

PSYCHODRAME

(Refonte)

08/06/2011

Table des matières

INTRODUCTION.....	3
CONTRAT SOCIAL.....	3
CRÉER LES PERSONNAGES PRINCIPAUX.....	3
Traits.....	3
Balance émotionnelle.....	5
SCÈNES.....	7
Commencement.....	7
Tour de rôle.....	7
Mise en scène.....	8
Narration partagée.....	8
Approbation.....	9
Nouveaux personnages.....	10
Fin de scène.....	10
RÉSOLUTION DE CONFLIT.....	10
Quand jouer un Conflit.....	10
Initiation.....	10
Développement.....	11
Les risques.....	12
Résultat.....	12
Répercussions.....	13
Points d'émotions.....	14
Coup de théâtre.....	14
Conflits intérieurs.....	14
Fin du Conflit.....	15
RÉSOLUDRE UN PROBLÈME.....	15
FIN D'UNE PARTIE.....	15

Si nous devons définir le présent jeu en pratique, nous dirions qu'il s'agit d'un espace créatif soumis à un système de règles, à la fois intime et partagé où l'on éprouve le réel par l'intermédiaire de la fiction.

Introduction

Psychodrame est un jeu 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 jouer¹ – 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 corriger. Nous avons écrit dans les notes de bas de page nos interrogations en vue de vous aiguiller dans vos playtests.

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

Contrat Social

Lisez ces paragraphes au participants avant de démarrer la partie :

Psychodrame vous propose d'explorer la psyché humaine, le sens des actes de chacun, et de vous faire sortir de votre zone de confort :

vous pourriez jouer de manière complaisante, en caressant les joueurs dans le sens du poil et en ne prenant pas de risque. Si c'est ce que vous désirez, passez votre chemin, ici vous allez vous exposer, vous dévoiler ; toutes les émotions font partie du jeu.

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

À tout moment, tout joueur peut mettre fin à la partie s'il ne veut plus jouer.

Créer les personnages principaux

Chaque joueur joue un des personnages principaux de l'histoire. Vous ne jouerez pas des « fous », oubliez tout jargon psychiatrique.

Vous inscrirez un certain nombre d'informations concernant votre personnage sur une Fiche de Joueur ; copiez autant de fiches que vous êtes de joueurs.

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

Traits

Les Traits sont des mots ou courtes phrases visant à décrire votre personnage.

Vous allez à présent créer 6 Traits parmi les quatre catégories ci-dessous.

¹ Faut-il enlever certaines cartes pour favoriser les grandes combinaisons ?

PROBLÈME

Chaque joueur choisit pour son personnage un Problème personnel qui devra être important pour le personnage et qui demandera 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.
- Relationnel ou amoureux.
- Reconnaissance des autres.
- Estime de soi.
- Accomplissement personnel.

Le Problème de votre personnage doit porter sur un sujet qui vous touche, qui a un sens particulier pour vous ou qui vous interpelle.

Quand vous avez une idée du Problème que vous souhaitez aborder pendant la partie, définissez une action, un comportement, un état ou un fait de votre personnage au cœur du Problème (par exemple : être fauché ; fuir les disputes ; se mettre en danger ou être handicapé...), puis déterminez sa conséquence néfaste (être fauché conduit aux pires galères ; fuir les disputes envenime les choses ; se mettre en danger inquiète mon entourage ; être handicapé bride les liens sociaux...) Au cours de la partie, le joueur se confrontera à son Problème et à l'affirmation qu'il contient afin de les confirmer ou infirmer.

Inscrivez à côté du Problème un score de résolution. Si vous souhaitez que votre Problème puisse se résoudre en une séance de jeu, notez-le à 3. Vous pouvez augmenter ce score jusqu'à 10 points si vous voulez le faire durer.

CROYANCES

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

Vous devez obligatoirement choisir une position par rapport à « je » et une position par rapport aux « autres ». Notez vos croyances dans la zone dédiée aux Traits sur votre fiche de joueur.

Choisissez des croyances différentes du Problème que vous avez choisi.

Avant de passer à l'étape suivante, chacun invente un nom pour son personnage, son activité principale et les note sur sa fiche de joueur si ce n'est déjà fait.

LIENS

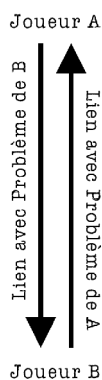
Dans cette catégorie vous devrez créer deux Traits :

Le premier 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, qu'elle soit conflictuelle ou non.

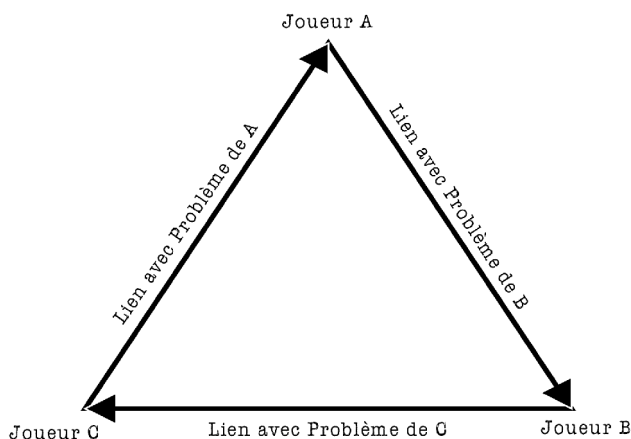
Le second est un lien avec le Problème d'un autre personnage : êtes-vous un soutien ? Ce Problème vous affecte-t-il ? En êtes-vous responsable ? Ou cherchez-vous à tirer parti de ce Problème ?

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

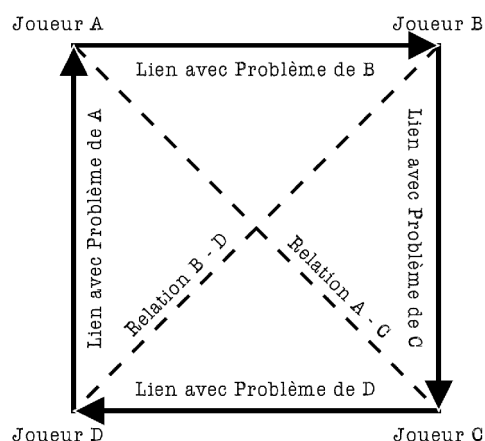
2 joueurs :



3 Joueurs



4 joueurs



PARADOXE

Le dernier Trait doit s'opposer à un des Traits précédents ou le nuancer. Il peut s'agir du mauvais côté d'une relation, d'une tendance cachée du personnage ou d'un bénéfice au Problème etc.

Chaque Trait est noté à 3 points.

Balance émotionnelle

Chaque joueur possède sur sa fiche les émotions suivantes :

Colère~Amour
Peur~Confiance
Tristesse~Joie

Répartissez 18 points parmi les six émotions. Minimum 1 point dans chaque émotion, maximum 5. 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 envers les autres uniquement.

Pendant la partie, les émotions seront vouées à monter. Leur limite d'évolution initiale est de 10 points. Elle pourra être amenée à baisser.

Vos personnages sont fin prêts.

Les parties de *Psychodrame* sont divisées en scènes. Une scène est définie par une unité de temps, de lieu et d'action. Chaque scène est centrée sur un des personnages principaux. Le personnage en question et le joueur qui le contrôle deviennent alors « Protagoniste ».

Commencement

Le jeu commence par une narration d'une scène du quotidien du personnage faite par son joueur ; on appelle ce type de scènes des « Scènes d'Exposition ». À tour de rôle, chaque participant doit se prêter à l'exercice pour ouvrir la séance de jeu. Chacun gagne un Point de Trait qu'il note sous forme de croix dans la zone dédiée sur sa fiche de joueur.

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

Tour de rôle

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

SCÈNES D'EXPOSITION

Dans une Scène d'Exposition, le Protagoniste est responsable de la mise en scène. Il décrit le contexte et les actions de son personnage.

La narration de commencement est une forme de Scène d'Exposition ; ces scènes doivent décrire un instant de la vie du Protagoniste, que ce soit son quotidien, une scène introspective, un instant de solitude, un flashback...

Les autres joueurs peuvent jouer les autres personnages intégrés par le Protagoniste. Il est le seul à pouvoir décider de la présence d'un personnage dans ses Scènes d'Exposition.²

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

Si un Conflit venait à se produire sans possibilité de l'éviter, la Scène d'Exposition serait immédiatement close et le tour de rôle se poursuivrait.

Chaque Scène d'Exposition jouée offre à son Protagoniste un Point de Trait qui lui permettra de créer un nouveau Trait pour son personnage. Le nouveau Trait créé pourra se rapporter à la scène jouée, ou bien être conservé pour pouvoir inventer le Trait de son choix à tout moment. Chaque Point de Trait permet de créer un Trait de 3 points.

SCÈNES PROBLÉMATIQUES

Quand le Protagoniste veut une Scène Problématique, il l'annonce et rappelle le Problème de son personnage si besoin.

² Vérifier si cette prérogative n'est pas contre-productive. Doit-on laisser le Protagoniste narrer l'intégralité de la scène seul ? Que peuvent faire les autres joueurs pendant ce temps ?

Une Scène Problématique est toujours mise en scène par un joueur autre que le Protagoniste, celui-ci endosse le rôle temporaire de « Metteur en scène ». Le Protagoniste choisit son premier Metteur en scène qui devra placer une tension, un élément problématique, dans sa mise en scène relative au Problème du Protagoniste ou aux actions jouées plus tôt dans la partie.

Une Scène Problématique ne signifie pas nécessairement qu'un Conflit doit s'y jouer. Laissez les Conflits survenir naturellement plutôt que de les forcer.

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

Mise en scène

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

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

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

S'il s'agit d'une Scène Problématique, le Metteur en scène doit placer une situation de tension appelant le Protagoniste à réagir, à lutter ou à faire face à un choix difficile.

La situation doit concerner le Problème du Protagoniste ou être cadrée en conséquence de scènes précédentes et notamment des conséquences des risques subis lors des Conflits.

Évitez d'exploiter quiproquos, coïncidences, deus ex machina ou manigances ; les personnages doivent se confronter aux conséquences de leurs actes et éviter de sombrer dans le manichéisme qui tuerait toute subtilité dans le jeu. Les metteur en scène devront veiller à ce que leurs situations soient explicites et éviter les pièges machiavéliques qui se dévoileront plus tard.

Narration partagée

Quand la mise en scène est effectuée, le Protagoniste décrit les actes et interprète les paroles de son personnage. Tous les autres personnages seront considérés comme des « Personnages secondaires » pour la scène, y compris si ce sont les personnages principaux des autres joueurs. Chaque joueur en dehors du Protagoniste peut décider de jouer un personnage intégrant la scène, que ce soit le sien ou non. Aucun joueur n'a le droit de prendre le contrôle d'un personnage appartenant à un autre participant, que ce soit son personnage principal, ou un personnage secondaire qu'il endosse le temps d'une scène.

En revanche, un personnage secondaire peut passer de main en main d'une scène à l'autre.

Chaque joueur a le dernier mot sur tout ce qui appartient à son personnage : son logement, ses affaires, son histoire, des révélations à son sujet etc.

Les joueurs peuvent faire des suggestions et poser des questions aux autres pour les aider à compléter leurs narrations. Il est nécessaire de poser des questions s'ils jugent qu'une décision n'est pas claire et mériterait un peu plus d'explications

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

Enfin, inutile de modifier l'intonation de votre voix ou de prendre un accent particulier, vous êtes là pour expérimenter des situations et cabotiner risque de vous conduire à de la parodie. Les joueurs doivent garder un comportement « adulte », il vaut toujours mieux décrire le comportement d'un personnage que le singer.

Approbation

Chaque joueur est juge de ce que dit un autre. Les techniques ci-dessous vous aideront à consolider la fiction que vous allez explorer. Rappelez ces règles autant qu'il le faudra pour que les joueurs n'aient plus à y réfléchir pour les utiliser.

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 (ou au Protagoniste lors des Scènes d'Exposition).

En cas de narration aberrante, en rupture avec la crédibilité de la fiction, un joueur peut mettre son veto.

DÉVOILEMENT

À chaque scène, chaque joueur doit noter une petite croix en haut de la fiche d'un personnage, dans la zone dédiée aux Points de Traits, s'il trouve que son joueur a dévoilé son personnage, autrement dit, qu'il lui a donné de l'épaisseur, ou qu'il lui a fait ressentir une émotion forte. Une seule croix peut être donnée par joueur, par personnage et par scène.

Ces croix sont des Points de Traits supplémentaires. Le joueur donnant une croix à un autre lui dit qu'il approuve la direction que prend l'histoire et l'incite à en faire un nouveau Trait pour marquer le coup. Le Trait en question doit être créé à l'issue de la scène. Il sera noté à 3 points.

PROGRESSER VERS LA RÉOLUTION DE SON PROBLÈME

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

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

Arrivé au score maximal, le Protagoniste résout son Problème qui ne sera plus le sujet de l'histoire à partir de là. Il doit changer de Trait de Problème. L'ancien devient un Trait standard qu'il renomme tel qu'il considère l'avoir résolu, que ce soit en acceptant l'objet de sa souffrance, en le combattant jusqu'à le faire disparaître hors de sa vie, en niant son existence ou autre³.

³ Faut-il jouer une Scène d'Exposition centrée sur le changement advenu ?

Nouveaux personnages

N'importe quel joueur en dehors du Protagoniste 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.

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

Fin de scène

Le Metteur en scène peut décider à tout moment de clore sa scène ; qu'il pense qu'elle a rempli son office ou qu'il veuille passer à une nouvelle scène, qu'il le fasse par souci de maintenir un rythme dans la partie ou pour la qualité de l'histoire... Autrement, un Conflit met automatiquement fin à la scène en cours. Quand une scène est clôturée, c'est au joueur à la gauche du précédent de devenir Protagoniste.

Résolution de Conflit

Deux personnages ou plus peuvent se trouver en conflit pendant le déroulement d'une scène car leurs actions ou leurs volontés s'opposent franchement. 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.

Quand jouer un Conflit

Un Conflit doit porter sur des oppositions importantes ne pouvant pas se régler par de simples narrations. Un Conflit ne doit pas porter sur une simple action, mais bien sur un Enjeu faisant sens pour chacun des participants.

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

Initiation

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 personnage. On appelle cela « l'Enjeu du Conflit ».

LES ENJEUX

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

« Convaincre d'aller m'acheter des cigarettes » ; « donner un coup de poing » ; « jouer un mauvais tour » etc. ne sont pas des Enjeux valables car ils portent sur des actions trop anodines.

Un Enjeu qui porterait sur un résultat à long terme (comme faire lâcher l'alcool à un alcoolique ou soigner une dépression) devrait être considéré comme un Problème à part entière et noté comme un nouveau Trait de cette catégorie pour celui qui est alcoolique ou en dépression. Le but serait donc accompli une fois que le score de résolution serait atteint.

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

ACCEPTER OU REFUSER LE CONFLIT

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

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

Un Conflit doit toujours engager le Protagoniste de la scène en cours, c'est à dire que le Protagoniste doit l'initier, ou celui qui le fait doit le choisir pour adversaire.

Quand le Conflit est lancé, chaque adversaire pioche 2 cartes de plus et les aligne à côté de celle piochée.

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

Développement

À la fin du Conflit, les deux adversaires s'opposent des combinaisons de cartes.

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 seule dans sa combinaison possède la valeur la plus forte inflige des Répercussions à son ou ses adversaires. S'il joue un brelan de 9, c'est la valeur « 9 » qui compte, et non pas $9 + 9 + 9 = 27$.

La valeur la plus forte est l'as.

Les joueurs peuvent développer le Conflit en poursuivant librement la description de leurs actes et paroles, cela permet deux choses⁴ :

- le Protagoniste peut exploiter ses ressources personnelles : piocher de nouvelles cartes en impliquant ses Traits dans le Conflit ;
- soutenir : n'importe quel participant au Conflit peut obtenir des dons de cartes de la part des joueurs dont le personnage ne participe pas au Conflit ;
- aider : les autres joueurs jouant un personnage secondaire peuvent aider un des adversaires.

ADVERSITÉ

L'adversaire du Protagoniste pioche en tout un nombre de cartes égal à l'émotion la plus haute du Protagoniste et les ajoute aux autres.

EXPLOITER LEURS RESSOURCES PERSONNELLES

Le Protagoniste peut piocher des cartes supplémentaires en faisant référence à un (et seulement un) des Traits de son personnage, par ses narrations d'actes et par ses paroles. En exploitant ainsi les ressources de son personnage il peut piocher autant de cartes supplémentaires que le score de son Trait. Il les pose face découverte à côté de ses cartes déjà en place.

⁴ Est-ce mieux si les adversaires font une narration chacun leur tour ?

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 et ne perçoit aucune conséquence du Conflit.

AIDE

Un personnage présent peut aider un des adversaires en piochant 3 cartes qu'il lui donne. Il doit opérer une narration pour décrire les actes de son personnage. Impliqué dans le Conflit, il percevra les conséquences du Conflit comme les autres (voir le chapitre « Répercussions »).

Les risques⁵

Quand toutes les cartes ont été piochées ou données en soutien ou en aide, l'adversaire du Protagoniste joue une carte ou une combinaison de cartes. Le Protagoniste joue toujours ses cartes en dernier. Chaque carte ou combinaison de cartes jouées doit être accompagnée de l'énoncé d'un risque menaçant le ou les joueurs visés.

Le risque est une conséquence possible du Conflit qui ne peut remettre en question l'Enjeu, il doit en être détaché, comme un effet secondaire. Il sert à poser des dilemmes au Protagoniste. Il peut s'agir d'un dommage infligé par les adversaires, ou d'un effet non-désiré découlant du Conflit lui-même.

Les risques doivent toujours être introduits par des narrations et des effets de mise en scène : il vaut mieux dire « ta sœur claque la porte, tu sens que tu ne la reverras plus après ça » que « votre relation risque d'être brisée ».

La carte (seule ou dans une combinaison) jouée 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 l'Enjeu du Conflit, auquel cas, il raconte l'issue du Conflit.

Voici les combinaisons possibles :

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

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

ÉGALITÉ

En cas d'égalité au nombre de cartes, 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. Le Protagoniste n'a pas le droit de réutiliser les Traits déjà employés dans le tour précédent de ce Conflit. Le Protagoniste commence la première narration du nouveau tour.

⁵ Est-il nécessaire d'articuler les narrations de Conflit, les risques et les résultats ?

Répercussions

On compte les Répercussions après la narration de résultat signant la fin du Conflit. Un joueur reçoit en Répercussion les cartes jouées par son adversaire si leur valeur surpasse les siennes. Chaque carte compte pour un point de Répercussion. En cas d'égalité, le Protagoniste décide si chacun prend les Répercussions ou si personne n'en reçoit.

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

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 vient automatiquement augmenter le score d'une émotion.
- Puis il peut augmenter ou diminuer le score d'un Trait sur la fiche de joueur en fonction du nombre de points de Répercussion reçus. Le contenu du Trait peut-être modifié, s'il continue de Traiter du même sujet que le précédent ;
- Ou alors créer un nouveau Trait qui comptera un nombre de points égal au nombre de points de Répercussions reçus.

Chaque choix de 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 et est noté dans la zone dédiée sur la fiche de joueur s'il n'est pas reporté en tant que Trait. Les joueurs devront prendre en compte son effectivité pour la suite de l'histoire, éventuellement pour cadrer de nouvelles scènes.

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

RÉPERCUSSIONS ET PERSONNAGES SECONDAIRES

Les Répercussions affectant un personnage secondaire sont juste notées sur papier comme des changements effectifs à prendre en compte.

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

DISPARITION D'UN TRAIT

Quand un Trait arrive à zéro points, il n'existe plus, il peut s'avérer nécessaire d'expliquer pourquoi par une narration⁶.

MORT D'UN PERSONNAGE

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

Ou par un risque qui n'a pas été contré qui menaçait le personnage de mort.

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.

6 Ou éventuellement une Scène d'Exposition ?

Les personnages qui avaient un Trait de relation avec le défunt piochent un nombre de cartes égal à la valeur du Trait de relation qui les unit. Ces cartes constitueront des points de Répercussions à distribuer à l'issue de la scène.

Points d'émotions

Quand une émotion atteint le score maximal, le personnage commet irrémédiablement un acte irréversible. Le joueur narre cet acte et supprime les points excédents de son émotion saturée et remonte son score maximal à 10 s'il était descendu.

Le score maximal des émotions au début du jeu est de 10 points, mais il peut baisser comme nous le verrons au chapitre « Coup de théâtre ».

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 :

- 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 »⁸, soit, d'une gravité moindre qu'un acte irréversible ;
- vous pouvez effectuer une action disproportionnée hors Conflit et retrouver votre score de départ ;

Coup de théâtre

Un Coup de théâtre dans *Psychodrame* est tout simplement une technique consistant en une « tricherie autorisée » pour modifier l'issue du Conflit. Le Protagoniste doit l'annoncer et jouer ses cartes face cachée. Lui seul a le droit de le faire.

Il peut alors gagner l'Enjeu du Conflit (si ce n'était pas le cas) et/ou annuler un risque.

S'il gagne l'Enjeu du Conflit, il effectue la narration de fin en toute liberté de contenu et d'événements (contrairement à une victoire normale), hormis le fait que sa narration doit se rapporter à sa croyance en démontrant qu'elle est fondée.

Le Coup de théâtre ne peut pas empêcher le Protagoniste de recevoir des Répercussions.

Utiliser un coup de théâtre baisse la limite de toutes les émotions d'un point pour le Protagoniste, ce qui accélère inexorablement leur arrivée à saturation.

Un Coup de théâtre met fin au Conflit, il ne peut y avoir de relance.

Conflits intérieurs

Un Protagoniste peut décider de lancer un Conflit intérieur quand il considère qu'une situation pose un Problème psychologique à son personnage, qu'il doit se battre avec lui-même pour passer outre cette situation. Il désigne un autre joueur qui jouera avec lui le Conflit intérieur sous la forme d'un adversaire imaginaire, d'un rêve, d'une situation fictive et procède de la même façon que pour un Conflit standard.

⁷ À tester sur la durée

⁸ Pourquoi ne pas faire un Conflit intérieur pour purger les émotions ?

Fin du Conflit

À la fin du Conflit, défaussez toutes les cartes et mélangez le paquet après que les Répercussions ont été faites. Un Conflit clôt automatiquement la scène dont il découle.

Résoudre un Problème

Au début de la partie, chaque joueur décide du nombre de points nécessaires pour résoudre son Problème, de 3 pour les parties brèves à 10 pour des Problèmes s'étalant sur plusieurs parties.

Le Protagoniste annonce quand il juge avoir progressé sur son Problème, au moins un des autres joueurs doit confirmer pour que le point de résolution soit effectif. Les autres joueurs peuvent également suggérer une progression, le Protagoniste doit être d'accord pour noter son Point de Résolution de Problème. Quand le score de résolution atteint le seuil fixé, le joueur réécrit son Trait qui perd alors sa fonction de Problème.

Si vous voulez pouvoir continuer à être Protagoniste, choisissez un nouveau Problème ou créez un nouveau personnage. Sinon, vous pourrez jouer votre personnage en tant que personnage secondaire dans les scènes des autres joueurs.

Pendant la partie, vous pouvez ajuster, reformuler votre Trait de Problème pour le cas où il prendrait une direction qui ne vous convient pas ou pour préciser sa description.

Fin d'une partie

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

Joueur :

Nom :

Âge :

Activité :

Risques

Points de Traits :

Traits

PSYCHODRAME

Fiche de joueur

Balance émotionnelle

Colère ~~~~~ Amour

Peur ~~~~~ Confiance

Tristesse ~~~~~ Joie

Limite

