le problème est l'objet des disputes qui surviendront potentiellement pendant la séance de jeu. Pour inventer un problème, vous devrez faire en sorte que des considérations morales viennent se heurter aux relations des personnages.

- Il peut être sujet à controverse et ne doit surtout pas être tranché d'avance.
- Il doit concerner l'intimité des personnages et porter sur des questions d'ordre privé et non public.
- Il ne s'agit pas de résoudre une enquête : le problème ne peut pas être fondé sur un secret, il est connu de tous les protagonistes au début de la partie.
- Le problème ne doit pas être centré sur un personnage secondaire.
- L'enjeu du problème ne doit pas être la survie immédiate des protagonistes.
- Tous les personnages doivent avoir des relations fortes.

Exemples de problèmes

Voici quelques exemples de problèmes autour desquels vous pouvez construire vos histoires. Bien entendu, chaque problème peut évoluer vers des thèmes nouveaux en cours de partie.

- Un triangle amoureux : Stéphane aime Alice qui aime Marc qui ne l'aime pas...
- Un couple, un adultère...
- Des amis trouvent d'une façon illégale une grande somme d'argent, mais tout le monde n'a pas la même notion du partage (Cf. *Petits meurtres entre amis*).
- Un père mourant voit ses enfants revenir à son chevet après des années d'absence, sont-ils présents pour obtenir l'héritage ? (Pour une variante, voir *Huit femmes*).
- Une femme fait un enfant dans le dos de son mari.
- Un couple divorce, les parents se disputent la garde de l'enfant.
- Un employé est victime de harcèlement sur son lieu de travail.
- Un employé est victime de discrimination sur son lieu de travail.
- Une jeune homme annonce à son entourage son homosexualité, mais tout le monde n'est pas prêt à l'accepter.
- Un couple se bat pour faire accepter l'être aimé à leurs familles, hostiles à leur union pour des raisons de racisme, de religion, ou de tout autre forme de discrimination.
- L'entourage d'un toxicomane découvre sa dépendance.
- Un ami ou un parent est malade, il décide d'arrêter de se battre pour vivre, ses proches vont-ils accepter son choix ? (Cf. *Les invasions barbares*).

- Une personne a commis un crime, comment son entourage va-t-il réagir ?
- Une mère n'accepte pas son enfant illégitime.
- Un fils veut révéler à sa famille que son père a abusé de lui étant enfant (Cf. *Festen*).
- Une famille découvre que le grand père a commis des atrocités pendant la guerre.
- Seconde guerre mondiale, en France pendant l'occupation allemande, une famille accueille un homme de confession juive. Un grand désaccord déchire cette famille : certains veulent le cacher, d'autres le dénoncer.

Choisir les rôles

Chaque joueur décide en discutant avec les autres du rôle qu'il va jouer. Le rôle permet de définir la position du personnage par rapport aux autres et par rapport au problème. Ce rôle est défini pour le début de la partie, mais il pourra évoluer au cours du jeu. Faites en sorte que les rôles soient potentiellement conflictuels ou qu'ils soient bâtis sur des paradoxes et des ambiguïtés tout en construisant des liens forts entre les personnages.

CRÉER LES PERSONNAGES

Chaque joueur doit avoir une fiche de personnage. Il commence par y noter le problème et son rôle. Puis il choisit la personnalité de son choix parmi les dix listées, selon l'idée qu'il se fait de son personnage.

Les personnalités

Ces dix personnalités se réfèrent à différents types de caractères classifiés en psychologie. Elles sont considérées comme normales dans la mesure où il ne s'agit que de tendances. Plus un personnage sera excessif dans son comportement, plus il sera difficile à supporter pour les autres.

Choisissez celle que vous souhaitez développer pour votre personnage. Vous pourrez utiliser la description associée pour définir ses traits.

Les émotions et les attitudes associées seront celles que vous devrez privilégier pour accentuer le caractère de votre personnage.

LES PERSONNALITÉS DE TYPE BIZARRE

SCHIZOÏDE :

Le schizoïde est effrayé par le rapport à autrui qu'il fuit en se renfermant. Souvent indifférent, il recherche la solitude qui lui permet d'explorer un univers intérieur riche.

Attitude privilégiée : Fuite

Émotion privilégiée : Peur

Traits typiques : Évitant - Ne supporte pas le contact - Fuit dans la rêverie, l'imaginaire - Hypersensible - Ne croise pas le regard - A peur de l'autre - A besoin de solitude - N'a pas beaucoup d'amis - Inspire l'ennui - N'exprime pas ses émotions.

PARANOÏDE :

Le paranoïde est méfiant de nature. Il se sent facilement offensé et résiste fermement aux arguments des autres, ce qui le rend souvent agressif.

Attitudes privilégiées : Agressivité & Manipulation

Émotions privilégiées : Colère & Peur

Traits typiques : Terrifié (a le sentiment qu'un danger intérieur qu'il essaye de cacher le menace et menace les autres) - Méfiant, soupçonneux - Jaloux - Tendru - N'a pas d'humour - A peur d'être manipulé - Est dur et inflexible - A besoin de punir - Provoque la peur.

LES PERSONNALITÉS DE TYPE IMPULSIF

ANTISOCIAL :

L'antisocial est l'archétype du rebelle, il n'a aucun scrupule à briser les règles et n'éprouve que peu de culpabilité. Il adopte souvent des comportements à risques.

Attitude privilégiée : Agressivité

Émotions privilégiées : Colère & Tristesse

Traits typiques : Irresponsable - En conflit avec la société - Tolère mal la frustration - Est en spirale d'échec - Ne respecte pas les règles - Considère que les gens peuvent être écrasés - Pense qu'il est tout seul - Usurpe les droits des autres - A un faible sens de la culpabilité - A un comportement bagarreur - Vole - Abuse des stupéfiants - Fugue...

HISTRIONIQUE :

Ayant un besoin insatiable d'être aimé, l'histrionique cherche à attirer l'attention des autres et dramatise l'expression de ses émotions.

Attitude privilégiée : Manipulation

Émotions privilégiées : Peur & Tristesse

Traits typiques : A tendance à dramatiser - Instable émotionnellement - Recherche l'attention - Théâtralise - Facilement ému - Adore séduire - A tendance à tomber facilement amoureux de personnes inaccessibles - Excentrique - Provoquant - En fait trop - En perpétuelle quête d'affection.

BORDERLINE :

Le borderline est d'humeur instable, il passe souvent de la colère à un état dépressif accompagné d'un sentiment envahissant de vide ou d'ennui. Ses relations souffrent également de son caractère lunatique.

Attitudes privilégiées : Agressivité & Fuite

Émotions privilégiées : Tristesse & Colère

Traits typiques : D'humeur très instable - En état de crise permanente - Impulsif - En colère contre les autres ou contre soi - Déprime, ressent le vide ou l'ennui - Considère que tout est bon ou tout est mauvais - Recherche l'intimité avec l'autre puis la rejette brutalement - Abuse de l'alcool ou des stupéfiants jusqu'à se mettre en danger - Change brutalement d'amis, de métier et/ou d'amour.

NARCISSIQUE :

Le narcissique a le sentiment d'être hors du commun et s'attend naturellement à être considéré comme tel. Il peut être flatteur et manipulateur pour atteindre ses buts.

Attitudes privilégiées : Manipulation & Agressivité

Émotion privilégiée : Colère

Traits typiques : Grandiose et arrogant - Centré sur lui-même - Recherche l'attention - Pense que les règles sont bonnes pour les autres - A tendance à complimenter pour manipuler - A soif de compliments, de valorisation - Pense qu'il a plus de charme que la moyenne des gens - Jaloux - Exige le respect - Soucieux de son image - Éprouve peu d'empathie - Se met en colère lorsqu'on ne lui accorde pas les privilèges qu'il attend.

LES PERSONNALITÉS DE TYPE ANXIEUX

PASSIF-AGRESSIF :

Le passif-agressif supporte mal de se soumettre à l'autorité et cherche à éviter la confrontation. Il emploie la passivité et l'immobilisme pour exprimer son désaccord.

Attitude privilégiée : Fuite

Émotions privilégiées : Tristesse & Peur

Traits typiques : Craintif - Angoissé - Obstiné - Retient ses émotions, notamment sa colère - Très réactif au chantage affectif - Ne fait pas confiance - Anticipe les problèmes, notamment ceux qui n'existent pas - Pense que la plupart des chefs ne méritent pas de l'être - Boudeur - Quand un proche le contrarie, il ne donne plus signe de vie sans lui dire pourquoi - Aime se faire prier - A tendance à se saboter - Plus on le presse, plus il va lentement - Pense souvent : « Je savais bien que ça ne marcherait pas ». Provoque la colère - Pense souvent : « On risque trop à dire ce qu'on pense ».

OBSESSIONNEL-COMPULSIF :

L'obsessionnel-compulsif est rigoureux et très attentif aux détails. Il accorde une grande importance au respect des règles et argumente inlassablement pour sauver son point de vue.

Attitude privilégiée : Fuite

Émotions privilégiées : Peur & Colère

Traits typiques : Conformiste - Conscientieux - Perfectionniste - Obstiné - Possède un grand souci du détail - Se contrôle trop - Formel - Incapable de synthétiser - Pense que ses pulsions sont dangereuses - Ratiocine - Pense qu'il faut s'en tenir aux règles - Possède une grande rigueur morale - Froid - Souvent radin - Supporte mal l'échec - Insiste pour que les choses soient faites comme il l'entend - A du mal à prendre des décisions de peur de commettre des erreurs.

DÉPENDANT :

Le dépendant a un besoin vital d'être accepté par les autres et pour cela, est prêt à de nombreux compromis, d'autant plus qu'il craint de se retrouver seul.

Attitudes privilégiées : Aide & Manipulation

Émotions privilégiées : Tristesse & Peur

Traits typiques : Doute de lui - Exagère ses échecs et minimise ses succès - Se pose en victime - A besoin de réconfort - Assisté - A du mal à prendre congé de quelqu'un - A tendance à suivre le mouvement - Se sacrifie souvent pour les autres - A tendance à cacher ses opinions par peur d'un conflit - Est très sensible aux désaccords ou aux critiques - A besoin d'être rassuré et soutenu par les autres - A peur de faire les mauvais choix - A peur de l'abandon - Conciliant.

ÉVITANT :

L'évitant fuit les situations qui pourraient l'embarrasser. Solitaire, timide et craintif, il est mal à l'aise en société et tend à se dévaloriser et à se faire oublier.

Attitudes privilégiées : Fuite & Agressivité

Émotion privilégiée : Peur

Traits typiques : Est facilement blessé par les critiques - Éprouve un malaise relationnel - Possède peu d'amis - Se met souvent en retrait - A peur de l'échec - Refuse d'être aidé - Se dévalorise - Reste seul - Timide - Ne se sent à l'aise qu'en famille ou avec de vieux amis - A peur de décevoir, de ne pas être intéressant - Provoque le découragement - Est souvent ignoré - Hypersensible - A peur du ridicule - A une faible estime de lui-même.

CONTENU DE LA FICHE DE PERSONNAGE

Durant la partie, vous allez décrire les actions et interpréter les paroles de votre personnage à l'instar d'un narrateur.

Vous êtes totalement libres de faire parler ou de faire agir votre personnage comme bon vous semble, mais lorsqu'une de vos interventions se rapportera au contenu de votre fiche de personnage, vous gagnerez le droit de piocher des cartes. Les cartes formaliseront l'impact que produiront vos

interventions pendant un conflit.

Le contenu de la fiche de personnage se compose des attitudes, de la balance émotionnelle et des traits.

Les attitudes

Les attitudes sont les postures qu'adoptent les individus au cours de leurs interactions. Vous allez devoir choisir celles que va privilégier votre personnage.

Pour cela, référez-vous à la description de votre personnalité.

Voici les quatre attitudes :

AGRESSIVITÉ :

Action, comportement ou parole dont l'intention est de provoquer une réaction par confrontation.

MANIPULATION :

Action, comportement ou parole dont l'intention véritable est cachée. Il s'agit d'amener l'autre où l'on veut par des moyens détournés.

FUITE :

Action, comportement ou parole visant à éviter la confrontation, par exemple en détournant le sujet ou en se fermant à la discussion. La fuite ne vise pas nécessairement à quitter un conflit, mais plutôt à s'en protéger.

AIDE :

Action, comportement ou parole visant à soutenir un protagoniste ou à apaiser un conflit. Toute forme de tempérance ou d'altruisme peut être interprétée comme de l'aide.

Chaque joueur répartit désormais 20 points parmi les quatre attitudes, avec un minimum de 3 et un maximum de 7. Un score élevé en agressivité induira que votre personnage emploiera souvent cette attitude car elle sera plus efficace. Un score faible en manipulation induira un faible intérêt pour cette façon d'agir.

Toute parole et toute action peut provoquer des effets appelés «strokes». En anglais, ce terme peut signifier aussi bien une caresse qu'un coup violent. Dans PSYCHODRAME, l'intention des uns et la réaction des autres induisent qu'une même action peut être amenée à provoquer aussi bien de l'amour que de la colère, de la joie que de la tristesse, de la peur que de la confiance...

L'important, c'est le sens que vous donnerez à vos échanges.

La balance émotionnelle

Cette balance présente quatre émotions et deux sentiments*, interdépendants deux à deux. La colère et l'amour sont liés, comme la peur et la confiance, ou la joie et la tristesse. Ainsi par exemple : une personne qui ressent souvent de la peur aura du mal à se sentir en confiance.

Répartissez donc 5 points pour chaque couple, avec un minimum de 1 et un maximum de 4 points par émotion. Au départ, les émotions sont relativement équilibrées, mais au fil de la partie, des déséquilibres vont croître. Chaque fois qu'un personnage se trouvera affecté par l'action ou la parole d'un autre, le score d'une de ses émotions va monter. Lorsqu'une émotion atteint le seuil de 10 points, cela engage la fin de la partie.

Choisissez maintenant les émotions qui seront prégnantes chez votre personnage.

COLÈRE :

La colère est la réaction adaptée lorsque l'on est victime d'une injustice ou d'une agression. Elle prépare physiologiquement l'individu à attaquer. Souvent associée à la violence, elle signifie un besoin d'être entendu et respecté.

Un déséquilibre de la colère entraîne un déséquilibre de l'amour sur la balance émotionnelle.

AMOUR :

L'amour est l'attachement affectif et parfois le désir à l'égard d'autrui. L'amour n'est pas une émotion, mais un sentiment aux formes multiples. Cela recouvre l'affection portée à sa famille, ses amis ou l'attachement amoureux.

Ainsi, sur la balance émotionnelle un déséquilibre de l'amour entraîne un déséquilibre de la colère.

PEUR :

La peur est une réaction au danger, qu'il soit réel ou imaginaire. Généralement, la peur intervient par anticipation. Elle prépare l'individu à fuir ou à se défendre, mais une peur excessive peut stupéfier et immobiliser celui qui la ressent. Elle correspond à un besoin d'être protégé, en sécurité.

Un déséquilibre de la peur entraîne un déséquilibre de la confiance.

CONFIANCE :

La confiance n'est pas véritablement une émotion, mais un sentiment de bien-être et de sécurité dans la proximité avec l'autre.

*Bien que nous ayons précisé une distinction entre émotions et sentiments, nous les regrouperons sous l'appellation «émotion» pour une meilleure lisibilité : la distinction n'ayant pas d'effet en jeu.

Elle joue néanmoins un rôle dans la balance émotionnelle, car un déséquilibre de la confiance entraîne un déséquilibre de la peur.

TRISTESSE :

La tristesse est la réaction adaptée face à une perte ou à un manque. Elle ralentit physiologiquement l'individu, pouvant conduire au renfermement et à l'isolement. Elle correspond au besoin d'être réconforté, réchauffé, consolé.

Un déséquilibre de la tristesse entraîne un déséquilibre de la joie.

JOIE :

La joie est une réaction à la satisfaction des besoins (physiques, sociaux, psychologiques...). Elle nécessite d'être partagée avec les autres et peut provoquer de la frustration si tel n'est pas le cas.

Un déséquilibre de la joie entraîne un déséquilibre de la tristesse.

Les traits

Les traits sont de simples mots ou de courtes phrases visant à décrire et caractériser votre personnage. Pendant le jeu, ils fournissent au joueur des ressources sous forme de cartes, permettant d'engager des conflits avec les autres personnages, et éventuellement, de les remporter.

Il existe plusieurs catégories de traits :

ÉVÉNEMENTS VÉCUS :

Ces traits concernent l'histoire de votre personnage et ses souvenirs marquants.

CARACTÈRE :

Ces traits permettent d'affiner la personnalité de votre personnage.

CROYANCES :

Ces traits concernent les idées et opinions que le personnage s'est forgées sur le monde et sur lui-même.

RELATIONS :

Ces traits concernent les liens sociaux de votre personnage avec les autres personnages de l'histoire, ou ce qu'il pense de chacun d'entre eux.

FAIBLESSES :

Ces informations permettent aux autres joueurs de se renseigner sur les défauts de votre personnage et de créer des traits en conséquence. Lorsque l'un de ses traits peut être considéré comme avantageux ou désavantageux en fonction des situations, vous pouvez l'inscrire à la fois dans les traits et dans les faiblesses.

Pour la création des traits, suivez les indications.

Inventez tout d'abord des traits dans les catégories suivantes : Caractère, Croyances, Événements vécus. Reportez-vous aux descriptions de votre personnalité. Vous pouvez utiliser les propositions telles quelles ou les modifier comme bon vous semble. Faites en sorte que certains traits soient liés aux autres personnages en discutant avec les autres joueurs. Vous n'êtes pas obligés de créer un trait dans chaque catégorie. Pour autant, si vous êtes inspirés, rien ne vous empêche de multiplier le nombre de traits dans chacune d'entre elles.

Ensuite, choisissez deux faiblesses et dévoilez-les aux autres joueurs. Les faiblesses doivent être considérées comme des éléments de la personnalité du personnage qui lui sont reprochés ou qui le mettent en défaut. Les autres joueurs pourront alors s'en servir pour créer de nouveaux traits pour leur personnage ou des traits de relations liés au vôtre.

Hormis les faiblesses, c'est à chacun de décider si le trait qu'il crée doit être révélé. Révélez-le si vous considérez que le personnage de votre interlocuteur doit avoir connaissance de votre particularité ou bien si le trait en question lui est directement lié. Ne le dévoilez pas si vous souhaitez en faire un secret qui vous permettra de produire un coup de théâtre pendant la partie.

Vous devez faire figurer tous les autres personnages dans la partie «relations» de la fiche de personnage. Commencez par créer des traits de relation autour des personnages avec lesquels vous désirez tisser une relation particulière. Ces traits relationnels seront des liens positifs, neutres ou négatifs avec ces personnages, imaginés à partir de ce que vous savez d'eux, de leurs qualités comme de leurs faiblesses. Réfléchissez en ces termes : « que pense mon personnage d'untel ? », ou bien « qu'est-ce qui les lie ? ». Bien que chaque protagoniste doive avoir une ligne dédiée sur votre fiche de personnage, vous n'êtes pas obligés d'inventer maintenant un trait pour chacun.

Vous pouvez créer autant de traits que vous le désirez, mais ne prenez pas trop de temps pour cela. Quatre traits (relations comprises) et deux faiblesses suffisent pour commencer, arrêtez-vous donc quand vous jugez votre personnage suffisamment intéressant ; pensez que moins vous aurez de traits au départ, plus vous pourrez en inventer de nouveaux à tout moment pendant la partie. Référez-vous à votre rôle, votre personnalité et aux autres personnages pour les inventer.

Faites en sorte de créer des traits paradoxaux, des relations qui s'opposent aux idées de votre personnage, ce qui enrichira la partie de dilemmes. Cherchez également des raisons au comportement de votre personnage, ça le rendra plus humain.

Chaque trait que vous avez choisi – hormis les faiblesses – vous confère 3 points de traits. Additionnez votre total de points, puis répartissez-le comme bon vous semble dans l'ensemble de vos traits avec une limite maximale de 5 et minimale de 1.

Un trait valorisé par un score élevé est un trait que vous aurez tendance

à utiliser plus fréquemment, qui vous garantira une meilleure main, plus d'efficacité, mais qui risque aussi de vous donner des retombées supplémentaires si vous ne videz pas votre main avant la fin du conflit. Il s'agira donc d'un trait plus impliquant pour votre personnage comme pour ceux des autres. A vous de décider si vous voulez un personnage souple ou affirmé.

Les points de réserve

Les points de réserve vous permettent d'inventer de nouveaux traits à la volée pendant la partie. Seuls les personnages ne possédant pas beaucoup de traits une fois leur création finie peuvent recevoir des points de réserve.

Ces points se décomptent à partir d'un seuil établi en fonction du nombre de joueurs :

Pour 2 joueurs, lorsque vous créez 6 traits ou plus, vous n'avez droit à aucun point de réserve. Si vous avez créé 5 traits, vous gagnez 1 point de réserve, pour 4 traits, vous en gagnez 2, etc.

Chaque joueur supplémentaire augmente ce seuil d'un point.

Soustrayez le nombre total de vos traits du seuil correspondant au nombre de joueurs, et notez le résultat dans la zone libre à côté du champ « Points de réserve » sur votre fiche de personnage.

COMMENT CRÉER DE NOUVEAUX TRAITS PENDANT LA PARTIE À PARTIR DES POINTS DE RÉSERVE ?

Chaque point de réserve que vous dépensez vous permet d'inscrire sur votre fiche de personnage un nouveau trait à 3 points. Inventez-le de la même façon que ceux que vous avez déjà créés. Il peut naître d'un changement chez le personnage, ou simplement décrire un trait de sa personnalité que vous décidez de mettre en valeur à un moment donné. Inscrivez le nouveau trait dans l'une des catégories suivantes : Caractère, Croyances, Événements vécus et Relations.

Ne répartissez aucun point dans les faiblesses.

Elles ne sont pas destinées à vous procurer un avantage, mais à vous permettre de choisir sur quels thèmes les autres personnages pourront avoir un avantage sur vous.

N'oubliez pas de choisir un nom et un prénom pour votre personnage et déterminez son âge, son sexe et son métier. Ça y est, vous êtes fin prêts pour commencer la partie.

MISE EN SCÈNE

Prenez une feuille de papier qui fera office de tapis de jeu et inscrivez devant

chaque joueur le nom de son personnage (de préférence orienté vers les autres joueurs).

Chaque joueur pioche une carte dans le paquet placé au centre du tapis de jeu ; celui qui tire la plus grande carte peut procéder à une mise en scène.

Il endosse temporairement le rôle du metteur en scène : il a le privilège de planter le décor et de créer une situation à partir de laquelle va se jouer la scène.

Lorsque vous jouerez ce rôle à votre tour, laissez vagabonder votre imagination, puisez dans les films que vous aimez... Inutile de vouloir rivaliser avec Alan Ball ou Charlie Kaufman, une mise en scène très simple peut très bien faire l'affaire. Le but est d'amener les personnages à interagir.

Chaque joueur a la possibilité de faire des propositions au metteur en scène, mais c'est lui qui a le dernier mot.

Une fois la scène lancée, chaque joueur interprète librement son personnage et narre toute action et description qui le concerne.

Chaque joueur dont le personnage n'est pas initialement présent dans la scène peut proposer son intégration au metteur en scène qui décidera de la valider ou pas.

Un conflit peut se déclarer durant la scène (cf. le chapitre des conflits).

Le metteur en scène peut décider de clôturer la scène quand le moment lui semble opportun, à condition que cela se produise hors conflit.

Pour chaque nouvelle scène, les joueurs piochent une carte au hasard, hormis ceux qui ont déjà été metteurs en scène. Celui qui pioche la plus haute valeur devient le nouveau metteur en scène. Quand tout le monde a rempli ce rôle une fois, on remet les compteurs à zéro.

Les conflits

Pendant la partie, un conflit sert à départager deux personnages en opposition.

Cela vous permet de mettre en œuvre des actions qui peuvent avoir un impact psychologique sur les autres.

Ainsi vous pourrez influencer, calmer, convaincre, consoler, mais aussi énerver, attrister, effrayer...

C'est aux joueurs de déterminer ensemble quand un conflit doit avoir lieu :

- Les objectifs des protagonistes doivent être en opposition.
- Quand un joueur lance « un appât », un conflit ne peut avoir lieu que si l'autre « y mord ».

LES ENJEUX

Quand un conflit est déclaré, commencez par en annoncer l'enjeu.

L'enjeu est l'énoncé des objectifs des personnages, ce qu'ils risquent de

perdre ou de gagner, ce pour quoi ils entrent en conflit.

Les enjeux ne doivent pas viser la résolution immédiate du problème de la partie, ni être restrictifs quant à l'issue du conflit.

Celui qui gagne le conflit gagne le droit de décider ce qu'il advient de l'enjeu.

Comment cela fonctionne-t-il ? C'est simple : parlez, piochez, misez.

Désormais, les actes et les paroles que vous prêtez à votre personnage peuvent entraîner des modifications profondes des émotions et des traits des autres protagonistes.

Ces transactions sont matérialisées par les cartes à jouer.

Chaque personnage cherche à amener l'autre dans sa direction. Pour cela, il faut parvenir à une mise plus haute que l'adversaire et pour gonfler sa main, il faut insérer dans la fiction les traits, les attitudes et les émotions de son personnage.

Le joueur qui provoque le conflit narre les actions de son personnage et interprète ses paroles.

Il choisit le trait, l'attitude et/ou l'émotion qui correspond le mieux à son intervention et pioche un nombre de cartes équivalent à leur valeur numérique.

COMMENT SAVOIR SI J'UTILISE LA BONNE ATTITUDE ET LA BONNE ÉMOTION ?

La bonne attitude et la bonne émotion sont celles qui correspondent le mieux à la situation, au caractère, au vécu et aux intentions de votre personnage.

Il n'y a pas un bon comportement par situation, par exemple, une femme trompée peut ressentir de la colère, de la tristesse ou pourquoi pas du soulagement... À vous de choisir ce qui a le plus de sens.

COMMENT SAVOIR SI J'UTILISE CORRECTEMENT UN TRAIT ?

Pour utiliser un trait, les paroles ou les actions que vous décrivez doivent être en lien avec celui-ci.

Ce lien est soumis à votre créativité et doit être évident.

Annoncez les traits, les attitudes et/ou les émotions que vous employez lorsque vous piochez.

Il n'est possible d'utiliser qu'une attitude, une émotion et un trait par tour de jeu et chacun ne peut être utilisé qu'une fois par conflit. N'hésitez pas à les cocher à chaque fois. Il n'est pas obligatoire de piocher des cartes à chaque action.

Cartes en main, le joueur peut désormais rendre son action effective en

misant des cartes, qu'il posera sur le tapis, à l'endroit du nom de son adversaire. Il peut jouer une ou plusieurs cartes de même valeur numérique: une paire, un brelan, un carré voire plus... Il devra poser ses cartes face visible. Il est alors en position offensive, bien que cela ne signifie pas qu'il tente de blesser forcément son interlocuteur. Il cherche simplement à provoquer un effet, une réaction.

L'adversaire est alors en position défensive, il pioche des cartes de la même façon que son assaillant. Il peut essayer de se défendre en déposant soit le même nombre de cartes, soit un plus grand nombre que lui. Il doit alors narrer la réaction de son personnage à l'attaque formulée par son adversaire. Ce faisant, il doit décrire les conséquences de leurs deux mises:

- Quand la valeur des cartes mises est inférieure à celle de l'attaquant, cela signifie que le défenseur perd l'échange, son personnage est affecté par l'attaque. Il ramasse les cartes jouées et en constitue un paquet nommé «strokes».
- Quand la valeur de sa mise est supérieure à celle de l'attaquant, il contre l'attaque qui n'est d'aucun effet. Les cartes jouées sont défaussées.
- Quand il répond avec plus de cartes que l'attaquant, sa défense a pour effet d'affecter ce dernier qui ramasse les cartes mises en guise de strokes.
- En cas d'égalité (de nombre de cartes et de valeur), l'effet de l'échange reste en suspens, le défenseur contre temporairement l'attaque. Les cartes restent en place et seront raflées avec la prochaine mise.

Ensuite, le défenseur devient attaquant et l'attaquant défenseur et ainsi de suite.

Vous ne pouvez pas miser moins de cartes que votre adversaire.

LA SURENCHÈRE

Dans un même conflit, chaque nouvelle attaque doit, au minimum, compter autant de cartes que la défense du tour précédent.

Une paire de 2 est plus forte qu'un simple roi, un brelan de 4 est plus fort qu'une paire d'As etc.

QUAND FINIT-ON UN CONFLIT ?

- Quand l'un des joueurs ne peut égaler, même après avoir pioché, le nombre de cartes mises par son adversaire ; il ramasse les cartes du dernier échange et en constitue un paquet de strokes. De plus, il perd l'enjeu du conflit.
- Quand un joueur abandonne le conflit : pour pouvoir abandonner, le joueur ne doit pas avoir pioché ni misé de cartes à son tour d'action. Abandonner vous fait perdre l'enjeu, mais vous permet de ne pas ramasser les dernières cartes mises en guise de strokes.

Le joueur qui remporte le conflit gagne l'enjeu. Cela signifie qu'il décide ce qu'il advient de l'enjeu choisi au début dudit conflit. Pour ce faire, il effectue une courte narration durant laquelle il conclut le conflit.

Cette narration doit tourner autour de l'enjeu, en regard de ce qui s'est joué

pendant le conflit.

LES SAUVETEURS

Lorsqu'un conflit démarre, celui qui en est l'instigateur lance une première attaque en désignant le personnage visé. Celui-ci doit répondre immédiatement, après quoi, un autre joueur peut intervenir en endossant le rôle de « sauveur ».

Même si son intervention vise plusieurs personnages, un attaquant doit toujours cibler un seul adversaire désigné par sa mise. Les autres joueurs concernés pourront choisir d'intervenir en tant que sauveurs s'ils le désirent.

INTERVENTION D'UN SAUVETEUR

Un sauveur ne peut intervenir qu'après une action défensive. Après avoir narré son intervention, il pose sa mise du côté de la personne qu'il veut aider.

Celle-ci peut accepter ou refuser l'aide. Si elle accepte, leur adversaire commun devra répondre à cette nouvelle attaque. Si elle refuse, elle éloigne la mise du sauveur en signe de rejet. Le sauveur a alors deux possibilités : soit il reste spectateur, soit il se range du côté de l'adversaire qui peut également refuser l'aide.

Les cartes piochées par le sauveur rejeté seront comptabilisées en guise de timbres à l'issue du conflit.

TOUR DE RÔLE

Lorsque plus de deux personnages participent au conflit, les joueurs deviennent attaquants à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

RISQUES ENCOURUS PAR UN SAUVETEUR

Une fois qu'une aide est acceptée, le sauveur et son protégé forment une coalition. Si la coalition perd l'échange, le sauveur ramasse les cartes qu'il a mises en guise de strokes.

LES SPECTATEURS

Les joueurs dont le personnage ne participe pas au conflit sont appelés « spectateurs ». Ils peuvent tenter d'intégrer le conflit en tant que sauveurs quand ils le désirent.

S'ils restent spectateurs, ils peuvent néanmoins influencer la tournure du conflit en soutenant un joueur ou son personnage de la manière qui suit :

Le spectateur pioche trois cartes qu'il remet au joueur qu'il soutient. Ces trois cartes seront déduites de la main du joueur soutenu lors du décompte des timbres.

Chaque spectateur ne peut intervenir de la sorte qu'une fois par conflit.

Les strokes

Comme nous l'avons déjà évoqué, les strokes sont les effets psychologiques du conflit.

Ils sont de deux types : d'une part, ceux provoqués par les transactions et d'autre part les «timbres».

LA CARESSE ET LE COUP DE PIED

Les effets des transactions peuvent être positifs ou négatifs d'où l'image de la caresse et du coup de pied. Ainsi, celui qui perd un échange ramasse les cartes mises et en constitue un paquet. Ce paquet servira à déterminer les effets subis.

Une action physique (gifle, bagarre...) produit des effets psychologiques au même titre que les autres transactions.

LES TIMBRES

Les choses que vous n'avez pas pu exprimer pendant le conflit vous restent sur le cœur et peuvent vous affecter profondément. Ainsi, à l'issue du conflit, tous les joueurs comptent les cartes qu'il leur reste en main. Celui qui en a le moins s'en défaisse et tous les autres joueurs se débarrassent à leur tour du même nombre de cartes.

Par exemple : Il reste 5 cartes en main à Éric, 12 à Tiphaine et 17 à Rémi. Éric remet ses cartes dans la pioche, Tiphaine et Rémi en remettent également 5 chacun.

Ensuite, chaque joueur met ce qui lui reste en main dans son paquet de strokes, puis on calcule les retombées.

LES RETOMBÉES

Maintenant que le conflit est terminé, il va falloir déterminer comment les strokes reçus vont influencer votre personnage.

Référez-vous au tableau ci-dessous pour calculer le nombre de points de retombées à reporter sur votre fiche.

Nombre de cartes de strokes	Points de retombées
1 à 9	1
10 à 19	2
20 à 29	3
30 à 39	4
40 à 49	5
50 à 59	6
Etc.	Etc.

Note : Vous pouvez écourter ou rallonger vos parties en modifiant simplement ce barème. Plus les strokes correspondront à un nombre élevé de retombées, plus votre partie s'en trouvera écourtée.

Le joueur dont le personnage a reçu le plus grand nombre de strokes (nommons-le J1) demande aux autres joueurs de piocher une carte. Celui qui tire la plus haute valeur (J2) prend alors le rôle temporaire de « l'inconscient du personnage », ce qui lui donne le droit de distribuer les points de retombées de J1.

Plusieurs possibilités s'offrent à lui :

- augmenter le score d'une émotion
- augmenter le score d'un trait
- réduire le score d'un trait ou l'effacer s'il atteint un score de 0
- créer un nouveau trait

Chacun de ces choix doit s'accompagner d'une justification relative aux événements déroulés dans la fiction. Que s'est-il passé dans l'esprit de ce personnage ? Comment a-t-il pu vivre ce conflit ? Qu'est ce qui va changer pour lui ?

J2 note une croix à côté de son nom sur le tapis de jeu, pour indiquer qu'il a déjà rempli le rôle de l'inconscient. Ensuite, J1 distribue le même nombre de points de retombée où il le veut parmi ses émotions et ses traits, hormis pour modifier ce que J2 a distribué.

Lors de la création des personnages, les traits sont limités à un maximum de 5 points et les émotions à 4 points. Ces limites peuvent être dépassées lors de l'attribution des retombées.

À deux joueurs, c'est forcément votre partenaire qui distribue la première moitié des retombées à votre personnage.

Quand la somme des émotions d'une même ligne sur la Balance est égale à 10, tout point ajouté d'un côté, doit être soustrait de l'autre.

Ensuite, c'est au tour du deuxième joueur qui a reçu le plus grand nombre de strokes de se voir distribuer les points de retombée, puis c'est au tour du suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Les joueurs qui possèdent une croix à côté du nom de leur personnage ne peuvent plus endosser le rôle de l'inconscient. Quand tous les joueurs ont une croix, on les efface et on repart à zéro.

À l'issue de cette étape, vous pouvez recomposer les paquets de cartes.

MORT D'UN PROTAGONISTE

Si un coup de revolver est tiré, si un accident grave survient, comment peut-on décider du décès ou non d'un personnage ?

Considérons tout d'abord que nous ne pouvons éliminer un joueur avant la fin de la partie. Par conséquent, si l'un des personnages meurt, la partie se termine. Si un coup potentiellement mortel est porté, le protagoniste sera mourant mais pas hors-jeu, le personnage pourra continuer de parler et d'être donc actif jusqu'à l'issue du conflit. C'est à l'ensemble des joueurs de décider si à la fin du conflit le personnage meurt ou survit. Si la majorité décide qu'il doit mourir, alors la partie se termine. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, remettez vous-en à l'aléatoire.

Si la mort d'un personnage est au cœur d'un enjeu, c'est au joueur remportant le conflit de décider si le personnage atteint meurt ou non. Encore une fois, la mort d'un protagoniste met fin à la partie en tant que dénouement anticipé.

Le personnage recevant le plus de strokes à l'issue de ce conflit atteint automatiquement le seuil de 10 points dans l'émotion de son choix, il devient donc le metteur en scène du dénouement de la partie (cf. le chapitre suivant).

FIN DE LA PARTIE

Une partie se termine :

- Quand le problème est résolu.
- Quand tout le monde est d'accord pour que l'histoire s'arrête.

Pour ces deux cas de figure, racontez collectivement le dénouement, ce qu'il advient des personnages. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, dites-vous que vous avez peut-être une nouvelle partie à jouer.

- Quand un protagoniste est mort (le personnage ayant reçu le plus de retombées atteint le seuil de 10 points dans l'émotion de son choix).
- Quand l'une des émotions d'un personnage atteint 10 points.

Le joueur dont l'émotion atteint 10 points devient le metteur en scène de la narration finale de la partie. Il raconte l'acte que son personnage accomplit, en lien avec cette émotion. Les autres joueurs jouent leurs personnages et peuvent faire des suggestions au metteur en scène.

Il ne peut y avoir d'échanges de cartes pendant le dénouement. En cas de désaccord, c'est le metteur en scène qui décide des issues.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Le metteur en scène peut intégrer des personnages autres que les protagonistes dans l'histoire : les personnages secondaires.

Quand un conflit démarre, un joueur peut décider, s'il est en position de spectateur, de jouer le rôle d'un personnage secondaire. Il note alors le nom du personnage en question sur une feuille de papier.

Au départ du conflit, il pioche 10 cartes. S'il veut pouvoir piocher à nouveau, il doit créer à son tour de jeu un trait se rapportant à sa narration qu'il note sur sa feuille. Ce trait permettra de piocher 3 cartes.

À l'issue du conflit, ses adversaires déduisent de leur paquet de strokes le nombre de cartes de timbres du personnage secondaire.

On utilisera la fiche créée, comportant uniquement le nom du personnage secondaire et ses traits, à chaque intervention de ce personnage dans un conflit. N'importe quel joueur pourra endosser le rôle de ce personnage secondaire, à la seule condition qu'il soit spectateur au cours du conflit.

Quand un personnage secondaire subit des retombées, elles ne peuvent affecter que ses traits.

Clefs en main

Résumé de la création des personnages

- Définissez le rôle de votre personnage par rapport au problème.
- Déterminez sa personnalité.
- Répartissez 20 points dans ses 4 attitudes (minimum 3, maximum 7).
- Répartissez 5 points dans chaque couple d'émotions (minimum 1, maximum 4).
- Créez des traits en vous référant au rôle et à la personnalité de votre personnage ainsi qu'à ce que vous savez des autres protagonistes.
- Chaque trait créé vous donne 3 points à répartir librement.
- Calculez vos points de réserve. Le seuil est à 6 traits pour deux joueurs et augmente d'un point par joueur supplémentaire.
- Choisissez vos nom, prénom, âge, sexe et métier.

Résumé de conflit

- Les conflits servent à départager deux personnages en opposition.
- Établissez l'enjeu.
- L'attaquant :
 - Parlez : l'initiateur du conflit narre les actions et interprète les paroles de son personnage.
 - Piochez : il pioche un nombre de cartes relatif au trait, à l'attitude et/ou à l'émotion employés.
 - Mise : il effectue son attaque en misant une ou plusieurs cartes de même valeur numérique.
- Le défenseur répond en piochant, misant, puis en narrant le résultat de la transaction :
 - À nombre de cartes égal, quand la mise du défenseur est inférieure à celle de l'attaquant, le défenseur perd l'échange et ramasse les cartes mises en guise de strokes.
 - À nombre de cartes égal, quand la mise du défenseur est supérieure à celle de l'attaquant, le défenseur contre l'attaque, les cartes mises sont défaussées.
 - Quand le nombre de cartes mises par le défenseur est supérieur à celui de l'attaquant, c'est ce dernier qui est affecté psychologiquement, il ramasse les cartes mises en guise de strokes.
 - Si les mises sont de même valeur, il y a égalité, le défenseur contre temporairement l'attaque, les cartes mises restent en jeu et seront raflées avec la prochaine mise.

Au cours d'un même conflit, chaque mise doit être au moins égale en nombre de cartes à la dernière mise jouée.

- Un conflit se finit :
 - Quand un des joueurs ne peut évaluer, même après avoir pioché, le nombre de cartes de la dernière mise de son adversaire. Il perd l'enjeu et ramasse ses strokes.

- Quand un joueur abandonne : le joueur ne doit pas avoir pioché de cartes à son tour de jeu. Il perd l'enjeu, mais ne ramasse pas la dernière mise en guise de strokes.
- Le vainqueur de l'enjeu effectue une narration dans laquelle il raconte ce qu'il advient des objectifs de chacun.
- Les sauveteurs :
 - Un sauveteur ne peut intervenir qu'après le tour de jeu du défenseur.
 - Il formule son attaque, pioche et mise du côté du joueur qu'il veut aider.
 - Son aide peut être acceptée ou refusée. Dans le cas d'un refus, le sauveteur peut renouveler sa proposition d'aide, mais au camp adverse.
 - Les cartes piochées comptent comme timbres.
 - Le sauveteur encaisse sa propre mise quand sa coalition perd un échange.
- Les spectateurs :

Une fois par conflit, chaque spectateur peut favoriser un joueur en lui donnant 3 cartes qui seront déduites de ses timbres.
- Les strokes :
 - Comptez les cartes qu'il vous reste en main à l'issue du conflit, il s'agit des timbres de votre personnage. Tout le monde se défasse du nombre de cartes de celui qui en possède le moins.
 - On ajoute les timbres au paquet de strokes reçus pendant le conflit.
 - On compte le nombre total de strokes pour déterminer les points de retombée :

Nombre de cartes de strokes	Points de retombée
1 à 9	1
10 à 19	2
20 à 29	3
30 à 39	4
40 à 49	5
50 à 59	6
...	...

- Les retombées :
 - Le joueur ayant reçu le plus de strokes (J1) demande aux autres de tirer une carte. Celui qui tire la plus haute valeur (J2) prend le rôle de l'inconscient de J1 et distribue les retombées de J1 en justifiant ses choix.
 - J2 peut :
 - Augmenter le score d'une émotion
 - Augmenter le score d'un trait
 - Diminuer le score d'un trait
 - Créer un nouveau trait
 - Puis J1 distribue sur sa fiche le même nombre de points de retombée sans contredire ce qu'il vient de recevoir.
 - Le deuxième joueur ayant reçu le plus grand nombre de strokes fait de même et ainsi de suite pour les autres joueurs.
 - Celui qui a distribué les retombées d'un autre ne peut plus le faire avant que tous les joueurs aient assumé cette tâche.

RÉSUMÉ DE PARTIE

- Choisissez un problème.
 - Déterminez le rôle de votre personnage.
- Créez votre personnage :
 - Personnalité
 - Attitudes
 - Émotions
 - Traits
- Scènes : tirez au hasard le metteur en scène.
 - Inventez une situation et faites évoluer vos personnages.
- Conflit :
 - Narrez vos actes, piochez et misez vos cartes.
 - Défenseur < attaquant : défenseur affecté
 - Défenseur > attaquant : action sans effet
 - Défenseur mise + de cartes : attaquant affecté
 - Défenseur = Attaquant : mises en suspens
 - Le joueur dont le personnage est affecté récolte la mise en guise de strokes.
 - Conditions de victoire :
 - Quand votre adversaire ne peut égaler, même en ayant pioché, le nombre de cartes que vous avez misé.
 - Quand votre adversaire abandonne.
 - Le vainqueur narre ce qu'il advient de l'enjeu.
 - Retombées : vous et le joueur qui devient l'inconscient de votre personnage distribuez les points de retombée sur votre fiche. Vous pouvez modifier le score de vos traits et de vos émotions ou créer un nouveau trait.

Nombre de cartes de strokes	Points de retombée
1 à 9	1
10 à 19	2
20 à 29	3
30 à 39	4
40 à 49	5
50 à 59	6
...	...

- La partie se finit :
 - Quand le problème est résolu.
 - Quand tout le monde est d'accord pour que l'histoire s'arrête.
 - Quand un protagoniste meurt (le joueur ayant reçu le plus de strokes augmente une de ses émotions au seuil de 10 points).
 - Quand l'une des émotions d'un personnage atteint 10 points.
- Racontez le dénouement collectivement. Le personnage dont l'émotion a atteint le seuil critique en devient le metteur en scène et décide des issues.

Quelques conseils

L'implication personnelle

L'implication est primordiale dans PSYCHODRAME. Elle vous permet de vivre et de ressentir plus intensément ces histoires dramatiques que vous allez créer. Aussi, il appartient à chacun de tester ses limites ou d'en rester à distance.

Soyez naturels

Nous tenons à insister sur ce conseil : si vous voulez jouer une partie dramatique, évitez de jouer un rôle. Déployer votre énergie à l'interprétation théâtrale de votre personnage risquerait de mettre une barrière entre vous et votre ressenti. Réagissez avec spontanéité ou réflexion intense, selon ce qui vous est naturel. Ne transformez pas votre voix ni vos attitudes. Vous pouvez crier pour exprimer la colère, mais criez à votre façon, et non pas de la façon dont selon vous crierait un vieil homme de 70 ans alors que vous n'en avez que 30. Vous risqueriez de surjouer et de changer votre rôle en caricature.

Nous vous conseillons donc de ne pas rechercher la performance dans votre interprétation tant que vous voulez jouer votre partie sérieusement.

Victoire & défaite

Les notions de victoire et de défaite sont volontairement brouillées dans PSYCHODRAME, afin d'alimenter les dilemmes et la dimension dramatique des fictions que vous créez. Il est donc important de comprendre qu'il n'y a pas vraiment de victoire à la clef, contrairement à la majorité des jeux de société. La récompense se trouve dans le simple fait de créer à plusieurs une histoire passionnante, semée d'enjeux poignants.

Points de Réserve

PSYCHODRAME

Fiche de personnage

Nom :

Sexe :

Âge :

Métier :

Personnalité :

Rôle :

Relations

--->--- Caractère

--->--- Croyances

--->--- Événements vécus

--->--- Faiblesses

Balance

émotionnelle

Colère~Amour

Peur~Confiance

Tristesse~Joie

Attitudes

Agressivité

Manipulation

Fuite

Aide

Problème

PSYCHODRAME

Tapis de jeu

- Choisissez un problème.
 - Déterminez le rôle de votre personnage par rapport au conflit.
- Créez votre personnage:

- Personnalité
- Attitudes
- Émotions
- Traits

- Scènes: tirez au hasard le metteur en scène.
 - Inventez une situation et faites évoluer vos personnages.

- Conflit:

- Narrez vos actes, piochez et misez vos cartes.
 - Défenseur < attaquant: défenseur affecté
 - Défenseur > attaquant: action sans effet
 - Défenseur mise + de cartes: attaquant affecté
 - Défenseur = Attaquant: mises en suspens
- Le joueur dont le personnage est affecté récolte la mise en guise de strokes.

- Conditions de victoire:

- Quand votre adversaire ne peut égarer, même en ayant pioché, le nombre de cartes que vous avez misé.

Inscrivez dans la marge le nom de votre personnage

Posez ici votre
paquet de cartes

Posez ici votre
paquet de cartes

de retombée sur votre fiche. Vous pouvez modifier le score de vos traits et de vos émotions ou créer un nouveau trait.

Nombre de cartes de strokes	Points de retombée
1 à 9	1
10 à 19	2
20 à 29	3
30 à 39	4
40 à 49	5
50 à 59	6
...	...

- La partie se finit:
 - Quand le problème est résolu.
 - Quand tout le monde est d'accord pour que l'histoire s'arrête.
 - Quand un protagoniste meurt (Le joueur ayant reçu le plus de strokes augmente une de ses émotions au seuil de 10 points).
 - Quand l'une des émotions d'un personnage atteint 10 points.
- Racontez le dénouement collectivement. Le personnage dont l'émotion a atteint le seuil critique en devient le metteur en scène et décide des issues.

Inscrivez dans la marge le nom de votre personnage

- Quand votre adversaire abandonne.

- Le vainqueur narre ce qu'il advient de l'enjeu.
- Retombées: Vous et le joueur qui devient l'inconscient de votre personnage distribuez les points

Remerciements

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Thomas Poussou, Nicolas Pontic, Hièn Thithu Luong, Jérémie Chosson, Frédéric Jamain, Franck Basset, Fanny Vidal, Céline Soler, Johan Scipion, Frédéric Coussay.

Frédéric, Franck, Pierre, Cyril et Laurent de *La Guilde*, association de jeu de rôle de Poitiers.

Notre famille et nos amis qui nous ont inspirés, parfois inconsciemment...

BIBLIOGRAPHIE

JEU DE RÔLE

- D. Vincent Baker, *Dogs in the Vineyard* (2004) A Lumpley Game
- Emily Care Boss, *Breaking the Ice* (2005) Black and Green Games, Shield and Crescent Press
- Paul Czege, *My Life with Master* (2003, 2006) Half Meme Press
- Ben Lehman, *Polaris : Chivalric Tragedy at the Utmost North* (2005) TAO Games
- Eero Tuovinen, *Zombie Cinema* (2008) Arkenstone Publishing
- James V. West, *The Pool* (2000)

Théorie et game design :

- Vincent Baker, *Anyway*. <http://www.lumpley.com>
- Ron Edwards, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste*, <http://ptgptb.free.fr/forge/gnsl.htm>
- *Places to go, people to be*, <http://ptgptb.free.fr>
- *Silentdrift*, <http://www.silentdrift.net/forum>
- *The Big Model*, http://en.wikipedia.org/wiki/The_Big_Model
- *The Forge*, <http://www.indie-rpgs.com/forum>

PSYCHOLOGIE

- Jean-Claude Abric, *Psychologie de la communication* (1999) Armand Colin
- François Lelord & Christophe André, *Comment gérer les personnalités difficiles ?* (2000) Éditions Odile Jacob Poche
- Carl Rogers, *Le développement de la personne* (1961) Dunod, 2005
- Ian Stewart & Vann Joines, *Manuel d'Analyse Transactionnelle* (2000) InterEditions
- Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité, l'Espace Potentiel* (1975) Édition Gallimard, Collection Folio Essais

NARRATOLOGIE

- Aristote, *Poétique* (1990) LGF, Classiques de poche
- Yves Lavandier, *La Dramaturgie* (1994) Le Clown & l'Enfant
- *Dramaturgie et Scénario*, <http://architecriture.wordpress.com>