

Rémi Massé

Quantum-le jeu de rôle





Un jeu de rôle ?

Explications

Un jeu de rôle est un jeu de société basé sur l'imaginaire. Comme une histoire que l'on raconte, mieux d'ailleurs, que l'on fait vivre. Il se joue donc à plusieurs, en général à quatre ou cinq. Il y a une ou un joueur qui connaît l'histoire à l'avance, et qui va la faire vivre aux autres joueurs.

On appelle ce personnage le meneur (la meneuse) de jeu, et les autres sont appelés les joueurs. Pour faire jouer les autres, il est nécessaire d'avoir joué soi-même avant, d'avoir échoué et réussi à tous les endroits du jeu. Les parties durent en général longtemps, le plaisir et la responsabilité du meneur étant que les joueurs passent un bon moment.

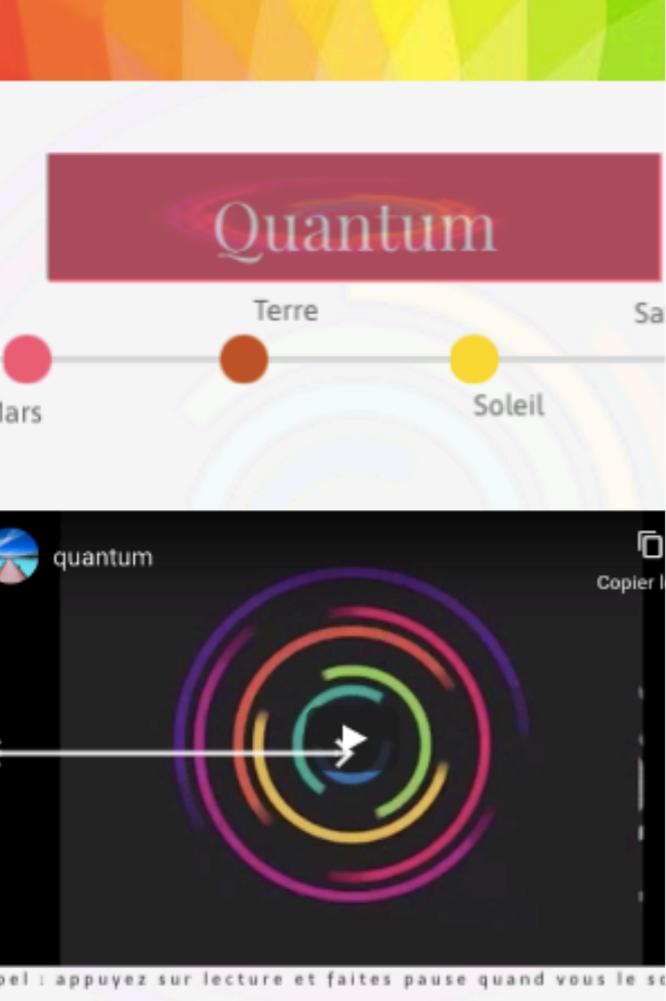
Meneur de jeu

C'est elle ou lui qui va indiquer aux joueurs les péripéties et les événements. Il va lire les descriptions des lieux et réagir face aux décisions des joueurs.

Il doit veiller à ce que le jeu se déroule dans une bonne ambiance, sans privilégier aucun joueur et en tenant compte de ce qu'ils veulent faire. S'il y a des choses impossibles, il doit le signifier. Si une action entraîne une autre, il doit en tenir compte. Il ne doit pas faciliter la partie mais ne doit pas non plus la rendre plus difficile qu'elle ne l'est.

Il va donc être le seul juge de l'avancée des joueurs et des conséquences de leurs actes, mais aussi donner la couleur, le ton, l'ambiance du jeu. Dans les pages suivantes, vous trouverez de quoi vous aider à rendre l'aventure plus vivante. Il n'est pas toujours nécessaire d'avoir un programme comme celui avec lequel vous allez jouer, un crayon, une feuille et des dés suffisent en général.





Le Quantum

C'est le système de hasard de ce jeu. Il s'agit d'une roue de couleurs. Si une couleur touche la flèche alors le tirage opère, sinon c'est considéré comme un échec. Il existe bien d'autres systèmes de hasard, celui là est dédié à ce jeu .

Le Quantum va déterminer des caractères et parfois des pouvoirs. C'est à vous que revient la responsabilité de rappeler aux joueurs de jouer leurs rôles, dans les limites de la politesse et du respect d'autrui bien sur. Plus le jeu devient vivant, mieux il est vécu. Essayez d'être juste mais aussi indulgent, c'est un exercice proche du théâtre et il ne faudra pas trop exiger de vos joueurs, l'essentiel est qu'ils en retirent une satisfaction.



L'aventure

Quantum le jeu

Ce jeu se déroule en quatre chapitre distincts les uns des autres. Trois grands chapitres d'aventure et un de conclusion. A vous de rendre vivant le jeu en commençant chaque partie par une petite description. Voilà de quoi vous lancer :

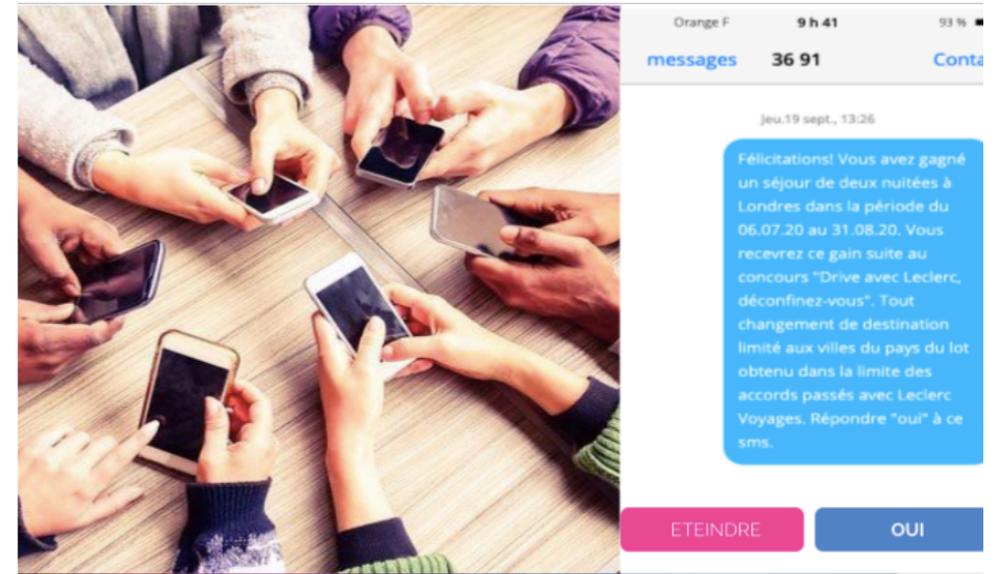
Introduction. Tous les joueurs ont choisi leur personnage, sont motivés pour jouer, ont regardé le Quantum et vu la page des règles. Ils sont tous sur la page du sms au début de l'histoire.

le maître du jeu (MJ) lit à voix haute : « Il est parfois difficile de rester chez soi sans rien faire... Cette matinée ressemble à toutes les précédentes mis à part que vous venez de recevoir un sms.. Quelqu'un peut-il le lire à voix haute ? »

Un personnage joueur (PJ) lit le sms.

MJ : « bien que décidez-vous? »

PJ : « non moi j'y vais pas »



Accentuez la description en nommant les modèles de téléphones, les sonneries etc.

MJ , d'un ton tranquille : « d'accord, l'aventure s'arrête alors. C'est vraiment ce que vous faites dans le jeu ? »

(normalement les PJ, même les plus favorables à votre histoire, testent un peu le MJ qui doit rester sympa mais doit savoir où il veut mener ses joueurs. C'est tout un art.).

PJ (peut-être au bout d'un certain temps) : « d'accord allons-y »

MJ : « d'accord, vous pouvez appuyer sur OUI sur votre écran ».

TOUT LE MONDE SE RETROUVE SUR LA PAGE SUIVANTE, LE MJ DOIT SUIVRE SES JOUEURS.

L'aventure

Quantum le jeu

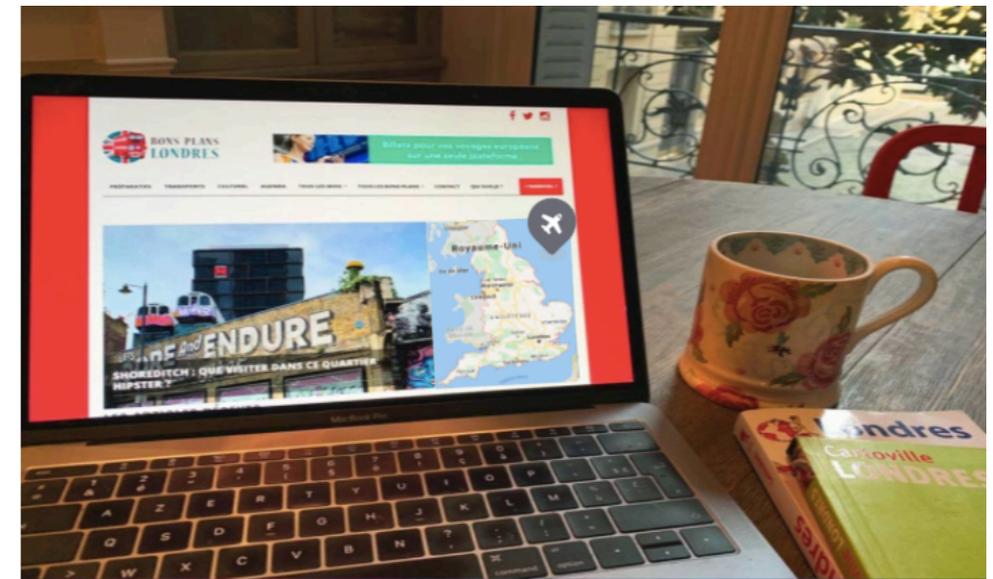
MJ : « Vous décidez de vous renseigner sur la destination. Si vous appuyez sur la carte de l'Angleterre, cela vous donnera une idée de sa forme. Qu'emportez-vous comme affaires ? »

CETTE PARTIE DU JEU SERT À IMMÉRGER LES JOUEURS DANS L'AVENTURE, MAIS AUSSI À PERMETTRE DE PRENDRE DES OBJETS QU'IL VOUS FAUDRA GERER APRES. VOUS POUVEZ INVENTER N'IMPORTE QUOI DE CREDIBLE POUR QUE L'HISTOIRE SUIVE SON COURS. PAR EXEMPLE :

PJ : « je prends le dernier iPhone, une voiture de course et un fusil mitrailleur. »

MJ : « si tu prends le fusil mitrailleur, il te faudra passer la douane et je ne donne pas cher de la qualité de ton séjour en Angleterre... La voiture de course sera difficilement transportable en avion donc tu vas la laisser, mais je suis d'accord pour l'iPhone. »

UNE FOIS LES JOUEURS EN ANGLETERRE, VOUS LEUR DIREZ QUE LEUR OPERATEUR



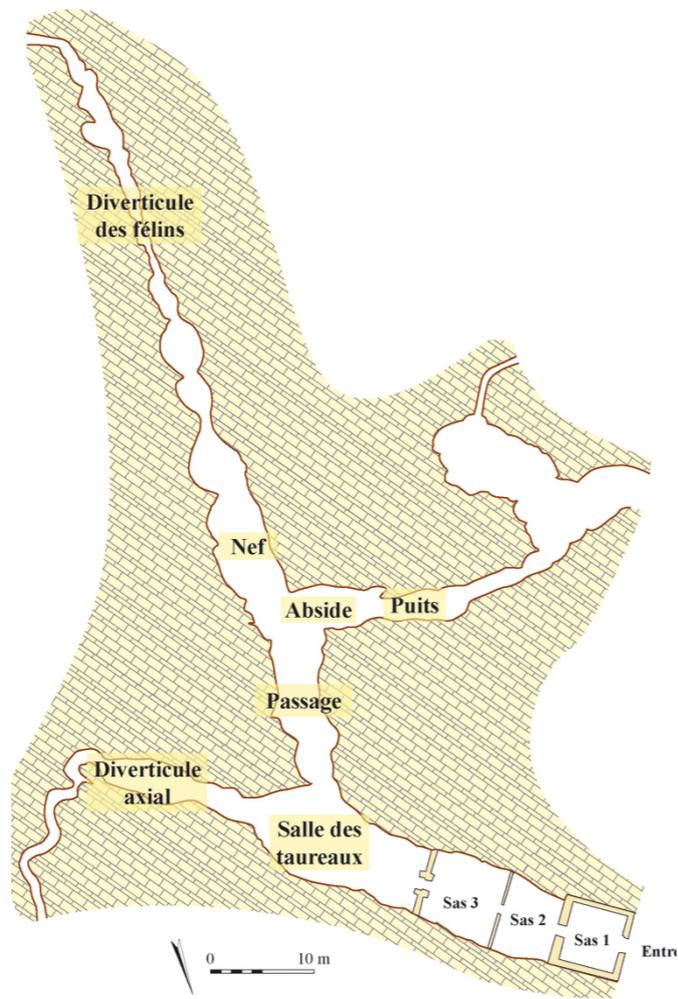
Vous pouvez préciser qu'ils sont dans leur appartement à Lalinde, Bergerac ou Paris, aidez-vous des images.

N'EST OPERATIONNEL QU'EN FRANCE, PAS DE CHANCE... MAIS ILS PEUVENT PRENDRE DES PHOTOS QU'ILS MONTRERONT PLUS TARD, TANT QUE L'APPAREIL A DE LA BATTERIE, À VOUS D'IMPROVISER

MJ : « tout le monde est prêt, nous pouvons prendre l'avion ? »

A VOUS DE VOIR SI VOUS INVENTEZ UNE PARTIE DANS L'AEROPORT OU PAS. SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUÉ AVANT, JE VOUS LE DÉCONSEILLE MAIS CELA RESTE UNE POSSIBILITÉ.

ETC...

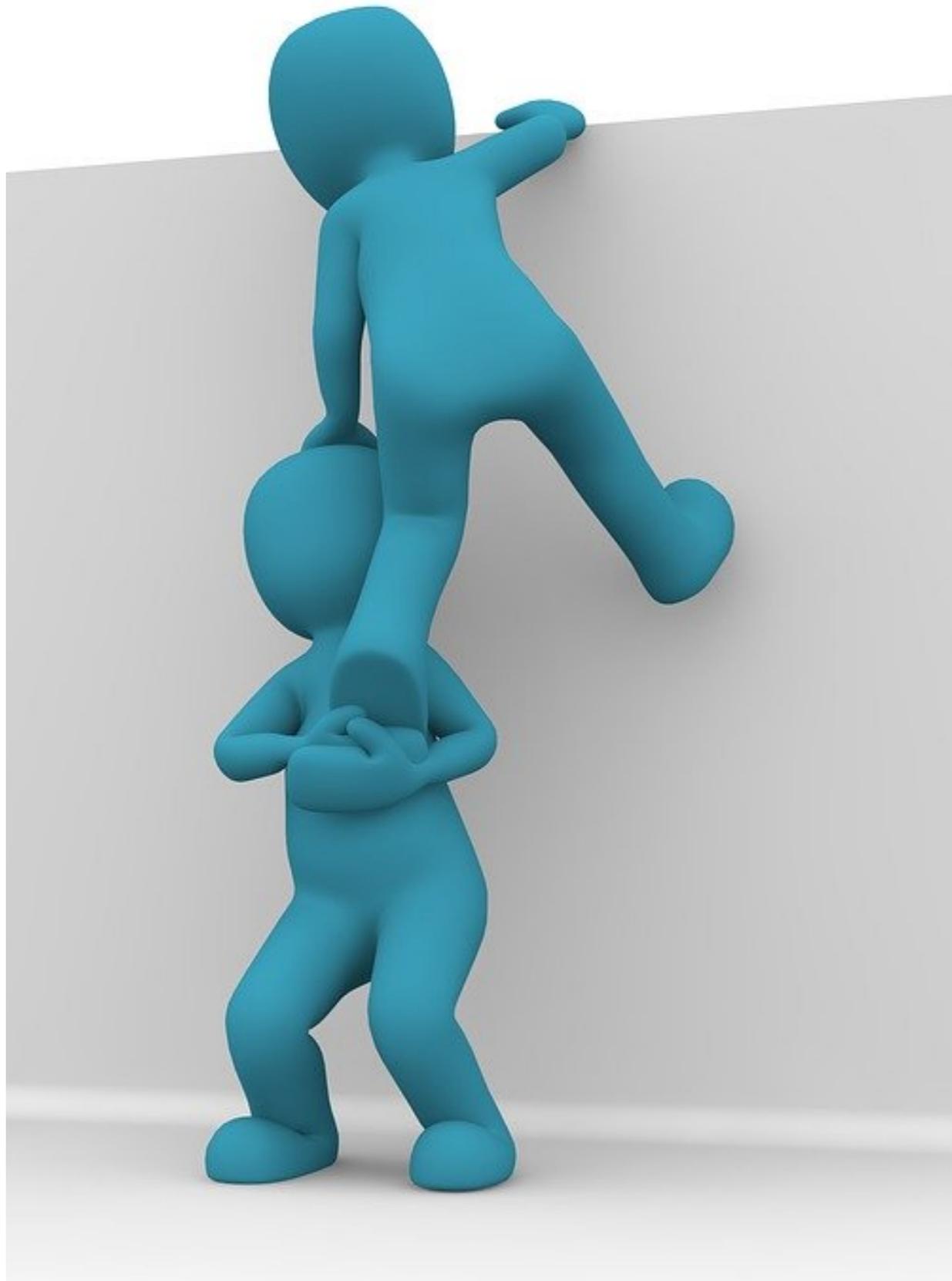


Plans possibles

Vous pouvez rallonger la partie par des plans plus aboutis que ce que le programme propose dans la partie solo.

Les joueurs n'ont pas le plan, vous devrez leur faire une description de leur avancée (par exemple : « après un long couloir de deux mètres, le tunnel tourne à gauche en angle droit » etc.). Vous pouvez leur suggérer de dessiner le plan eux-mêmes. Ne faites pas trop durer et trichez pour les aider s'ils sont perdus. Ce n'est pas parce que vous connaissez l'histoire que vous êtes meilleur qu'eux ! Prenez des plans d'endroits que vous connaissez, il suffit d'ouvrir une carte.





Solution

Page à page

La solution des énigmes et labyrinthes du jeu, ainsi que quelques détails pour renforcer l'immersion.

P1 : STATUE lancez la musique en haut à droite et parlez un peu à vos joueurs. Cela lance l'immersion dans le jeu.

P2 : PRELUDE habituez vos joueurs à choisir en leur laissant décider entre les trois premiers points des règles

P3 : QUANTUM ne passez pas trop de temps sur le quantum, le système est simple à comprendre. Ne rendez pas difficile quelque chose d'inhabituel. Faites un test avec eux et revenez avec « RETOUR » en haut à droite sur le tableau précédent.

P4 : PERSONNAGES prenez au contraire votre temps ici. Même si vos joueurs vont passer davantage de temps à résoudre des énigmes qu'à incarner un personnage, cela participe à l'immersion.

P5 : REGLES vous pouvez aller vite.

P6 : SMS n'hésitez pas à surjouer la scène en sortant votre propre portable ou en créant un son de sonnerie, en utilisant votre ordinateur etc. Décidez si les personnages se trouvent dans la même pièce ou non. C'est le moment de leur apprendre aussi qu'il y a un certain « principe de réalité », ils ne peuvent pas tout faire. A ce stade normalement, les joueurs testent l'univers : peuvent-ils influencer le jeu ? Comment ? Qui décide ? Imposez-vous en douceur et n'hésitez pas à faire semblant de jouer leur

jeu. Ils veulent éteindre le téléphone ? Qu'à cela ne tienne, d'accord, l'aventure est terminée. Mais dès qu'un joueur va dire « mais non on plaisante », rebondissez dessus, favorisez toujours les bonnes volontés pour créer des effets de « cercle vertueux. »

P7 : ORDINATEUR servez-vous de cette page pour vous exercer à décrire la scène. Décrivez tous les objets présents et insistez bien sur la forme de l'Angleterre. C'est important pour la fin du jeu, souvenez-vous. Faites les cliquer sur la carte par une incitation à manipuler un ordinateur dans l'ordinateur.

P8 : AVION cette page sert enfin à apprendre aux joueurs à ne pas cliquer sans vous sur les éléments. Vous ne devez pas être décalés par rapport à eux. Précisez bien qu'ils doivent avoir votre accord pour cliquer sur un élément et qu'ils doivent tous être d'accord. Si c'est la première fois que vous animez un jeu de rôle, ne les faites pas se diviser en petits groupes indépendants. Restez groupés, favorisez le dialogue entre eux par des petites phrases répétées, surtout si un même joueur prend souvent la parole (ce qui est une bonne chose puisque cette personne se sentira impliquée) : « Qu'est ce que tu en penses ? » « Tu n'as pas parlé, tu es d'accord avec le groupe ? » « Je vous rappelle que vous pouvez communiquer entre vous » etc.

P9 LUGNASAD L'aventure commence réellement ici. Servez vous de l'image pour décrire Londres : la circulation, le parlement, les bus rouges, les parapluies, jouez sur les clichés afin que rapidement les joueurs se forgent des images par eux-mêmes. Faites les se rendre compte par des questions : que le plan commence dans une gare, que le trajet est en ordre alphabétique. Il n'est pas nécessaire qu'ils écoutent tous les enregistrements en entier une fois qu'ils ont compris qu'ils devaient trouver quel audio correspond au plan. Pensez à jongler entre le volume de leurs téléphones et le votre si vous êtes à distance chez vous, en ligne. Convenez d'un geste alors pour signifier que quelqu'un veut parler. Une autre solution est que l'un des joueurs rapproche son ordinateur du micro de votre caméra afin que tous écoutent en même temps. Choisissez enfin d'appuyer sur le bon personnage en blanc au milieu des cinq autres.

P10 APPARTEMENT faites comme si vous étiez vous-mêmes surpris du cambriolage. Veillez à rester groupés et à ce que personne ne clique par lui-même sans en informer les autres.

P11 PHOTOS SUR LE MUR faites les communiquer et essayer leurs hypothèses mêmes mauvaises. C'est par l'erreur qu'on progresse aussi. Favorisez les bonnes idées même si elles ne correspondent pas à la logique du jeu. Précisez que la bonne réponse sera donnée, s'il n'y a pas de

réponse, c'est qu'il faut recommencer. La bonne réponse est la photo du tuba, seul instrument à vent au milieu de toutes ces cordes.

P18 Elgar montre la forêt de Sherwood. Insistez sur la forme de la forêt par rapport à la fin du jeu. Précisez que la forêt était beaucoup plus grande par le passé, mais que les routes autour ont amené les hommes à la réduire en carré, tout comme la forme du smartphone, de l'ordinateur, des photos, du piano, de l'appartement, du plan de Londres, du trajet etc.

P17 QUEL OBJET ETAIT-CE ? Insistez sur l'image de fond. C'est donc un piano.

P20 Elgar parle du piano, insistez sur la forme carrée et sur le fait que jouer dans une forêt est inhabituel.

P11 JE NE RETROUVE PLUS RIEN laissez les joueurs coopérer. Certains peuvent noter, d'autres prendre leur temps. Rappelez de passer à l'image suivante tous ensemble. Solution : 3° image 2° ligne et 5° image 2° ligne

P21 QUANTUM, ce n'est qu'un entraînement au tirage. Les joueurs sont amenés à aller inspecter du côté de Nottingham.

P22 ELGAR : n'hésitez pas à repasser la vidéo afin d'écouter le morceau en fond sonore.

P23 TABLEAU DES TRAINS : cliquez sur Nottingham en haut au milieu

P24 STATION : cliquez sur le bus

P25 SHERWOOD FOREST : écoutez chaque fois les extraits vidéos, laissez les les regarder aussi longtemps que possible, ils sont l'enjeu de la question finale du chapitre. Le trajet est tout droit , à la clairière prenez à gauche. Observez la statue de Robin.

P33 BON CHEMIN étoile rouge

P36 SAMAIN faites dessiner la ligne mélodique dans l'air avec la main. Contentez vous de l'à-peu-près, surtout après la première phrase mélodique, mais faites répéter jusqu'à la compréhension par tout le monde. Laissez les joueurs exprimer leur démarche.

P37 QUANTUM redéfinissez les personnages, faites le faire par les joueurs et laissez les joueurs lire à haute voix leurs nouveaux caractères ou transformations.

P36 PLAN DU VILLAGE : insistez sur l'étoile au milieu. Le village est presque désert, les hommes se sont cachés

dans la forêt pour aider Robin des bois (que l'on ne verra pas dans le jeu). Ils sont évidemment surveillés par la garde du Shérif de Nottingham. Mais cette action se passe hors du jeu, ce n'est que le cadre des aventures de joueurs.

P39 PUIT : faites les deviner que c'est le soleil qui se reflète

P40 TOUR FORTIFIÉE : attention il y a un lieu caché dans le couloir souterrain (oeil). Insistez sur les indices : les torches à moitié usées, les copeaux de bois près des rochers, le fait qu'on ne puisse pas descendre davantage (inventez dans les descriptions des toiles d'araignées, de la poussière, pour mettre en avant le fait que certaines parties des souterrains ne sont pas utilisées). C'est par ce lieu caché qu'on peut sortir du village

P41 MAISON ATTENANTE A LA TOUR : insistez sur le fait que la femme ne vous comprenne pas. Si les joueurs inventent une langue elfique, faites la inventer. Jouez sur les anachronismes si vous décidez d'incarner le rôle de la femme : elle comprendra les mots mais pas toutes les significations. Elle ne saura pas ce qu'est un smartphone, un avion, un ordinateur etc. Jouez un personnage gentil mais apeurée. Elle sera rassurée si les joueurs, après avoir cherché les trois lions, lui disent qu'ils sont favorables à Richard Coeur de Lion. Le blason du prince Jean (Jean sans terre) est composé de deux lions. Si personne d'entre vous ne connaît la légende de Robin des Bois, faites la

raconter par cette femme : Richard Coeur de Lion est parti en orient en croisade et le pays est gouverné par son frère le prince Jean en attendant son retour. Mais le prince Jean (« sans terre ») décide de taxer les habitants en devenant un tyran, aidé par une police brutale dirigée par le Shérif de Nottingham. Robin des bois montera une révolte aidé de brigands et autres dissidents cachés dans la forêt de Sherwood, jusqu'au retour du roi Richard tant attendu. Le jeu se situe juste avant le retour du roi. À noter, les oreilles de l'enfant sont pointues, comme celles d'un elfe, mais les habitants du village ignorent eux-mêmes qu'ils sont des descendants d'elfes. Ils comprennent l'elfique cependant qui se mélange à leur anglais médiéval mais le prennent pour un dialecte local. La femme peut accepter de les héberger contre quelque chose (inventer un troc d'un objet contemporain par exemple, et jouer avec une utilisation différente). Dans la tour, la bannière de Richard ne peut se voir que quand le soleil se lève.

P42 ECURIES : insister sur le côté propre de l'étage et de l'escalier. Ces écuries appartiennent à la garde du Shérif (qui s'écrit en anglais sheriff).

P43 GRANDE MAISON : au besoin, cherchez des herbes médicinales réelles médiévales pour agrémenter le jeu. La femme réagira de façon similaire à la femme à l'enfant. La cave prend le même rôle que les souterrains de la Tour. Insistez sur le parchemin.

P44 ENTREE SOUTERRAIN c'est le 2. Repensez à l'indice du parchemin.

P45 à 49 LABYRINTHE, on entend des sons, devinez le bon chemin : gauche, gauche, droite, droite, droite

P50 SYMBOLES RONDS SUR LES MURS le soleil. Repensez au puit, à la direction d'où vient le roi Richard (l'orient, là où le soleil se lève), à la tour de la maison où est affiché la bannière de Richard.

P51 QUANTUM laissez choisir entre sa couleur et celles de gauche et de droite à vos personnages. Si par exemple la couleur marron est tirée et que votre personnage avait donc la Terre, il a le choix entre Akase, Agni et Prhtivi.

P52 IMBOLC si la voix de l'elfe n'est pas assez forte et trop rapide, il y a une version plus facile à la page d'après. Sa voix est enregistrée à l'envers. Vos joueurs n'ont pas à enregistrer mais peuvent réaliser une phrase ou un mot si c'est trop difficile pour eux, à l'envers. La phrase est « bonjour étrangers, d'où venez vous ? »

P53 DANS VOTRE REPONSE IL Y AURA : un élément, vous venez du soleil et vous ne savez pas où ni quand vous êtes.

P58 après un passage de lecture, il faut s'imaginer parler dans une pièce vide qui va résonner en fonction du

nombre de parois. Réponses 1 - 3 - 3

P64 CARTE DE LA PANGÉE : plusieurs épreuves courtes qui peuvent pour certaines être résolues avec des activités de création ou de recherche, les pouvoirs des joueurs et le tirage du QUANTUM en bas à gauche. Solutions : DRAGON DE LA NUIT : la corde COLLINES MALEFIQUES : chauve-souris, lion, scorpion OEIL DU DRAGON : triangle LABYRINTHE DE LA MORT : sifflet

P65 BELTAIN rappelez à vos joueurs de compter les cubes, pyramides et cercles qu'ils sont reçus.

P66 COMBIEN DE FORMES : se lit par lignes. Solution : 4 carrés 3 triangles 3 cercles

P67 A QUELS MONDES : se lit par lignes. Solution : 2 (le carré représente l'organisation des hommes, le rond représente l'organisation de la nature, le triangle représente l'entre deux, quand la nature se sépare)

P68 solution de l'énigme précédente. Le texte :

Un trésor dans un loft

Digne des plus grands romans d'aventure, cette nouvelle rapportée par notre correspondante anglaise Miss Dragonfly a de quoi étonner : dans l'appartement du défunt compositeur Edward Elgar 1857-1934 a été retrouvé dans un vieux piano fabriqué dans les ateliers de lutherie de Nottingham tombé en ruines, le plan de la cache souterraine des brigands de la forêt de Sherwood ! Robin des bois n'était-il donc pas une légende ? Les plus grands spécialistes s'accordent pour dire que ce

discours donne lieu à des opinions diverses qu'il est important de discuter... (suite ici)

Le réseau électrique coupé dans plusieurs endroits du monde à haute teneur touristique ! Les pyramides d'Egypte mais aussi...

P69 fin du jeu, bravo et merci !

LES REFERENCES :

MUSIQUE : dans l'appartement d'Elgar, vous trouverez un métronome, un diapason, une baguette de chef d'orchestre, un médiateur (ou plectre), un piano mais aussi un orgue de barbarie, un tuba, des luths et des théorbes, une guitare, une harpe. Elgar est un compositeur très connu en Angleterre du début XX°, son morceau *Pump and Circumstance* est souvent joué. On entend du Purcell lors des enregistrements sonores de Londres. Rossini a composé l'opéra Guillaume Tell au XIX° dont vous avez écouté l'ouverture, la légende de ce héros suisse date du XV° et a été inspirée par celle de Robin des bois. Kornglöd a composé la musique du film « les Aventures de Robin des bois ». Les écritures sur les murs des souterrains renvoient à des écritures musicales réelles. Le solfège du XIX° mais aussi les oscillations de fréquences, le langage MIDI, les neumes, l'écriture arabe et grecque, l'écriture du XX°. L'ethnomusicologie est la science qui étudie les musiques dans le monde. L'archéoaoustique est la science qui étudie des hypothèses de musique préhistorique par la résonance supposée des instruments. Vous avez vécu, créé et écouté des utilisations et conceptions de la musique différentes selon les pays et les époques.

ENTRE CROYANCE et SCIENCE : Les éléments FEU TERRE AIR EAU divisent le zodiaque annuel selon l'astrologie occidentale, mais étaient présents pour expliquer la création du monde chez les grecs de l'antiquité; les astres étaient associés à des dieux sous la Rome antique et on en a gardé les noms pour désigner certains éléments en alchimie, qui deviendra les « sciences physiques ». En Inde, des points médicaux sont associés à la spiritualité et portent le nom de « chakras ». LUGNASAD, SAMEIN, IMBOLC et BELTAIN sont des fêtes solsticiales druidiques celtes qui divisaient l'année et permettaient de donner un sens aux changements de la nature, dus à la place de la Terre dans son orbite autour du soleil.



Bonne aventure

Et surtout : amusez-vous !

Tout ceci n'est qu'un jeu !

Rémi Massé avril-mai 2020

Toutes les images sont libres de droit (je les ai cherchées en tant que telles) et l'utilisation de ces documents est à usage exclusivement dans un cadre privé , pédagogique et gratuit de télé-enseignement.

creableu@gmail.com