

27/11/2011

Monostatos est un jeu pour deux à quatre participants au total. Un des participants est le meneur de jeu, les autres sont les joueurs.

Création de personnage

Un personnage de Monostatos est défini par cinq phrases qui décrivent en quoi il est unique.

La première phrase est la Vertu du personnage. Le joueur choisit une Vertu, c'est-à-dire un thème de résistance à Monostatos. Vous pouvez reprendre des thèmes proposés dans la liste suivant ou en inventer un qui respecte le ton général de cette liste.

Quelques suggestions:

Je veux que les humains puissent être pleinement maîtres de leurs corps et de leur chair.

Je veux que apprendre aux autres que le plaisir raffiné peut-être le sens de l'existence.

Je veux rappeler l'importance et le pouvoir de la beauté.

Je veux insuffler au monde des changements libérateurs.

Je veux montrer ce que peuvent apporter ceux qui ont le courage de s'essayer à la déviance.

Je veux que l'individu compte et que la peur des dieux ne soit plus rien.

Je veux le combat et toute sa grandeur !

Je veux dévoiler les pièges du confort et de la paix.

Le joueur décrit ensuite sa Souffrance: comment son personnage a souffert du Culte de Monostatos. Ce peut être direct (blessure, déshonneur, lavage de cerveau...) ou indirect (famille assassinée, peuple déporté ou exterminé, oeuvres détruites...).

Les trois dernière phrases sont appelées des Forces: qu'est-ce qui rend le personnage plus puissant que le commun des mortels.

Puis il choisit une Force qui illustre en quoi il est surhumain (donner des exemples, compétences ultime ou malédiction ou).

Puis il choisit deux Forces qui illustrent en quoi le personnage est exceptionnel mais toujours humain.

Au moins une des Forces doit représenter une capacité que le joueur aimerait posséder ou admirer.

C'est au meneur d'aider les joueurs à parvenir à un personnage qui leur plaise et correspondant bien à l'univers, en utilisant ses connaissances de l'univers.

Principes de jeu

Monostatos est un jeu qui vous permet d'inventer des histoires à plusieurs, par la parole: ce qu'on appelle un jeu de rôle. Ces histoires, vous vous en doutez, sont particulières: elles se passent dans un univers particulier que l'on vient de décrire et elles ont pour héros les personnages rebelles et magnifiques créés par les joueurs. Elles parlent de libération face la tyrannie du contrôle et de la standardisation et de rébellion dans un monde où le confort lénifie la grandeur créatrice.

Les règles qui vont suivre ont pour objectif de vous aider à créer ces histoires par vous-mêmes, sans efforts excessifs et toujours avec du plaisir. Elles répartissent la parole parmi les participants au jeu (qui peut dire quoi dans l'histoire ? dans quelles conditions ?) et mettent l'accent sur les choix les plus essentiels pour l'histoire.

Cependant, même si elles structurent le jeu, ces règles ne sont pas l'âme de l'histoire. Celle-ci ne prendra son sens et sa pleine mesure qu'à travers vos échanges à la manière d'une conversation où chacun crée, intervient, réagit et rebondit pour faire avancer l'histoire plus loin. Les règles sont essentielles pour bien faire avancer le jeu, mais elles ne sont rien sans votre imagination et votre interaction avec les autres joueurs.

Un conseil d'importance pour terminer: ne prévoyez pas à l'avance l'histoire, que vous soyez meneur ou joueur, vous risqueriez de bloquer la créativité des autres participants et d'être frustré en fin de compte. Vous pouvez induire un événement ou un mettre en place une situation particulière lorsque vous mettez en place une scène, c'est fait pour ça, mais ne soyez pas déçu si les autres participants détournent ce que vous aviez prévu. De manière générale, jouez dans l'instant, faites agir et réagir vos personnages sans trop de réflexion et ne vous forcez pas à chercher ce qui vous semble être les meilleures actions: c'est

le travail des règles de mettre en avant le meilleur de l'histoire.

Veto

Chaque participant (les joueurs comme le meneur) peut inventer et rajouter des descriptions et des événements pour tous les éléments de la fiction: personnages des joueurs, personnages secondaires, décors, animaux, phénomènes physiques... Cependant, chaque participant a le droit de veto sur certaines choses: chaque joueur a le droit de veto sur les actions, les émotions et pensées de son personnage, ainsi que sur ce qu'il possède. Le meneur a le droit de veto sur tout le reste: les personnages secondaires, les prêtres de Monostatos, le désert, l'environnement...

Avoir le veto sur un élément signifie pouvoir interdire ou rectifier tout ce que l'on souhaite dans les créations et les suggestions des autres à propos de cet élément, sans avoir à se justifier ni à chercher le consensus. Si vous discutez trop longtemps, celui qui a le droit de veto doit trancher rapidement pour que le jeu puisse continuer.

Entre autres choses, vous pouvez utiliser le droit de veto lorsqu'un élément sous votre contrôle ne vous semble pas "coller" avec ce qu'un autre participant vient de raconter, lorsque cela vous semble discordant avec l'image que vous vous faites de l'univers.

Le meneur est le garant de l'esthétique du jeu, c'est à lui de s'assurer que l'univers conserve sa beauté particulière et c'est ainsi qu'il doit utiliser prioritairement ses veto.

Création de contextes

Possible partout maintenant. Seulement un quartier, quelques maisons, une ville entière, un long voyage... s'attacher à un lieu de l'Univers.

Là où va se dérouler l'histoire. Essentiellement fictionnel. Le meneur doit déterminer

1. Sensations du lieux (cinq sens plus un sentiment)
2. Quelle présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?
3. Quelle attitude envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?
4. Quels sont les adversaires du Culte ? Il y a-t-il des électrons libres ?
5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Comment remettre les thèmes du jeu en avant ? Faire confiance aux meneurs.

Vous pouvez réutiliser les thèmes critiques présentés dans l'univers: uniformisation du monde, séduction des masses par le confort et la sécurité, contrôle doux et accepté...

Au début de la partie, le meneur lit la description du contexte aux joueurs. Chaque joueur doit donner un objectif précis à son personnage. Ce peut être pour faire respecter sa Vertu ou pour tout autre raison, toujours en conflit avec le Culte.

Le meneur de jeu doit aider les joueurs à trouver des objectifs qui soient en accord avec le contexte.

Les joueurs ont tout à fait le droit de créer des éléments nouveaux pour le contexte. Le meneur a le veto sur eux pour le reste de la partie.

L'histoire se construit ensuite par Tableaux successifs (une idée excellente que je reprends de S/Lay w/Me). Durant un Tableau, un participant raconte prioritairement ce qui se passe, on dit qu'il "brosse" le Tableau ; les autres participants peuvent intervenir, faire des propositions et exercer leur droit de veto, mais c'est lui qui contribue en premier. Il apporte au moins une description et peut ajouter au plus un événement qui fait avancer significativement la situation (donner des exemples). Souvenez-vous de ce que signifie ne pas avoir le droit de veto: vous pouvez tout à fait raconter les actions des autres personnages, du décor ou des personnages secondaires même si vous n'en avez pas le droit de veto, et les autres participants vous arrêteront s'ils jugent que ça ne correspond pas à l'image qu'ils s'en font. Soyez souple, mais pas plus que vous ne le souhaitez, ne dénaturez pas votre personnage ou votre vision de l'univers.

Un Tableau se termine soit lorsqu'un Affrontement s'achève (voir plus loin), soit lorsque le joueur qui a brossé le Tableau le plus décide qu'il est terminé. Le premier Tableau de la partie est brossé par le meneur de jeu. Les Tableaux sont brossés par le meneur de jeu, puis par un joueur, puis par un autre joueur, puis à nouveau par le meneur de jeu, puis par un joueur, puis par un autre

ReglesMonostatosV3.2.1

joueur... il y a toujours deux Tableaux brossés par un joueur après un Tableau brossé par le meneur.

Affrontement

Un Affrontement intervient lorsqu'au moins deux personnages sont en conflit, un du meneur de jeu, un du joueur, et qu'au moins un participant estime qu'il est intéressant. Un Affrontement permet d'aller à l'encontre du droit de veto de quelqu'un, vous pouvez donc l'utiliser pour cela. Il n'y a pas de règles pour les conflits entre les personnages des joueurs. Un Affrontement intervient en général à la fin d'une Action ; le participant qui brosse le Tableau peut le retarder jusqu'à ce qu'il ait raconté toutes ses descriptions.

Un participant qui n'a pas demandé l'Affrontement et qui est ciblé par lui peut le refuser. Celui qui a demandé l'Affrontement raconte alors comme celui-ci est évité.

Un Affrontement n'est pas nécessaire physique, il peut aussi être social (convaincre une autre personne, emporter l'adhésion d'une foule, gagner un débat), artistique (produire une oeuvre forçant l'admiration des plus cyniques) ou mystique (parvenir à renverser un dieu, percer les illusions d'un Etincelant, résister à l'aura de folie d'un Ogre).

Dans un Affrontement les relances de dés sont la ressource de chaque partie. Nous verrons plus loin comment elles sont acquises.

Un Affrontement se divise en plusieurs actions successives. Celui qui a déclaré l'Affrontement décrit la première action par laquelle son personnage (ou ses personnages s'il s'agit du meneur de jeu ; pour rendre la lecture plus facile je vais continuer exclusivement avec le singulier), puis lance un dé. Si le résultat est paire, l'action est réussie et le participant peut raconter comment son personnage y parvient, toujours en respectant les droits de veto. L'autre peut alors soit concéder, soit décider d'utiliser une relance pour lancer à son tour le dé en racontant comment son personnage prend l'initiative et agit ensuite à son encontre.

Si le résultat est impaire, l'action est ratée, l'autre raconte alors comment l'action échoue. Le premier participant peut soit utiliser une relance pour relancer son dé (voir plus loin) et raconter une action supplémentaire, soit concéder.

Si un participant concède, l'autre a gagné l'Affrontement. Celui qui a gagné l'Affrontement peut raconter la fin du Tableau en excédant son droit de veto avec les limites suivantes: un personnage d'un joueur ne peut pas devenir injouable (mort, folie, éloignement ou emprisonnement définitifs...). Il faut que ces conséquences restent dans les limites posées par l'Affrontement et qu'elles aient été prévisibles d'après les actions jouées.

Si le participant qui gagne l'Affrontement est le joueur, il gagne un point de Désir, nous verrons plus loin comment les dépenser.

Si le participant qui gagne l'Affrontement est le meneur, le personnage du joueur acquiert un Affaiblissement, le meneur raconte comment le personnage a été blessé, humilié, affaibli, que sa Vertu a été mise à mal ou encore que ses souffrances passées resurgissent ; le deuil d'une personne importante pour lui peut aussi représenter un Affaiblissement. Nous verrons plus loin quelles conséquences cela peut avoir.

Quelque soit le résultat du dé, une relance utilisée est perdue.

Si une action ne semble pas assez claire ou assez belle à un participant, il peut demander à celui qui la décrit de la décrire plus longuement, jusqu'à ce qu'il soit pleinement satisfait.

Vous serez tenté, durant le jeu, de faire intervenir des éléments (Forces, descriptions divers) qui semblent déplacés par rapport à la fiction, parce que les règles vous y poussent. Par exemple, utiliser à tout prix une de vos Forces pour pouvoir relancer un dé, alors que cela n'a pas de sens dans ce contexte. Ne le faites pas. Préférez abandonner plutôt que de faire du mal à l'histoire ou vous le regretterez. Les règles veulent vous pousser à utiliser créativement ces éléments, pas à les placer à tort et à travers.

Schéma !

Dans quels cas peut-on utiliser une relance ?

Il y a deux types de relances: celles qu'un participant a accumulées en dehors de l'Affrontement et celles qu'il peut gagner durant l'Affrontement en décrivant des éléments particuliers.

En dehors des Affrontements (y compris durant la description d'un Tableau juste avant l'Affrontement), un joueur peut gagner une relance si une de ses descriptions met en scène:

ReglesMonostatosV3.2.1

- *une illustration de sa Vertu
- *une illustration de sa Souffrance
- *chaque fois qu'il se lie à un personnage par amour, par haine, par forte attraction sexuelle, par compétition ou par admiration OU qu'il met en scène cette relation

En dehors des Affrontements (y compris durant la description d'un Tableau juste avant l'Affrontement), le meneur peut gagner une relance si une de ses descriptions met en scène:

- *une illustration de la manière dont le Culte bafoue la Vertu d'un personnage
- *une illustration de la Souffrance d'un personnage
- *représenter la présence du désert ou d'un indépendant (serviteur d'un dieu, autres rebelles, Etincelant, Ogre...)

On ne peut pas gagner plus d'une relance durant les descriptions d'un Tableau. Les relances ainsi gagnées sont marquées sur la feuille du personnage et utilisables durant un Affrontement. Une relance utilisée durant un Affrontement est perdue et effacée de la feuille du personnage. Le meneur commence la partie avec 5 relances pour marquer la présence du Culte.

Pour un joueur, durant un Affrontement, au moment de décrire l'action, pour qu'elle puisse être relancée, l'action doit faire intervenir d'une manière ou d'une autre:

- *une Force
- *l'aide d'un autre personnage (raconté par le joueur du personnage en question)
- *soutien d'un allié ou d'une population (voir points de Désir)

Pour le meneur, durant un Affrontement, au moment de décrire l'action, pour qu'elle puisse être relancée, l'action doit faire intervenir d'une manière ou d'une autre:

- *un déploiement de force d'une des cinq Sectes, soit par le nombre, la qualité de ses envoyés ou ses ressources secrètes
- *un Affaiblissement du personnage

On ne peut pas utiliser deux fois le même élément (la même Force ou être aidé par le même autre personnage ou allié) dans un même Affrontement.

Un joueur peut choisir de raconter l'issue de l'action même s'il est en échec, mais le meneur a le droit d'ajouter un Affaiblissement à la description: une blessure, une humiliation, une faiblesse, un découragement, une soumission. Le joueur note sur sa feuille que son personnage a subi un Affaiblissement et en note également sa description.

Points de Désir

Les points de Désir acquis durant les Affrontements permettent ensuite aux personnages d'accomplir des actions pour atteindre leurs objectifs.

Pour un point de Désir, un joueur peut raconter durant un de ses Tableaux:

- *soit comment son personnage se débarrasse d'un de ses Affaiblissements
- *soit comment son personnage parvient à trouver des alliés, à prendre partiellement possession du lieu ou à désorganiser la présence du Culte ; chaque action accomplie de ce genre donne le droit à une relance dans chaque Affrontement, pourvu que le joueur puisse raconter comment cela l'aide dans l'Affrontement ; si à un moment il y a autant d'actions accomplies que de joueurs, le lieu n'est plus sous l'emprise du Culte (s'il l'était) et les personnages ne peuvent plus recevoir d'Affaiblissement

*soit comment son personnage parvient à avancer vers son objectif ; il ne peut pas raconter que son personnage emporte définitivement son objectif avant d'avoir accumulé au moins actions ainsi

Même durant ces Tableaux dont l'issue est connue, c'est le rôle du meneur de jeu d'opposer de la résistance aux personnages, de montrer comment le Culte se débat et s'organise pour les empêcher d'agir et comment l'inertie, la faiblesse ou le cynisme des habitants du lieux font obstacle aux projets des personnages.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque les participants n'ont plus de temps ou plus envie de jouer - par lassitude ou que l'histoire racontée arrive à son terme.

Si à la fin de la partie, un personnage a trois Affaiblissements ou plus, et n'a pas atteint son objectif, il meurt ou se soumet au Culte de Monostatos. Le

meneur de jeu a désormais le veto sur lui et doit raconter comment il se soumet.

Exemple de contexte

La forteresse-prison de Sebkha

1. Sensations du lieux (cinq sens plus un sentiment)

Le blanc éblouissant du désert de sel.

Le grincement des chaînes rouillées des prisonniers.

La brûlure du sel sur la peau et dans les yeux.

Le goût du sel totalitaire.

L'odeur du sang et des chairs pourrissantes.

Le désespoir de l'immobilité.

2. Quelle présence du Culte ? Quels sont ses alliés ?

Sebkha est une ville-forteresse, gardant la Terre Morte et accueillant les criminels les plus dangereux, suspendus à des cages face au désert. La Secte du Fer et la Secte du Verre travaillent la main dans la main pour assurer un contrôle des plus étroits des habitants et des voyageurs, pour garantir une sécurité maximale.

3. Quelle attitude envers le Culte ? Pourquoi ceux qui suivent le Culte le font-ils ? Pourquoi s'y oppose-t-on à lui ?

Les habitants de Sebkha imaginent difficilement qu'il puisse y avoir autre chose que leur ville et le Culte est le seul à pouvoir le permettre de survivre à la lisière d'un tel enfer. Les prisonniers suspendus dans les cages ou "gérés" dans les souterrains de la forteresse n'ont bien sûr pas voix au chapitre.

4. Quels sont les adversaires du Culte ? Il y a-t-il des électrons libres ?

Dans un tel lieu, il n'y a pas d'adversaires au Culte, hormis ceux suspendus dans les cages (Étincelants rebelles, agitateurs, homologues des personnages). Quelques habitants des Terres Mortes, rongés par les cancers iodés, viennent à Sebkha échanger quelques denrées dans ce lieu qui leur semble être le paradis ; ils sont très mal accueillis par le Culte qui se dépêche de les renvoyer chez eux.

5. Quelle est l'importance du désert et de la nature ?

Le désert de sel est omniprésent, la falaise colossale n'empêche pas les vents de remonter et d'accumuler des congères de sel sur les bâtiments et leurs habitants.