

PSYCHODRAME¹

(Refonte)

10/12/2010

¹ Titre provisoire

Table des matières

INTRODUCTION.....	3
CRÉER LES PERSONNAGES PRINCIPAUX.....	3
Croyances.....	3
Traits.....	3
Balance émotionnelle.....	4
Note.....	4
SCÈNES.....	5
Mise en scène.....	5
Narration partagée.....	5
Cohérence.....	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
Les risques.....	7
Résultat.....	7
Répercussions.....	7
Points d'émotions.....	8
Jeu psychologique.....	9
Jouer les personnages secondaires.....	9
Conflits intérieurs.....	9
Fin du conflit.....	9
RÉSOLUDRE UN PROBLÈME.....	9
FIN D'UNE PARTIE.....	10

Introduction

Psychodrame est un jeu narratif pour 2 à 4 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 des personnages principaux de l'histoire. Pour commencer, chaque joueur invente un nom pour son personnage, note son âge et son activité principale sur sa fiche de joueur, copiez-en autant que vous êtes de joueur.

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

Traits

Les Traits sont des mots ou de courtes phrases décrivant les éléments importants de votre personnage, ceux qui auront une importance dans l'histoire. Chaque joueur crée 5 Traits pour son personnage :

1. Le premier est un problème personnel important qui demande à être résolu. Il s'agira d'un tourment ou d'un problème relationnel touchant à l'une des préoccupations suivantes :

- Intégrité physique, santé.
- Sécurité.
- Amour ou appartenance à un groupe.
- Reconnaissance des autres envers soi-même.
- Estime de soi.
- Accomplissement personnel.

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). Écrivez le nom du personnage et le type de relation que votre personnage entretient avec lui.

3. Le troisième est un lien avec le problème d'un autre personnage : êtes-vous un soutien ? Ce problème vous affecte-t-il ? En êtes-vous responsable ? Ou cherchez-vous à tirer parti de ce problème ? Un problème ne peut pas être en relation avec plus d'un personnage.

4. le quatrième est un trait qui contrebalance ou nuance un des 3 traits précédents.

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. Répétez ces scores en dehors des cercles pour mémo.

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

Note

Discutez 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.

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 ?

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. Si vous avez besoin de connaître un élément appartenant au personnage d'un autre joueur, demandez-lui de vous le décrire.

Cohérence

Dans le cas où une narration manquerait de cohérence à son goût, un joueur doit demander à son auteur de la développer ou de l'expliquer. 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. Autrement, un conflit met automatiquement fin à une scène. Quand une scène est clôturée, le joueur à la gauche du précédent Metteur en scène endosse ce rôle à son tour. Si c'est votre tour et que vous n'avez pas d'idée, passez la main.

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 ou une relation du personnage.²

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 les départager. Placez le paquet de cartes à jouer au centre de la table avant le début de la partie.

Initiation

Le joueur 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 personnage³.

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.

Développement

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 dont une carte isolée de sa combinaison possède la valeur la plus forte inflige des répercussions à son ou ses adversaires.⁴

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. 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 sa ou ses cartes déjà en place.

² Vérifier si c'est nécessaire d'interdire que des traits soient trop semblables aux croyances.

³ Y a-t-il des buts inadéquats ? Si tel est le cas, trouver un moyen de rendre les buts toujours adéquats.

⁴ S'il joue un brelan de 9, c'est la valeur « 9 » qui compte, et non pas $9+9+9=27$.

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.⁵

Les risques

Quand toutes les cartes ont été piochées ou données en soutien, les participants jouent une carte ou une combinaison de 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 ou les joueurs visés.

Le joueur possédant la combinaison comptant le plus de cartes parmi toutes celles mises gagne le but de départ. Voici les combinaisons possibles :

- Une seule carte
- Deux cartes = une paire
- Trois cartes = un brelan
- Quatre cartes = un carré

La carte (ou combinaison) jouée dont la valeur (sur une seule carte s'il s'agit d'une combinaison) 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 d'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.

RELANCE

En cas d'égalité au nombre de cartes, on relance le conflit pour un tour⁶ : 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.

Le joueur ayant joué ses cartes en dernier les joue en premier cette fois-ci et c'est son voisin de gauche qui joue en dernier.

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 reçoit en répercussion les cartes de son adversaire dont la valeur surpasse celles qu'il a jouées. Chaque carte compte pour un point de répercussion. En cas d'égalité, le dernier joueur à jouer ses cartes parmi les exæquo décide si chacun prend les répercussions ou si personne n'en reçoit.

Chaque joueur constitue un paquet de l'ensemble des cartes qu'il a perçues. Puis il confie ce paquet à un autre joueur de son 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 :

⁵ Est-ce utile de pouvoir refuser un soutien ?

⁶ D'autres joueurs peuvent-ils intégrer le conflit lors d'une relance si leur perso était présent dans la scène ?

- 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. Chaque risque ayant atteint sa cible est considéré comme effectif, les joueurs devront prendre en compte son effectivité pour la suite de l'histoire.

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

DISPARITION D'UN TRAIT

Quand un Trait arrive à zéro points, il n'existe plus, il peut s'avérer nécessaire d'expliquer pourquoi.

MORT D'UN PERSONNAGE

Un personnage ne peut mourir que d'une seule façon : par une action irréversible quand une émotion d'un personnage atteint 10 points (voir plus bas), qu'il en soit l'initiateur, ou qu'il la subisse.

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.

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 émotions⁷ :

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, moins forte qu'un acte irréversible ;
2. vous pouvez effectuer une action disproportionnée hors conflit et retrouver votre score de départ ;
3. vous pouvez également créer une nouvelle croyance prenant sa source dans les événements vécus et retrouver votre score de départ ;

Jeu psychologique

Un jeu psychologique dans Psychodrame est tout simplement une technique consistant à une « tricherie autorisée » pour modifier l'issue du conflit. Pour jouer

⁷ À tester sur la durée

un jeu psychologique, le joueur doit cocher une de ses croyances avant la narration de résultat.

Un seul joueur peut cocher une croyance, en l'occurrence, le premier.

Ça lui donne le droit d'échanger ses cartes jouées avec celles d'un de ses adversaires.

S'il gagne le but du conflit, il effectue la narration de fin en toute liberté de contenu et d'évènements (contrairement à une victoire normale), hormis le fait que c'est sa croyance qui le guide.

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. Il peut donc les transformer par le biais de sa croyance.

Une croyance ne peut être cochée qu'une fois par conflit. Effacez la coche à la fin du conflit.

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 risques et répercussions subis par un personnage secondaire sont notés sur un papier libre en dessous de son nom.

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 adversaire imaginaire et procède de la même façon qu'avec un personnage secondaire.

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 de résolution qu'il note à côté de son problème en le distinguant des points de traits assignés au problème en écrivant au dessous le nombre de points à atteindre pour le résoudre, par exemple : 1/3. 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 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

