PSYCHODRAME

Un jeu de Frédéric Sintes et Magali Coulombié

Version du 23-03-2010

Psychodrame

Introduction....3
PRÉSENTATION....4
Des histoires humaines....5
INTENTION DES AUTEURS....6
Analyse Transactionnelle & autres théories psychologiques....6
Références littéraires & cinématographiques....6
Avant de jouer....8
MATÉRIEL....9
Cartes à jouer....9
Fiches à copier....9
Nombre de participants....9
Comment jouer....10
CHOISIR UN PROBLÈME....11
Inventer un problème....11
Exemples de problèmes....11
Choisir les rôles....12
CRÉER LES PERSONNAGES....13
Les personnalités....13
État civil....16
Les ressources....17
Les attitudes....17
La balance émotionnelle....18
Les traits....19
Les points de réserve....21
MISE EN SCÈNE....22
Les conflits....22
Les strokes....26
FIN DE LA PARTIE....29
Clefs en main....30
Résumé de la création des personnages....31
Résumé de conflit....31
Quelques conseils....33
L'implication personnelle....34
Soyez naturels....34
Victoire & défaite....34
CRÉDITS....35
Remerciements....35
BIBLIOGRAPHIE....35

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 petit ami vous dévoilait son homosexualité ? Imaginez que votre meilleure amie vous confie le meurtre qu'elle 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 les histoires que vous allez créer.

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 ainsi que sur un certain nombre de théories du domaine de la psychologie.

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 Gavalda (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 pour deux joueurs environ ; 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. Photocopiez-la. 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 paquet de cartes, face cachée. Tous 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, les conflits peuvent 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

CHOISIR UN PROBLÈME

Le « problème » est le thème principal de 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.

Vous pouvez choisir un des problèmes de la liste ci-dessous ou en inventer un. Discutez des problèmes proposés pour vous mettre d'accord. Ensuite, discutez du problème entre vous pour lui donner forme.

Inventer un 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. EXEMPLE ET CONTREXEMPLE
- Il doit concerner l'intimité des personnages et porter sur des questions d'ordre privé et non public. EXEMPLE ET CONTREXEMPLE
- 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. EXEMPLE ET CONTREXEMPLE
- Le problème ne doit pas être centré sur un personnage secondaire.
- L'enjeu du problème ne doit pas être la survie immédiate des protagonistes. EXEMPLE ET CONTREXEMPLE
- Tous les personnages doivent avoir des relations fortes entre eux.

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 et se déchire.
- 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 différence d'appartenance religieuse, 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 ?
- Des enfants sont victimes de maltraitance physique, sexuelle ou psychologique.
- 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 au problème et par rapport aux autres protagonistes. 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.

Résumez le rôle de votre personnage sur votre fiche de personnage en une courte phrase. EXEMPLES

CRÉER LES PERSONNAGES

Chaque joueur doit avoir une fiche de personnage. Après avoir noté le problème et son rôle, il choisit librement la personnalité de son choix parmi les dix listées ci-dessous, 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.

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 - Tendu - 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 - Consciencieux - 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.

État civil

À présent, choisissez un nom et un prénom, un âge en cohérence avec les autres personnages, le sexe et le métier de votre protagoniste. Inscrivez tout cela sur votre fiche de personnage.

Les ressources de votre personnage se compose des attitudes, de la balance émotionnelle et des traits.

Durant la partie, vous allez décrire les actions et interpréter les paroles de votre personnage comme le ferait un narrateur.

Vous êtes totalement libres de faire parler ou de faire agir votre personnage comme bon vous semble, mais quand des conflits auront lieu, vous pourrez utiliser vos ressources pour gagner le droit de piocher des cartes. Les cartes formaliseront l'impact psychologique que produiront vos interventions pendant un conflit.

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 : EXEMPLES ?

Confrontation :

Action, comportement ou parole dont l'intention est de provoquer une réaction de manière directe, sans détours.

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 diminuer l'impact des actions allant à l'encontre de votre personnage. 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 12 points parmi les quatre attitudes, avec un minimum de 1 et un maximum de 5. 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. Référez-vous à la description de la

personnalité que vous avez choisie pour voir quelles attitudes méritent que vous y investissiez le plus de points.

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, il s'agit des conséquences psychologiques de vos actes. 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 actes.

La balance émotionnelle

Cette balance présente six émotions interdépendantes 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 de la peur aura du mal à se sentir en confiance.

Répartissez donc 5 points pour chaque couple, avec un minimum de 1 point 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 peut monter. Lorsqu'une émotion atteint le seuil de 10 points, cela engage la fin de la partie.

Choisissez maintenant les émotions qui seront les plus fortes chez votre personnage, référez-vous à la description de la personnalité que vous avez choisie pour voir quelles émotions méritent que vous investissiez le plus de points. EXEMPLES ?

Colère :

La colère est la réaction adaptée lorsque l'on est victime d'un 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 est 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 a 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 est un sentiment de bien-être et de sécurité dans la proximité avec l'autre.

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, de la même façon que les attitudes et émotions, 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 : EXEMPLES

Évènements 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 protagoniste avec les autres personnages de l'histoire, ou ce qu'il pense de chacun d'entre eux, que ce soit positif ou négatif.

Fragilité :

Ce trait permet aux autres joueurs de se renseigner sur qui affecte votre personnage et de créer des traits pour en jouer.

POUR LA CRÉATION DES TRAITS, SUIVEZ LES INDICATIONS

- Inventez tout d'abord une fragilité et dévoilez-la aux autres joueurs. Chacun peut choisir ou non de créer un trait pour son personnage qui exploitera votre fragilité, par exemple un trait de relation ou de caractère... Faites un tour de table. Chaque joueur devra créer de 0 à 2 traits sur les faiblesses des autres.

EXEMPLE

- Ensuite, inventez un trait en lien avec votre rôle, il peut s'agir d'une précision de votre positionnement par rapport au problème, des valeurs qui vous portent, ou bien d'une relation conflictuelle avec les personnages qui ne sont pas de votre côté.
- Puis, créez un nouveau trait, paradoxal cette fois-ci, voire contradictoire avec le premier.
- Vous devez compter au final 4 traits maximum plus votre fragilité. Si vous en possédez moins, inventez les derniers librement.

Chaque trait doit être annoté de 2 points, hormis la fragilité qui n'en possède pas. Reportez-vous aux descriptions de la personnalité de votre personnage, ainsi qu'à son rôle, au problème et aux traits des autres personnages pour vous aider à les définir. Vous pouvez utiliser les traits typiques de votre personnalité tels quels ou les modifier comme bon vous semble. Vous n'êtes pas obligés de créer un trait dans chaque catégorie et vous pouvez en inventer plusieurs au sein d'une même catégorie.

Mis à part les fragilités, 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 – notamment s'ils sont proches – 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.

EXEMPLE

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

Vous pouvez à présent redistribuer les points des traits de votre choix en ne dépassant pas 3 points par trait et en conservant toujours au minimum 1 point dans chacun d'entre eux. Valorisez ceux qui vous importent le plus.

Les points de réserve

Les points de réserve vous permettent d'inventer de nouveaux traits à la volée pendant la partie.

Chaque joueur démarre le jeu avec autant de points de réserve que de joueurs présents autour de la table.

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 2 points. Inventez-le de la même façon que ceux que vous avez déjà créés. Il peut naître d'un changement qui s'est opéré chez le personnage pendant la partie, selon les évènements déroulés. Autrement, il peut s'agir d'un trait de sa personnalité qui aurait existé avant et que vous décidez de mettre en scène quand le moment vous semble opportun. Le personnage se dévoile en quelque sorte. Inscrivez le nouveau trait sur votre fiche.

EXEMPLES DE PROTAGONISTES

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. Chaque joueur range la carte piochée sous le paquet.

Il endosse temporairement le rôle du « metteur en scène » : il a le privilège de planter le décor et de créer une situation dans laquelle il va décider qui sont les personnages présents. C'est à partir de cette situation que 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 rencontrer des situations conflictuelles.

Répondez à ces questions pour procéder à une mise en scène :

- Où la scène va-t-elle se dérouler ?
- Qui est là ?
- Que se passe-t-il ?

EXEMPLE

Chaque joueur a la possibilité de faire des propositions au metteur en scène, discutez donc tous ensemble des situations initiales des scènes que vous commencez à jouer, mais n'oubliez jamais : le metteur en scène a toujours le dernier mot.

Une fois la scène lancée, chaque joueur interprète librement son personnage et narre toute action, pensée ou parole qui le concernent.

EXEMPLE

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. EXEMPLE

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

Si aucun conflit n'est déclenché, le metteur en scène peut décider de clôturer la scène quand le moment lui semble opportun. EXEMPLE

Pour chaque nouvelle scène, vous pouvez décider que le premier à avoir une idée de mise en scène devient metteur en scène, autrement, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les conflits

Pendant la partie, quand un personnage veut obtenir quelque chose qu'un autre refuse de lui donner, passez en mode « conflit » qui dispose

de règles spécifiques. Les règles du conflit servent à permettre de résoudre des situations qui pourraient durer éternellement sans règles. Les conflits forcent donc l'histoire à avancer.

Le conflit aura le plus souvent des répercussions psychologiques sur les personnages. Ainsi vous pourrez influencer, calmer, convaincre, consoler, mais aussi énerver, attrister, effrayer...

Lorsqu'un joueur veut déclencher un conflit, il effectue une narration qui constitue un « appât », autrement dit, une action ou une parole signifiant ce qu'il veut obtenir, sachant qu'il y a un risque de refus de la part de l'autre. Il tend une perche si l'on peut dire. Il pioche une carte du paquet de cartes et la place devant le joueur visé.

Le joueur visé doit produire une narration en réponse. Il a deux possibilités :

- Il peut aller dans le sens de l'autre personnage, ne pas s'opposer à son action, accepter sa demande, en somme. Si tel est le cas, il lui suffit de remettre la carte posée devant lui sous le paquet. Il n'y aura pas de conflit, la scène peut continuer.
- Il peut s'opposer à l'autre personnage et saisit la perche, mord à l'appât. Si tel est le cas, il pioche à son tour une carte et la place devant l'autre. Les joueurs définissent l'enjeu du conflit, puis celui dont la carte possède la plus haute valeur prend alors le premier tour de parole.

Vous pouvez ensuite remettre les cartes piochées sous le paquet.

Un conflit ne peut avoir lieu que lorsque les objectifs des protagonistes sont en opposition. EXEMPLE ET CONTREXEMPLE

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, être restrictifs quant à l'issue du conflit, ni définir la façon dont les personnages vont atteindre leurs objectifs.

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

Si vous avez omis d'énoncer l'enjeu en début de conflit, vous pouvez toujours le faire rétro-activement avant la narration du vainqueur, mais il est important de savoir pourquoi un conflit a lieu dès le début.

> Comment ça fonctionne ? C'est simple : parlez, piochez, misez.

Pendant un conflit, la narration est articulée en tours de parole. Quand c'est au tour d'un joueur de parler, les autres se taisent et l'écoutent.

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, à tirer la couverture à lui. Pour dominer le conflit, il faut parvenir à une mise plus haute que l'adversaire et pour gonfler sa main, il faut exploiter les ressources de son personnage en insérant dans la fiction les traits, les attitudes et les émotions inscrits sur sa fiche.

Le joueur qui commence le conflit narre les actions de son personnage et interprète ses paroles. Il choisit le trait, l'attitude et/ou l'émotion qui correspondent 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 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, selon son histoire personnelle... À vous de choisir ce qui a le plus de sens.

EXEMPLES

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 aller de soi.

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

> *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 nécessaire de piocher des cartes à chaque action, vous pouvez vider progressivement votre main en attendant le moment opportun pour piocher.*

Cartes en main, le joueur peut désormais rendre son action effective en misant des cartes, qu'il posera sur le tapis, devant le joueur qui interprète son adversaire. Il peut jouer :

1. une carte seule
2. une paire = 2 cartes de valeur identique
3. un brelan = 3 cartes de valeur identique
4. un carré = 4 cartes de valeur identique

voire plus...

Les suites, doubles paires et autres figures de poker ne sont pas acceptées.

Il devra poser ses cartes face visible. Il est alors le « joueur actif ». Il cherche à provoquer un effet, une réaction de la part de sa cible.

EXEMPLE

Sa cible est alors « joueur réactif », il pioche des cartes selon les mêmes règles que le joueur actif : il effectue sa narration, il annonce les ressources qu'il emploie en piochant le nombre de cartes correspondant, puis il mise. Il doit alors narrer la réaction de son personnage à l'attaque formulée par son adversaire.

Celui qui a misé le plus de cartes gagne l'échange. En cas d'égalité, on compare la valeur des cartes, la plus élevée gagne. S'il y a en plus égalité de valeurs, personne ne gagne.

Le joueur perdant l'échange raconte les conséquences immédiates de l'action qu'il subit, s'il y a lieu.

Ensuite, le joueur réactif devient actif et le joueur actif devient réactif. Alternez jusqu'à la fin du conflit. EXEMPLE nouvel échange

QUAND FINIT-ON UN CONFLIT ?

- Quand l'un des joueurs ne peut égaler, même après avoir pioché, le nombre de cartes misées par son adversaire ; attention, le joueur réactif peut très bien décider de miser moins de cartes volontairement, ce n'est que s'il couche son jeu de cartes qu'il décide avoir perdu. En conséquences, il perd l'enjeu du conflit. Le vainqueur gagne le droit de narrer la fin de la scène en prenant temporairement le contrôle des personnages qui ne sont pas le sien et en restant dans le cadre de l'enjeu établi pour le conflit. EXEMPLE
- 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 cumuler de timbres (voir plus loin). Son adversaire gagne le droit de narrer la fin de la scène en prenant temporairement le contrôle des personnages qui ne sont pas le sien et en restant dans le cadre de l'enjeu établi pour le conflit. EXEMPLE

PLUS DE DEUX PERSONNAGES DANS UN CONFLIT

Un joueur ne peut intégrer son personnage dans un conflit en cours qu'après l'action d'un joueur réactif. Après avoir narré son intervention, il pose sa mise en direction de la personne qu'il vise. Celle-ci devra répondre à cette nouvelle attaque. EXEMPLES

Tour de rôle

Lorsque plus de deux joueurs participent à un conflit, les joueurs deviennent joueur actif à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et peuvent viser le ou les personnages de leur choix. Chaque action sera suivie d'une défense par le joueur visé. Une seule mise

peut-être adressée à plusieurs joueurs différents qui devront tous se défendre et un joueur peut se défendre contre plusieurs adversaires avec une seule mise. EXEMPLE

LES SPECTATEURS

Les joueurs dont le personnage ne participe pas au conflit sont appelés «spectateurs». Ils peuvent intégrer le conflit quand ils le désirent si leur personnage était présent dans la scène quand le conflit a débuté, sinon, ils devront obtenir l'aval du metteur en scène.

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 (voir plus loin). EXEMPLE

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 misées et en constitue un paquet. Ce paquet servira à déterminer les conséquences psychologiques du conflit. EXEMPLE

Une action physique (gifle, bagarre, coup de feu...) 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 qui ont reçu des strokes ajoutent les cartes leur restant en main dans leur paquet de strokes, hormis ceux qui ont abandonné le conflit.

MISE EN PAGE TYPE « EXEMPLE »

Ensuite on calcule les répercussions.

LES RÉPERCUSSIONS

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 répercussions à reporter sur votre fiche.

Nombre de cartes de strokes	Points de répercussions
1 à 5	1
6 à 10	2
11 à 15	3
16 à 20	4
21 à 25	5
26 à 30	6
Etc.	Etc.

Le joueur dont le personnage a reçu le plus grand nombre de cartes de strokes (nommons-le J1) reçoit en premier les répercussions du conflit. Tous les joueurs – lui y compris – doivent piocher une carte. Celui qui tire la plus haute valeur (JA) prend alors le rôle temporaire de « l'inconscient du personnage », ce qui lui donne le droit de distribuer les points de répercussions de J1.

Plusieurs possibilités s'offrent à lui :

- augmenter le score d'une émotion en justifiant si nécessaire son choix EXEMPLE (avec justification)
- augmenter le score d'un trait, ce faisant, vous pouvez modifier la description du trait en question en veillant à rester dans la même thématique et à refléter un changement survenu effectivement pendant le conflit. EXEMPLE (avec justification)
- réduire le score d'un trait, ce faisant, vous pouvez modifier le trait en question en prenant bien soin de rester dans la même thématique et de refléter un changement survenu effectivement pendant le conflit. Vous pouvez l'effacer s'il atteint un score de 0. EXEMPLE (avec justification)
- créer un nouveau trait en lien avec les évènements du conflit. EXEMPLE (avec justification)

> *Comme dans les exemples, chacun de ces choix doit s'accompagner d'une justification relative aux évènements 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 ?*

JA note une croix sur sa fiche de personnage pour indiquer qu'il a déjà rempli le rôle de l'inconscient.

Lors de la création des personnages, les traits sont limités à un maximum de 3 points et les émotions à 4 points. Ces limites peuvent être dépassées lors de l'attribution des répercussions.

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 répercussions, 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 jusqu'à ce que tous les joueurs aient une croix. Quand c'est le cas, 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. EXEMPLE

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. L'utilisation d'une arme permet de piocher 5 cartes une fois par conflit. EXEMPLE

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. EXEMPLE (cf. paragraphe ci-dessous)
- Quand tout le monde est d'accord pour que l'histoire s'arrête. EXEMPLE (cf. paragraphe ci-dessous)

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 l'une des émotions d'un personnage atteint 10 points. EXEMPLE (cf. paragraphe ci-dessous)
- Quand un protagoniste est mort (le personnage ayant reçu le plus de répercussions atteint le seuil de 10 points dans l'émotion de son choix). EXEMPLE de comment la partie se finit après les exemples du chapitre précédent (cf. paragraphe ci-dessous)

Le joueur dont l'émotion atteint 10 points devient le metteur en scène de la narration finale de la partie. Il raconte ce 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. EXEMPLE

Clefs en main

Résumé de la création des personnages

- Définissez le rôle de votre personnage par rapport au problème.
- Déterminez sa personnalité.
- Choisissez vos nom, prénom, âge, sexe et métier.
- Répartissez 12 points dans ses 4 attitudes (minimum 1, maximum 5).
- Répartissez 5 points dans chaque couple d'émotions (minimum 1, maximum 4).
- Inventez 1 fragilité. Chaque joueur révèle celle qu'il a choisie aux autres.
- Chacun peut créer 0 à 2 traits en tout en s'inspirant des fragilités des autres.
- Créez 2 traits supplémentaires : un qui soutient votre rôle et un en contradiction.
- Chaque trait créé vaut 2 points, vous pouvez ôter un point d'un trait pour l'ajouter dans un autre. Aucun trait ne doit posséder plus de 3 points ou moins d'1 point.
- Vous possédez autant de point de réserve que le nombre de joueurs présents.

Résumé de conflit

- Les conflits servent à départager deux personnages désirant des choses contradictoires.
- Un joueur pioche une carte et la pose devant le joueur avec le personnage duquel il veut entrer en conflit.
- Le joueur visé remet la carte dans le paquet s'il ne s'oppose pas à ce que veut le personnage. S'il veut s'opposer, il pioche à son tour une carte et la place devant l'autre. Celui qui obtient le plus haut score commence la narration en tant qu'attaquant.
- Établissez l'enjeu.
- Joueur actif :
  - 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.
  - Misez : il effectue son attaque en misant une ou plusieurs cartes de même valeur numérique.
- Le joueur réactif répond en parlant, piochant et misant.
- Le joueur ayant misé le plus de cartes gagne l'échange.
- Celui qui perd l'échange ramasse les cartes jouées et en constitue un paquet appelé « strokes ». Il narre les conséquences de leurs actes si besoin.
  - En cas d'égalité, on compare la valeur des cartes, en cas d'égalité de valeurs, on défausse les cartes misées
- Pour un joueur, le conflit se finit :

    - Quand il ne peut égaler, même après avoir pioché, le nombre de cartes de la dernière mise de son adversaire. Il perd l'enjeu et ramasse ses strokes.
    - Quand il abandonne : le joueur ne doit pas avoir pioché de cartes à son tour de jeu. Il perd l'enjeu, mais il n'ajoute pas sa main aux strokes.
- Quand il n'y a plus de joueurs en opposition, le vainqueur effectue une narration dans laquelle il raconte ce qu'il advient des objectifs de chacun.
- 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 :
    - Tous les joueurs qui ont ramassé des strokes comptent les cartes qu'il leur reste en main à l'issue du conflit. Il s'agit des timbres de leur personnage.
    - On ajoute les timbres au paquet de strokes reçus pendant le conflit.
    - On compte le nombre total de strokes pour déterminer les points de répercussion :

Nombre de cartes de strokes	Points de répercussion
1 à 5	1
6 à 10	2
11 à 15	3
16 à 20	4
21 à 25	5
26 à 30	6
Etc.	Etc.

- Les répercussions :
    - 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 la moitié des répercussions 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 l'autre moitié des points de répercussions 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 répercussions d'un autre ne peut plus le faire avant que tous les joueurs aient assumé cette tâche.
    - Recomposez les paquets de cartes

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 cabotiner. 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. Gagner un enjeu en faisant souffrir un être cher, est-ce une victoire ? 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.

L'important, ce sont vos choix et leurs implications dans l'histoire pour vos personnages.

CRÉDITS

Remerciements

CONSEIL, AIDE

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Lionel Jeannerat, Fanny Vidal, Céline Soler, Johan Scipion, Frédéric Coussay.

TEST

Franck Basset, Christoph Boeckle, Romaric Briand, Jérémie Chosson, Tiphaine Gallissian, Frédéric Geffard, Frédéric Jamain, Lionel Jeannerat, Hièn Thithu Luong, Julien Marques, Nathan Nau, Amandine Neusy, Mélanie Piart, Thomas Poussou, Nicolas Pontic, Yan Sanchez. Fabien (?), Lionel (?)

On remercie également les inconnus qu'on a eu l'occasion de faire jouer en convention.

MAIS AUSSI...

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/gns1.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

- Anaël Verdier, *Dramaturgie et Scénario*, http://architecriture.wordpress.com
- Michael Mateas, *A Preliminary Poetics*, http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/mateas
- Aristote, *Poétique* (1990) LGF, Classiques de poche
- Yves Lavandier, *La Dramaturgie* (1994) Le Clown & l'Enfant