

PSYCHODRAME¹

(Refonte)

10/12/2010

¹ Titre provisoire

Table des matières

INTRODUCTION.....	3
CRÉER LES PERSONNAGES PRINCIPAUX.....	3
Histoire personnelle.....	3
Informations complémentaires.....	3
Croyances.....	3
Traits.....	4
Balance émotionnelle.....	4
Note.....	4
SCÈNES.....	5
Mise en scène.....	5
Narration partagée.....	5
Personnages secondaires.....	5
Apparition d'un personnage.....	5
Fin de scène.....	5
Créer de nouveaux Traits.....	6
RÉSOLUTION DE CONFLIT.....	6
Initiation.....	6
Développement.....	6
Exploiter leurs ressources personnelles.....	6
Soutenir.....	7
Les risques.....	7
Résultat.....	7
Abandon.....	7
Répercussions.....	7
Disparition d'un Trait.....	8
Mort d'un personnage.....	8
Points d'émotions.....	8
Jeu psychologique.....	9
Jouer les personnages secondaires.....	9
Conflits intérieurs.....	9
Fin du conflit.....	9
FIN D'UNE PARTIE.....	9

Introduction

Psychodrame est un jeu narratif pour 2 à 5² joueurs dans lequel vous serez amenés à explorer la psychologie de personnages de fiction au fil d'histoires dramatiques.

Pour jouer, vous avez besoin d'un paquet de 52 cartes à jouer – dont vous avez retiré les Joker – de papier et de crayons.

Cette version du jeu est une version bêta-test visant à déceler les problèmes et anomalies du jeu en vue de les gommer. J'ai écrit dans les notes de bas de page mes interrogations en vue de vous aiguiller dans vos playtests.

Vous pouvez me faire des retours sur le forum du site www.silentdrift.net, rubrique Banc d'essai.

Créer les personnages principaux

Chaque joueur joue un personnage principal de l'histoire.

Histoire personnelle

Chaque joueur discute avec les autres participants du type de personnage qu'il aimerait jouer. Quand tout le monde est d'accord, chacun écrit librement la partie la plus importante de l'histoire de son personnage, sans dépasser les 30 mots. Si vous manquez d'idée, inspirez-vous d'un personnage de fiction, ou d'une personne que vous connaissez, voire, de vous-même.

Informations complémentaires

Chaque joueur invente un nom pour son personnage, note son âge et son activité principale.

Croyances

Chaque joueur choisit ensuite les deux croyances fondamentales de son personnage. La première croyance concerne l'idée qu'il se fait de lui-même. Elle commence donc par « je ». 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. Cette croyance commence par « les autres », ou par une désignation du groupe visé.

Par exemple :

- « personne ne m'aimera jamais » est une croyance « je » ;
- « je fais de mon mieux pour m'en sortir » est une croyance « je » ;
- « aucun homme n'est digne de confiance » est une croyance « les autres » ;
- « on peut compter sur les croyants » est une croyance « les autres » ;
- « je fais tout pour aider les autres » est une croyance « je » ;
- « je ne récolte toujours que de l'ingratitude » est une croyance « les autres » ;
- « je suis un loser » est une croyance « je » ;
- « mes proches sont formidables » est une croyance « les autres » ;
- « je ne suis pas à la hauteur de mes amis » est une croyance « je + les autres » ;

² Si de 2 à 5 joueurs, limiter le nombre d'intervenants dans un conflit, sinon, limiter à 4 joueurs.

- « personne ne m'apprécie à ma juste valeur » est une croyance « je + les autres » ;
- « personne ne mérite la compassion, pas même moi » est une croyance « je + les autres ».

Vous devez obligatoirement choisir une position par rapport à « je » et une position par rapport aux « autres ». Vous pouvez créer deux croyances si ça vous aide.

Notez vos croyances dans la zone dédiée sur votre fiche de personnage, et dessinez une case à côté.

Traits

Commencez par discuter entre vous de l'élément thématique de la partie que vous allez jouer. Vous pourrez changer d'élément thématique à chaque partie, même si vous jouez avec les mêmes personnages.

À présent, chaque joueur va créer 5 Traits pour son personnage. Les Traits sont des mots ou de courtes phrases décrivant les éléments importants de votre personnage, ceux qui auront une importance dans l'histoire.

1. Le premier est un problème personnel important qui demande à être résolu. Il s'agira d'un tourment ou d'un problème relationnel. Le problème de votre personnage doit porter sur un sujet qui vous touche et qui a un sens particulier pour vous ;
2. le deuxième est une relation avec l'un des autres personnages principaux (discutez-en avec le joueur concerné) ;
3. le troisième est un lien avec le problème d'un autre personnage : êtes-vous un soutien ? Ce problème vous affecte-t-il ? Ou bien en êtes-vous responsable ? Cherchez-vous à tirer parti de ce problème ? Etc.
4. le quatrième est un trait qui contrebalance ou nuance un des 3 traits précédents.
5. Le cinquième trait est un lien avec la thématique choisie.³

Chaque trait est noté à cinq points.

Balance émotionnelle

Chaque joueur possède sur sa fiche les émotions suivantes :

Colère~Amour

Peur~Confiance

Tristesse~Joie

Répartissez 5 points dans chaque couple d'émotion. Minimum 1 point dans chaque émotion, maximum 4.

L'amour concerne tous les liens affectifs, amicaux ou familiaux ainsi que les relations amoureuses. La confiance concerne la confiance en les autres uniquement.

Note

N'hésitez pas à discuter entre-vous de chaque étape de la création de vos personnages pour vous aider à les créer et vérifier de coller aux attentes du groupe pour la partie à venir.

³ Est-ce que 5 traits ça ne fait pas trop ? Est-ce que le personnage garde son trait thématique pour la partie suivante ? Est-ce qu'il en ajoute un nouveau en fonction de la nouvelle thématique choisie, ou est-ce qu'il remplace le précédent ?

Les parties de Psychodrame sont divisées en scènes. Une scène est définie par une unité de temps, de lieu et d'action. Un joueur qui le désire peut lancer la première scène. Il devient temporairement « Metteur en scène ». Ensuite, les joueurs endossent ce rôle chacun leur tour.

Mise en scène

Pour lancer une scène, le Metteur en scène choisit le personnage d'un autre joueur, observe son trait de problème et crée une situation en vue de l'y confronter.

Il doit répondre à ces trois questions :

- Où se passe l'action ?
- Qui est présent dans cette scène ?
- Que se passe-t-il ?⁴

Quand la mise en scène est effectuée, chaque joueur joue son personnage principal en décrivant ses actes et en interprétant ses paroles. Aucun joueur n'a le droit de le faire à sa place. Le reste est libre.

Narration partagée

Les joueurs peuvent faire des suggestions et poser des questions aux joueurs pour les aider à compléter leurs narrations. Un joueur sera généralement responsable des éléments de l'histoire qui dépendent de son personnage en dehors des individus : son logement, ses affaires etc. Ce qui signifie que c'est à lui de les décrire.

Les joueurs peuvent tous demander à un joueur de développer une narration qui manquerait de cohérence à leur goût. En cas de litige, c'est au Metteur en scène de trancher.

Personnages secondaires

N'importe quel joueur peut jouer un personnage secondaire intervenant dans une scène. Ces personnages ne possèdent pas de fiche. Les joueurs dont le personnage est absent de la scène seront prioritaires pour jouer un personnage secondaire.

Apparition d'un personnage

Un joueur peut faire intervenir son personnage ou un personnage secondaire à tout moment dans une scène, à condition que cela soit hors conflit, et que ça reste cohérent selon le jugement des joueurs. En cas de litige, c'est au Metteur en scène de trancher.

Profitez de la première apparition de votre personnage pour décrire son apparence et son tempérament.

Fin de scène

Le Metteur en scène peut décider à tout moment de clore sa scène. Un conflit met automatiquement fin à une scène. Quand une scène est clôturée, un autre joueur

⁴ Cela est-il nécessaire que le Metteur en scène plante des situations liées aux problèmes d'autres personnages que le sien ? Ou doit-on laisser ça libre ?

devient Metteur en scène⁵. Les joueurs ayant une idée et ayant été moins souvent Metteur en scène sont prioritaires.

Créer de nouveaux Traits

Chaque joueur peut créer librement un nouveau Trait à 5 points pour son personnage trois fois par partie. Son nouveau Trait peut définir l'histoire, la personnalité, une opinion (qui ne peut pas être identique à sa croyance fondamentale) ou une relation du personnage.

Résolution de conflit

Deux personnages ou plus peuvent se trouver en conflit d'intérêt pendant le déroulement d'une scène. Utilisez la résolution de conflit pour vous départager. Placez le paquet de cartes à jouer au centre de la table avant le début de la partie.

Initiation

Le joueur qui initie la résolution 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 personnage⁶.

Le ou les adversaires peuvent refuser le conflit en remettant la carte piochée sous le paquet. Le joueur qui a initié le conflit atteint le but énoncé si personne n'oppose de résistance.

S'ils acceptent le conflit pour l'empêcher d'atteindre son but, ils piochent à leur tour 1 carte chacun et la dévoilent.

Développement⁷

Le joueur jouant le plus grand nombre de cartes de même valeur gagne le but du conflit et le droit d'en narrer le résultat.

Le joueur jouant la carte dont la valeur est la plus forte inflige des répercussions à son adversaire.⁸

La valeur la plus forte est l'as.

Les joueurs peuvent développer le conflit en poursuivant librement la description de leurs actes et paroles, cela permet deux choses :

- exploiter ses ressources personnelles : piocher de nouvelles cartes en impliquant leurs traits dans le conflit ;
- soutenir : obtenir des dons de cartes de la part des joueurs dont le personnage ne participe pas au conflit ;

Ces deux options sont cumulables.

EXPLOITER LEURS RESSOURCES PERSONNELLES

Les joueurs peuvent piocher des cartes supplémentaires en faisant référence à un (et seulement un) des Traits de leurs personnages principaux, par leurs narrations d'actes et par leurs paroles.

5 Un marqueur peut indiquer qui est le metteur en scène

6 Trouver un moyen de rendre les buts toujours adéquats.

7 Y a-t-il un intérêt à proposer une relance ?

8 S'il joue un brelan de 9, c'est la valeur « 9 » qui compte, et non pas $9+9+9=27$.

Le joueur qui exploite ainsi les ressources de son personnage 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.

SOUTENIR

Chaque joueur ne participant 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.⁹

Les risques

Quand toutes les cartes ont été piochées, ou données en soutien, les participants jouent leurs cartes.

Le joueur qui a lancé le conflit joue ses cartes en dernier. Chaque carte ou combinaison de cartes jouées doit être accompagné de l'énoncé d'un risque menaçant le joueur visé. Chaque joueur en vise un seul autre, et chaque joueur doit jouer une carte ou une combinaison contre chaque coup opposé à son personnage.

Le joueur possédant la combinaison comptant le plus de cartes parmi toutes celles mises gagne le but de départ.

Celle des cartes en opposition dont la valeur est la plus haute inflige des répercussions à sa victime.

Résultat

Le joueur possédant la plus grande combinaison de cartes de même valeur gagne le but du conflit, auquel cas, il raconte l'issue du conflit. Il gagne, le temps de sa narration, le droit de contrôler les autres personnages que le sien, ainsi que le décor, à condition de respecter le but annoncé au début du conflit et ce qu'il s'est passé durant le conflit.

Si plusieurs joueurs alliés gagnent avec un nombre de cartes similaire, ils peuvent se partager la narration finale.

En cas d'égalité, on relance le conflit pour un tour : on défausse les cartes mises, sauf celles qui occasionnent des répercussions que le joueur atteint conserve jusqu'à ce que les répercussions soient établies. Les joueurs n'ont pas le droit de réutiliser les traits déjà employés dans ce conflit.

Les personnages secondaires piochent un nombre de cartes égal à une nouvelle émotion de leur adversaire.

Abandon

Avant que les risques soient énoncés, un joueur peut abandonner la partie. Il se retire du conflit et ne peut le réintégrer. Il laisse son ou ses adversaires atteindre leur but si plus personne ne s'oppose à eux, mais il évite de percevoir des répercussions (voir le point suivant).

Répercussions

Après la narration de résultat, signant la fin du conflit, chaque joueur observe les cartes qu'il a piochées afin de comptabiliser les points de répercussion :

Un joueur perçoit en répercussion le nombre de cartes qu'il n'a pas pu bloquer.

1. les cartes isolées comptent 1 point ;
2. les paires comptent pour deux points ;

⁹ Est-ce utile de pouvoir refuser un soutien ?

3. les brelans (trois cartes identiques) comptent pour trois points ;
4. les carrés (quatre cartes identiques) comptent pour quatre points.

Ils constituent un paquet de l'ensemble des cartes perçues. Puis ils confient ce paquet à un autre joueur de leur choix qui sera chargé de distribuer les points de répercussions comme suit :

Chaque carte compte pour un point de répercussions. Chaque point de répercussions peut être converti :

- en des points d'émotions afin de faire monter les scores d'émotions du personnage, sans toutefois dépasser un maximum de 10 points ;
- pour augmenter ou diminuer le score d'un Trait sur la fiche de personnage. Le contenu du Trait peut-être modifié, s'il continue de traiter du même sujet que le précédent ;
- pour créer un nouveau Trait.

Il doit répartir au moins un point par risque enduré, il distribue le reste comme il veut. Chaque répercussion doit être expliquée par le joueur et justifiée en regard des événements de la scène.

DISPARITION D'UN TRAIT

Quand un Trait arrive à zéro points, il n'existe plus, il peut s'avérer nécessaire d'expliquer pourquoi. Quand les joueurs sont d'accord pour dire qu'un problème est résolu, le joueur pourra en créer un autre à la prochaine partie.¹⁰

MORT D'UN PERSONNAGE

Un personnage ne peut mourir que de deux façons :

1. par une narration de résultat quand le but ou le risque annonçait sa mort¹¹ ;
2. par une action irréversible quand une émotion d'un personnage atteint 10 points (voir plus bas).

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

Les personnages qui ont participé à sa mort ou qui l'ont vu mourir piochent un nombre de cartes égal à leur émotion la plus élevée.

Les combinaisons obtenues par les scores de ces cartes constitueront des points de Répercussions à distribuer à l'issue de la scène.

Points d'émotions

Quand une émotion atteint un score de 10 points, le personnage commet irrémédiablement un acte irréversible. Le joueur narre cet acte et supprime les points excédents de son émotion saturée.

Vous pouvez éviter ce débordement en purgeant vos émotions : dès qu'une de vos émotions dépasse son score initial, vous pouvez décharger les points excédents de différentes manières. Vous ne pouvez toutefois pas descendre au dessous du score initial de chacune de vos émotions¹² :

1. vous pouvez les dépenser pour piocher autant de cartes durant un conflit. Cette pioche est cumulable avec celles de développement de conflit. Vous devez l'accompagner par une narration d'action « disproportionnée », soit *a priori* moins forte qu'un acte irréversible ;

¹⁰ Quand un trait de problème atteint 10 points, le problème est résolu ?

¹¹ Le joueur fait lui-même la narration de la mort de son personnage ?

¹² À tester sur la durée

- vous pouvez effectuer une action disproportionnée hors conflit et retrouver votre score de départ ;
- vous pouvez également créer une nouvelle croyance prenant sa source dans les événements vécus et retrouver votre score de départ ;

Jeu psychologique

Pour jouer un jeu psychologique, le joueur doit cocher¹³ sa croyance avant la narration de résultat.¹⁴

À la fin du conflit, avant la narration de résultat, celui qui a coché une de ses croyances l'annonce aux autres joueurs. Il inverse le rôle de la valeur et du nombre des cartes mises pour tous les participants.

S'il gagne le but du conflit, il effectue la narration de fin en toute liberté de contenu et d'événements (contrairement à une victoire normale), hormis le fait qu'il doit y intégrer sa croyance.

S'il endure un ou plusieurs risques, il gagne également le droit de distribuer lui-même ses points de répercussions, en se conformant toujours à sa croyance.

Si un ou plusieurs autres joueurs cochent leur croyance, les effets du jeu psychologique s'annulent.¹⁵

Jouer les personnages secondaires

Lorsqu'un personnage principal entre en conflit avec un personnage secondaire, le joueur du second pioche, après sa carte d'initiation du conflit, un nombre de cartes équivalent à l'émotion la plus forte du personnage principal. Les points de Répercussions du personnage secondaire sont ajoutés à sa main pour ses prochains conflits.

Conflits intérieurs

Un joueur peut décider de lancer un conflit intérieur quand il considère qu'une situation pose un problème psychologique à son personnage.

Un autre joueur joue le conflit intérieur sous la forme d'un double du personnage et procède de la même façon qu'avec un personnage secondaire.¹⁶

Fin du conflit

À la fin du conflit, défaussez toutes les cartes et mélangez le paquet après les répercussions.

Résoudre un problème

Au début de la partie, décidez du nombre de points nécessaires pour résoudre un problème, de 3 pour les parties brèves à 10 pour des problèmes s'étalant sur plusieurs parties. À chaque scène, le Metteur en scène désigne le personnage principal sur lequel porte la scène. À l'issue de la scène, ce personnage gagne un point

13 Cocher discrètement sa croyance ?

14 Il doit agir en cherchant à se conformer à la croyance en question à tout moment du conflit, ou en amenant les autres joueurs à agir conformément à sa croyance : si la croyance veut que « les autres ne pensent qu'à eux », il va falloir amener un personnage à se comporter en égocentrique, ou d'en donner l'impression (???)

15 Ou non ? Si plusieurs joueurs lancent un Jeu psychologique, c'est qu'ils y ont tous intérêt...

16 Est-ce que les victoires de conflits ne permettraient pas d'aller vers la résolution du problème du personnage ? Sauf s'il a utilisé un jeu psychologique.

de résolution qu'il note à côté de son problème en le distinguant des points de traits assignés au problème. Il gagne ce point à la condition de ne pas avoir coché sa croyance au cours d'un conflit dans la scène jouée et de ne pas avoir purgé d'émotion. Quand le score de résolution atteint le seuil fixé, le joueur narre la façon dont le personnage s'affranchit de son tourment, prend en main son problème de façon à le résoudre, l'accepter, ou du moins à faire en sorte qu'il ne soit plus un problème.

Si vous souhaitez continuer de jouer ce personnage, choisissez-lui un nouveau problème. Réécrivez l'ancien trait de manière à ce que le problème résolu soit du passé, qu'il fasse partie de son histoire personnelle.

Fin d'une partie

Vous pouvez décider de stopper votre partie quand celle-ci a atteint un dénouement satisfaisant pour les joueurs. Vous pouvez aussi 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.

Joueur :

Nom :

Âge :

Activité :

Histoire personnelle :

Traits

PSYCHODRAME

Fiche de personnage

Balance émotionnelle

Colère ~~~~~ Amour

Peur ~~~~~ Confiance

Tristesse ~~~~~ Joie

Croyances

