

FIASCO ASSURÉ

Par Jason Morningstar
et
Steve Segedy

Édition originale : Steve Segedy et Amanda Valentine

Traduction : Tristan Lathière, avec des morceaux de
Julien « Evil Twin » Drouet dedans

Relecture : Sandy « Not So Good Twin » Julien

Illustration : Jason Morningstar

Mise en page : Jason Morningstar, Steve Segedy,
Giulia Barbano et Edge Studio

Éditeur : Gilles Garnier



EDGE

PAVÉ JURIDIQUE OBLIGÉ PÉNIBLE

Ce document utilise les polices de caractères Hitchcock, Vertigo, DejaVu et Meridien.

Fiasco Assuré, droits de reproduction réservés en 2011 par Bully Pulpit Games LLC. La couverture d'*Objectif Mercure*, droits de reproduction réservés en 2009 par John Harper. Tous droits réservés.

Si vous souhaitez créer du matériel lié à *Fiasco*, nous serons heureux de vous y aider. Écrivez-nous à contact@edgeent.com.

ISBN : 978-84-15889-57-1

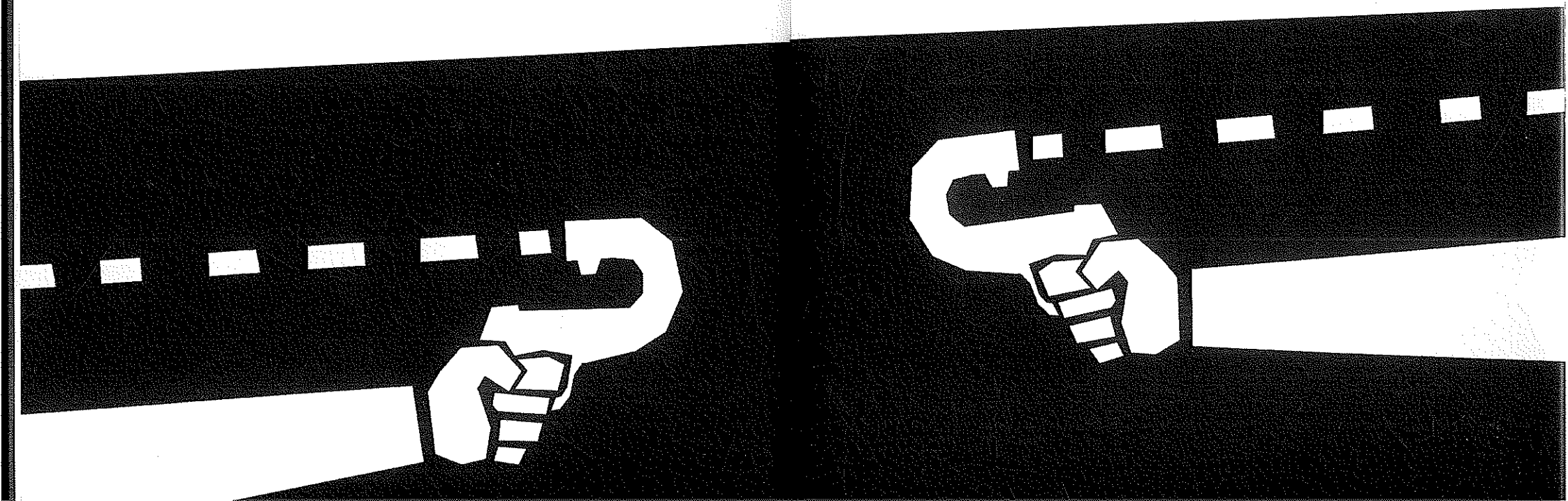
Première édition française

UN MOT D'AVERTISSEMENT

Ceci n'est pas un jeu : c'est une somme de commentaires à propos d'un jeu. Il est préférable d'avoir lu, et dans l'idéal joué à *Fiasco* pour que ce qui suit ait un sens. Certaines parties tiennent debout toutes seules, mais l'obtention d'un exemplaire de *Fiasco* constitue un investissement incroyablement judicieux dans le cadre de votre bonheur futur.

REMERCIEMENTS

À David Artman, Joe Beason, Chris Bennett, Dave Cleaver, Jesse Coombs, Colin Creitz, Jim Crocker, Steve Dempsey, Pete Figtree, Cheyenne Grimes, MJ Harnish, Will Hindmarch, David Humphreys, Andrew Kenrick, Daniel Krashin, Anna Kreider, Leo Lalande, E. Tage Larsen, Sage LaTorra, Jay Loomis, Todd Love, Dan Luxenberg, Ryan Macklin, Marc Majcher, Franck Michaux, Marshall Miller, Brian Minter, Mike Montesa, Clinton R. Nixon, Mario Perez, Nathan Regener, Phil Sbzine, Scott Slomiany, Paul Tevis, Gregor Vuga, Nick Wedig, Charlton Wilbur, Autumn Winters et Jenn Wong.



INDICS

Un merci tout particulier aux personnes suivantes, qui nous ont généreusement autorisés à piller leur cervelle.

Pete Figtree, ruthlessdee.com

Kristin Firth, www.firth.ca

Will Hindmarch, wordstudio.net

MJ Harnish

Marc Majcher, gizmet.com

John Rogers, kfmonkey.blogspot.com

Nathan Russell, nathanrussell.net

Wil Wheaton, wilwheaton.typepad.com

TÊTES D'AMPOULE

Ces vieux routards de *Fiasco* auraient sûrement préféré un autre qualificatif. Vous découvrirez leur profondeur de pensée et leurs commentaires inestimables au fil des pages.

Chris "Jenkins" Bennett, David "Je suis avec le sénateur" Berg, Kate "scorpion fantôme" Bullock, Ewen "Flemmard Magic Circus" Cluney, Colin "baignoire pleine de beurk" Creitz, Pete "Sur le papier, ça paraissait super" Douglas, Stephen "Docteur Hook" Granade, Ryan "Fucking Macklin", Marc "On est là pour vous aider" Majcher, Marshall "Pingui" Miller, Brian "J'ai besoin d'un toubib spécial" Minter, Paul "la débrouille" Tevis, Remi "tueur de chevaux" Treuer, Graham "N'a-qu'un-œil" Walmsley, Nick "Dites, le bateau brûle toujours" Wedig et Charlton "C'est un faucon ?" Wilbur.

SOMMAIRE

Avant-propos.....	8
Présentations.....	10
Chapitre I : Jokari infernal.....	11
Comment assurer comme une bête à <i>Fiasco</i>	12
Erreurs de débutant	36
Contourner les règles	41
Chapitre II : Dompter les fauves.....	47
Du guidage dans <i>Fiasco</i>	48
Jouer via Internet	57
Chapitre III : 144 manières de faire mal	63
Conseils pour créer un cadre	64
Cadres : les conseils de pro	74
Chapitre IV : Piment à gogo	79
Bidouillage créatif	80
Embrouille fatale	83
Dénouement apocalyptique.....	85
Exemples concrets	87
Embrouilles en douceur.....	88
Dénouements sans douleur.....	90
Nouveaux Cadres	92
Fiasco High.....	95
Regina se marie	105
Vegas	115
Objectif Mercure.....	125
Chapitre V : Du miam pour la déchiqueteuse	135
Jouer avec des djeuns	136
<i>Fiasco</i> , atelier d'écriture virtuel	144
<i>Fiasco</i> vu par les acteurs	152
Les six commandements de Wheaton	163
Index.....	164

AVANT-PROPOS

À l'âge de douze ans, j'ai découvert les jeux de rôle par l'entremise de la fameuse «boîte rouge» D&D dont les règles commençaient par : « Voici un jeu *fun*. Son propos est de stimuler votre imaginaire. » Si le type de 38 ans que je suis devenu trouve assez présomptueux d'estampiller un jeu *fun* avant qu'un seul dé polyédrique ait été lancé, le petit type beaucoup plus jeune et candide que j'étais alors fut enthousiasmé par cette perspective. En revanche, moi et jeune moi sommes d'accord sur un point : D&D a stimulé notre imaginaire, ce qui était effectivement très fun et me renvoie l'image d'un type de 38 ans pédant et cynique.

J'étais un gamin geek à souhait et mal dans sa peau. Cette capacité nouvelle à me projeter dans la peau d'un, sinon DU héros représentait une chance incroyable : je passai dès lors le plus de temps possible à créer personnages et donjons, et à balancer des boules de feu imaginaires à tout ce que le *Manuel des monstres* mettait sur ma route.

En grandissant un peu, cependant, il se produisit une sorte de glissement. Était-ce moi qui avais changé, ou D&D ? Probablement les deux ; toujours est-il que le jeu que j'avais aimé laissait moins de place à l'imagination et devantage à la résolution d'équations complexes, donnant lieu à des discussions entre joueurs sur l'hypothétique résultat. Bien sûr, il restait possible d'alléger le système et de mettre l'accent sur la narration, mais ce n'était pas chose facile en ces temps d'optimisation à tout crin qui virent naître l'archétype du joueur Gros Bill.

Le fait que vous teniez un exemplaire de *Fiasco* dans vos mimines (ou lisiez son équivalent sur ces nouveaux gadgets électroniques démoniaques) m'autorise à penser que vous trouvez plus intéressant de raconter une histoire en mode collaboratif, par opposition à la manipulation de tables mathématiques complexes et autres figurines coûteuses à déplacer sur une carte richement illustrée. Vous voulez jouer à un jeu fun, qui stimule votre imaginaire. Bon choix. Je vous aime déjà.

Le moment où mon imagination me procure le plus de satisfaction, c'est quand je prépare une partie et quand je la fais jouer. J'aime bâtir un univers, inventer des adversaires à opposer aux joueurs, puis soumettre à ces derniers des dilemmes moraux destinés à encourager le bon vieux *roleplay*. J'aime entrer dans la tête de « mes » méchants (il m'est arrivé de passer trois semaines à l'écriture du CV d'un méchant à usage unique... parce qu'il avait beaucoup de choses à me raconter) afin de comprendre qui ils

sont, pour qu'ils soient les héros de leur propre histoire. Je guette l'occasion propice me permettant de redonner du service à un PNJ mémorable, rien que pour surprendre mes joueurs, et j'apprécie tout particulièrement ces moments rares où un rôliste se trouve tellement absorbé par son personnage qu'il cesse de considérer le résultat de son jet de dés comme une question de réussite ou d'échec... pour en faire une question de vie ou de mort.

Ces moments surviennent sans cesse lorsque l'on joue à *Fiasco*, et à tout le monde, parce que l'on n'est pas un simple joueur, mais l'un des coauteurs d'une histoire. Si *Fiasco* tient une place à part dans l'univers des JDR, c'est précisément parce qu'il nous pousse à provoquer ces moments que l'on redoute tous dans les autres jeux, ces instants où quelque chose de terrible est sur le point d'arriver, avec de possibles conséquences funestes pour nos personnages. *Fiasco* exige en outre que l'on cède aux aspects les plus pathétiques de notre nature, quelles que soient les circonstances. Il nous rend fiers d'être minables, et plus les choses vont mal, plus l'expérience est mémorable.

Avec *Fiasco*, vous tenez l'un des meilleurs – si ce n'est LE meilleur – systèmes de narration collaborative depuis qu'un type a levé les yeux sur une pyramide et s'est exclamé « Saperlipopette ! Voilà qui ferait un chouette dé. » À dire vrai, dans les 3d6 années que j'ai passées à jouer aux JDR, je n'ai rien connu d'approchant.

Fiasco est un jeu fun ; il stimule votre imaginaire. J'espère que vous trouvez ça fun quand tout va de travers.

WIL WHEATON

Los Angeles, Californie

25 mars 2011

PRÉSENTATIONS

L'un des principaux objectifs de *Fiasco* fut de créer un jeu que les joueurs allaient adorer traficoter. Autour d'un noyau simple et fiable, nous avons ajouté des ingrédients qui sont de véritables appels aux règles faites maison, aux nouvelles façons bizarroïdes de découper une histoire, ainsi qu'une série de postulats qui n'ont absolument rien de définitif. La clé, de notre point de vue, revenant à donner à chaque groupe de jeu l'espace et les ressources nécessaires pour se l'approprier. Et c'est ce que vous avez fait !

La chose que je tiens le plus à vous présenter dans cet ouvrage n'est pas notre travail, mais celui des autres. Une foule de tuyaux précieux collectés au fil d'innombrables sessions de *Fiasco*, la profonde sagesse d'individus déjantés qui ont emmené le jeu dans des directions inattendues, le bricolage passionné opéré par des bidouilleurs de génie. C'est de la bonne.

J'espère que vous apprécierez, et que vous ajouterez vos propres ingrédients à la mayonnaise. N'oubliez pas de nous raconter ce que ça donne.

JASON

De tous les jeux que nous avons publiés jusqu'ici, *Fiasco* est mon préféré. J'y ai énormément joué, et chaque nouveau Cadre me donne envie de replonger. En me basant sur les impressions que nous avons recueillies, j'ai le sentiment que vous êtes nombreux à partager mon opinion !

Le succès de *Fiasco* nous a fait très plaisir, et si nous sommes conscients du caractère inéluctable d'un futur dé noir, votre amour pour le jeu nous va droit au cœur. Ce supplément est une façon de remercier tous ceux qui ont joué à *Fiasco*, et qui nous aident à créer une série sans fin d'histoires pleines à craquer de train-qui-déraille-c'est-affreux,-mais-je-ne-peux-pas-m'empêcher-de-regarder et d'échecs pitoyables.

Les pages qui suivent regorgent d'idées et de conseils pour vous aider à tirer le meilleur parti de *Fiasco*, qu'il s'agisse de rendre les parties plus fluides, d'améliorer le processus de création de Cadres ou de détourner les règles à votre convenance. Nous espérons vivement que cet ouvrage vous permettra de créer la Mère de tous les Merdiers lors de votre prochaine partie !

STEVE



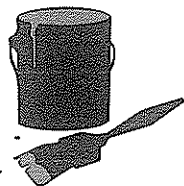
COMMENT ASSURER COMME UNE BÊTE À FIASCO

Il y a une différence entre un échec et un fiasco. Un échec, c'est tout simplement une absence de succès. N'importe quel crétin peut aboutir à un échec. Mais un fiasco, c'est un désastre d'une envergure légendaire. Un fiasco, c'est un conte populaire qui fait son chemin d'une oreille à l'autre, et qui donne aux autres l'impression d'être plus vivants, parce que ce n'est pas à eux que c'est arrivé.

Drew Baylor, Rencontres à Elizabethtown

Apprendre à jouer à *Fiasco* n'a rien de bien difficile ; les règles minimalistes s'inspirent du bon cinéma dans leur architecture, ce qui rend le processus de jeu presque intuitif. Nous savons tous à quoi ressemble un film, comment le cadrage et le rythme donné aux scènes contribuent à la narration, et la plupart des joueurs de *Fiasco* mettent inconsciemment ce savoir-faire en pratique lors d'une partie. Dans la section qui suit, en revanche, nous allons mettre l'accent sur des suggestions qui permettent de régler certains problèmes récurrents, ainsi que sur une sélection d'excellents outils narratifs qui peuvent littéralement mettre le feu à votre prochaine session.

N'ÉPOUSE
PAS CETTE
MORUE



L'IMPRO NE S'IMPROVISE PAS

Tous ceux qui ont déjà joué à *Fiasco* l'auront compris : le système s'appuie beaucoup sur la capacité à improviser. Pour cette raison, la boîte à outils permettant d'optimiser les sessions est largement empruntée au monde de l'impro théâtrale. Les maîtres de jeu expérimentés en reconnaîtront également certains.

Fiasco étant exempt de MJ central, les meilleures parties sont celles où tous les participants utilisent ces outils et jouent un rôle actif dans chaque scène. La façon la plus simple d'arriver à ce résultat à votre table consiste à faire vous-même la démonstration de ces techniques.

SUIVRE LE MOUVEMENT

Jouer à *Fiasco* est peut-être l'activité de groupe la plus débridée à laquelle on puisse prendre part... sans ôter ses fringues. Il s'agit de s'exprimer et d'écouter avec soin, de se rendre vulnérable en créant de façon spontanée et en se livrant à la critique, tout cela en naviguant dans le mélange de cultures et de niveaux hiérarchiques que l'on rencontre habituellement dans un groupe. Un groupe qui pourrait même être composé d'inconnus.

Ça demande pas mal de confiance.

Il faut faire confiance à vos compagnons de table pour apporter eux aussi l'enthousiasme, l'énergie et la créativité diabolique dont vous faites preuve. Tout le monde souhaite que la mayonnaise prenne, et le plaisir partagé est l'unique critère de réussite de l'entreprise.

Il faut également faire confiance à votre génie inné. Vous savez raconter une histoire, vous savez interagir avec autrui, vous savez comment attendre votre tour et vous plier à des règles, et vous savez ce que vous aimez. C'est largement suffisant !

Vous voici prêt à vous fier à votre table et à vos capacités, paré à vous lancer et à passer un bon moment. La suite – faites-moi confiance – va rouler toute seule. Les techniques qui suivent, basées sur cette confiance mutuelle, vous aideront à tirer le meilleur parti de vos sessions.

ACCEPTATION ET GÉNÉROSITÉ

Si vous faites confiance aux autres participants, vous savez que ces joueurs brillants vont apporter du contenu bien juteux à la partie. Des ingrédients loufoques, inattendus, qui vont vous décoiffer.

Ça s'appelle la générosité. Vous aviez des idées pour votre petit gugusse, et des idées encore meilleures pour les petits gugusses des autres, mais tout cela a basculé dans le néant : on vient de vous faire un cadeau. Les ingrédients loufoques qui viennent de faire chavirer votre petit attelage sont autant d'éléments tangibles à partir desquels il vous appartient de créer encore plus de fun. Très bientôt, ce sera votre tour de faire des cadeaux aux autres.

Si vous avez confiance en vous, vous savez que vous êtes capable de suivre le mouvement et de rajouter une couche de délire.

Ça s'appelle l'acceptation. Ce truc dingue et inattendu ? Vous allez l'intégrer, capitaliser dessus, livrer le meilleur de vous-même. Vous allez dire « oui », « et... » Déjà, vos contributions sont acceptées, une spirale délirante prend de l'ampleur.

ENRICHISSEMENT

Si la générosité se manifeste par la créativité des autres participants et autant d'idées à incorporer à vos propres scènes, la réciproque s'appelle enrichissement. N'hésitez pas à fournir des idées aux autres joueurs pendant leurs scènes. Libre à vous d'ajouter un détail évocateur, un ingrédient haut en couleur dans le décor, si possible sans trop détourner l'attention sur vous : les joueurs qui écoutent pourront utiliser le matériau qu'ils jugent intéressant pour pimenter la situation. Admettons par exemple que lors d'une scène précédente, le fondu au noir ait laissé notre détrousseur à l'ancienne de cliniques vétérinaires, Albert Lilley, tabassé par le gangster russe auquel il doit de l'argent. Mike, qui n'a pas de personnage dans cette scène, ajoute néanmoins une touche de couleur :

STEVE – Albert Lilley entre dans la clinique vétérinaire et franchit la double porte qui mène à la salle de consultation.

MIKE – La réceptionniste ne lève même pas les yeux.

STEVE – Et le véto est bien là ?

MIKE – Tout juste. Il est penché sur la table d'examen en inox, où roupille un pékinois anesthésié.

STEVE – Lilley sort un flingue. Ça va chier.

Ces détails insufflent de la vie à la scène, allègent un peu le fardeau narratif de Steve et offrent de nouvelles possibilités. Tout soudain, nous voici avec un pékinois anesthésié ! Si ces petites touches ajoutées au décor sont toujours les bienvenues, elles permettent surtout d'aller encore plus loin en ajoutant du contenu signifiant à l'aide d'une technique d'improvisation appelée enrichissement. Le nom parle de lui-même : il s'agit de rendre un personnage plus riche en le dotant d'un trait, d'un objet ou d'une émotion au service de la scène.

Voici la même séquence, avec Joël qui ajoute un peu d'enrichissement bien juteux et transforme le personnage de Steve :

STEVE – Albert Lilley entre dans la clinique vétérinaire et franchit la porte à double battant qui mène à la salle de consultation.

MIKE – La réceptionniste ne lève même pas les yeux.

STEVE – Et le véto est bien là ?

MIKE – Tout juste. Il est penché sur la table d'examen en inox, où roupille un pékinois anesthésié.

JOEL – Oh ! Et Lilley a le bras en écharpe.

STEVE – Exact ! Ilya Lavrov lui a pétié un bras. Il farfouille dans la poche kangourou de son sweat à capuche et en sort un flingue avec sa main gauche, qui n'est clairement pas sa bonne main. Ce geste super maladroit lui arrache une grimace de douleur. Ça va chier.

En ajoutant un détail qui ne concerne pas l'environnement immédiat, mais le personnage de Steve, Joël fournit à ce dernier un matériau intéressant sur lequel s'appuyer, et que Steve s'empresse d'utiliser. Steve aurait pu refuser l'idée du bras cassé, bien entendu, s'il avait trouvé qu'elle sonnait faux ou s'il en avait une meilleure sous... le coude.

Vous avez une idée du tonnerre de ce que votre personnage va faire dans la scène suivante, mais l'intervention d'un autre joueur la rend totalement irréalisable. Si vous jouez de manière généreuse, il est fort possible que vous ayez encouragé les autres à aller dans cette direction pour le bien de l'histoire ! Alors, qu'allez-vous décider quand votre tour viendra ? Vous allez suivre le mouvement, enchaîner, vous inspirer du nouveau contexte pour décider de ce qui arrive à votre personnage. — Marc Majcher

RÉINCORPORATION

Grosso modo, réincorporer est synonyme d'écoute attentive. Si vous êtes partie prenante de ce qui se passe autour de la table et tendez l'oreille, les pistes vont littéralement vous sauter dessus. Tournures de phrase. Images et cheminements bizarres. Maniérisme comique et objets qui font froid dans le dos. Tous les ingrédients formidables que vos amis ont intégrés à la partie meurent d'envie d'être réutilisés : amplifiés, transformés, rendus signifiants et hilarants par le simple fait qu'ils resurgissent.

Le terme «réincorporation» est issu de l'improvisation comique, où c'est une figure de style savamment peaufinée. L'art du réchauffé est chéri, nimbé de prestige et d'une aura presque religieuse par ceux qui savent bien s'en servir. Et il s'adapte très facilement au jeu.

L'un des temps forts de ma première partie mettait en scène un officier de liberté conditionnelle, le genre crétin tout content de son nouveau joujou. Il n'arrêtait pas de répéter « Vous avez vu ma nouvelle matraque ? » en l'exhibant et en l'agitant sous le nez des gens. En fin de scène, un autre personnage s'est emparé de force de sa matraque et lui a flanqué une dérouillée avec en criant « Tu l'as vue, ta nouvelle matraque ? » — Stephen Granade

En règle générale, essayez de réincorporer des Éléments déjà sur la table avant d'en introduire de nouveaux. C'est surtout valable pour les Objets et les Lieux, autour desquels doit graviter l'histoire. Retenez les ingrédients frappants (sans jeu de mots) quelle que soit leur origine, puis cherchez une manière de les réutiliser dans un contexte revisité : le précieux coupé sport de papa, volé par votre petite amie dans l'Acte I, revient dans l'Acte II en tant qu'arme du crime (tiédasse), taxi improvisé pour un troisième personnage sur le point d'accoucher (chaud) ou cube de ferraille vendu à la casse située derrière l'usine de recyclage de papa (incandescent avec une pointe de sadisme).

La continuité est essentielle. Selon moi, les meilleurs moments du jeu sont souvent provoqués par des réincorporations. C'est aussi valable pour les PNJ... Prenons la femme du routier, présentée par Edward comme une accro aux programmes télé d'après-midi qui se désintéresse de son mari. Si je la remets en scène en tant que tueuse sanguinaire sans raison apparente, ce sera beaucoup moins fun qu'en la jouant sous sa vraie forme, quitte à la cantonner au rôle de figurante en me contentant de revisiter sa passion pour *Les feux de l'amour*. — Brian Minter

DÉFINIR LE TON

Je semble surtout exister grâce à la chaleur, comme l'araignée qui vient de naître. Les orchidées sont un prétexte pour la chaleur. Vous aimez les orchidées ?

Sternwood, Le Grand Sommeil

Comme la plupart des jeux de rôle sans MJ, *Fiasco* a tendance à partir en vrille la première fois que vous y jouez. On parle alors de partie barjot, caractérisée par un excès de comique, de violence ou des deux à la fois. Des pingouins télépathes ? Barjot. Flinguer des dealers au beau milieu d'une tornade ? Complètement barjot aussi. Cela produit des parties amusantes et faciles à jouer, que tout le monde adore. Le barjot 100%, c'est un peu comme un dîner 100% crème glacée : de temps en temps, pourquoi pas.

Pour autant, *Fiasco* peut facilement varier les tons en fonction des choix opérés par vous-même et vos amis. Que vous préférerez les combats à l'épée dans un centre commercial ou la mélancolie paisible d'un grand amour que l'on laisse partir au loin, tout est possible à condition de définir le ton juste.

Par bien des aspects, le style barjot correspond au mode par défaut de *Fiasco*. Plusieurs raisons à cela : les parties barrées sont un raccourci vers le fun, ce qui est tentant lorsque les joueurs manquent de temps ou d'énergie. Cela permet en outre de créer une signature intéressante, qui facilite le résumé de la partie. «Et là, on a rempli la maison de nains de jardin et on a roulé dessus avec un char ! C'était énorme !»

En général, un Élément barjot suffit. Avec le peu de scènes que compte une partie de *Fiasco*, mieux vaut réincorporer le même truc barjot plutôt que de devoir en inventer à la chaîne. Cela réduit la fatigue créatrice, dynamise la partie et transforme la dinguerie initiale en spirale narrative d'une richesse insoupçonnée. Combien de fois le groupe arrivera-t-il à réutiliser un pingouin télépathe ? — Remi Treuer

Le barjot rassure. Intrinsèquement, un Cadre de *Fiasco* reflète la réalité ; les joueurs courent le risque de s'y reconnaître. En insufflant de l'absurde, on crée une distance qui isole des participants de la fiction. Si vous êtes peu à l'aise avec le matériau ou manquez de confiance envers le groupe (à l'occasion d'une convention, vous jouez avec des inconnus, par exemple), le barjot permet de retrouver un peu de confort.

Le barjot est une exploration, et parfois une compétition. Dans un jeu dénué d'autorité centrale, un participant qui teste les limites ne rencontre en général aucune résistance, ce qui peut l'inciter à appuyer plus fort. Il s'agit là d'une façon naturelle d'éprouver la solidité des barrières sociales, qui trouve souvent son équilibre de façon spontanée.

Lors d'une partie réussie, le barjot est impalpable. OK, on est en train de traverser le désert en voiture avec tout un commissariat aux trousseaux, on se dirige droit sur un précipice tout en s'assurant que les diamants sont ou non en toc, et là, on reçoit un coup de fil d'une sœur dont on était sans nouvelle depuis des lustres. Mais tout cela paraît naturel à cause de ce qui s'est passé auparavant. Comment en est-on arrivé là, déjà ? C'est simple. Jouer à *Fiasco*, c'est capitaliser sur les idées des autres. Mais dans la plupart des parties, on s'impose des limites par souci de réalisme. (Qu'y a-t-il dans le placard à flingues de Jenny ? Un vieux fusil à pompe, bien sûr.) Sauf qu'en mode barjot, il n'y a pas de limite. (Qu'y a-t-il dans le placard à flingues de Jenny ? Un lance-roquettes. Rose, parce que c'est sa couleur préférée.) — Graham Walmsley

Si vous ne tenez pas à ce que la partie tourne au délire total, c'est assez facile à éviter. Prenez l'initiative et démarrez la session par une discussion sur le ton : prenez la température, demandez aux participants de choisir des Éléments qui vont dans le sens voulu. Sans être fiable à 100%, cette méthode peut contribuer à définir le ton de manière efficace.

L'approche peut devenir une solution par défaut, surtout si vous vous lancez dans les Cadres les plus déjantés et les tables soft que propose le présent ouvrage (pages 88 et suivantes). Les choix des joueurs influent considérablement sur le déroulement d'une partie de *Fiasco* ; si vous souhaitez vraiment que la session évite les dérapages, indiquez-le clairement. Il appartient aux membres du groupe de choisir avec soin les Éléments de la Préparation et de l'Embrouille en fonction du ton souhaité. Rien ne peut remplacer cette conversation, et les choix qui en découlent, dans l'orientation que vous voulez donner au jeu.

Cela étant, le ton s'impose parfois de lui-même : sans crier gare, on prend conscience que la partie prend un tour incroyablement mélancolique, comique au second degré ou implacable et terrifiant. La surprise peut avoir un caractère satisfaisant ; ne ressentez pas systématiquement le besoin d'aborder le sujet du ton, sauf si vous avez quelque chose de précis en tête.

CORRIGER

On prend la voiture, on va chez ma mère, on s'occupe de Phil — désolés ! — on attrape Liz, on va au Winchester, on boit une bonne bière en attendant que les choses se calment. Alors, qu'est-ce que tu dis de ce plan d'enfer ?

Shaun, Shaun of the Dead

La correction – l'art qui consiste à interrompre, rectifier et conclure une scène au moment opportun – est un talent précieux, surtout pour ceux qui jouent souvent le rôle de guide. Complément idéal de l'enrichissement (voir page 14), la correction permet aux joueurs d'infléchir le cours du récit et d'ajouter des idées là où elles sont le plus pertinentes. Comme tout le monde participe tout le temps, n'importe qui peut corriger une scène, et il ne faut surtout pas s'en priver.

LE MOMENT OPPORTUN

Fiasco donne sa pleine mesure avec des scènes courtes et directes. À chaque groupe ses habitudes et son rythme propre ; néanmoins, presque toutes les scènes ont un terme naturel. Prévoir ce terme et savoir conclure une scène avec grâce est un immense cadeau fait aux autres participants. Bien souvent, les joueurs les plus impliqués dans une scène le sont trop pour voir la conclusion arriver : il appartient donc aux autres joueurs de dire « Coupez ! » Parfois, la conclusion d'une scène permet d'en Établir une nouvelle sur-le-champ, ce qui met un terme à celle en cours sans laisser l'énergie retomber.

LE PLAN DE COUPE

Le plan de coupe est une technique méga-utile qui puise ses origines dans le montage vidéo. Schématiquement, il s'agit d'interrompre brièvement une scène en cours pour « basculer » vers une séquence apparentée qui fournit un complément d'information à la scène d'origine. Le plan de coupe est souvent une scène parallèle, mais il peut également s'agir d'un flashback ou d'un saut en avant (voir *Jouer avec le temps*, page 22).

Voici un exemple de plan de coupe :

L'action se déroule dans le Cadre Vegas. Dans la scène en cours, la croupière jouée par Kate pratique une arnaque avec la complicité de Tilford, le personnage incarné par Mike :

KATE – Après t'avoir adressé un petit signe de tête, je ramasse le paquet truqué et je commence à distribuer. Tout se passe comme prévu.

MIKE – Tilford est super nerveux ; il transpire et s'emmêle les pinces avec ses cartes.

KATE – Évidemment, et je lui jette un regard noir. Là tout de suite, je le hais.

JOEL – Il va tout foutre en l'air. Il va tout foutre en l'air.

KATE – Non, il va se ressaisir. Pas vrai ?

MIKE – Oh que oui. Il va se ressaisir, et il a en main les cartes que tu viens de lui distribuer, une quinte flush. Il mise un jeton de dix mille dollars ; les gens autour commencent à s'intéresser.

SHANE – Plan de coupe sur la salle de surveillance vidéo, où un gars mâchonne un bâton de réglisse tandis qu'un autre recalcule un enregistrement sur la distribution de Kate.

JOEL – Bien vu.

MIKE – Tilford n'a rien remarqué... sauf l'attention du public qui commence à lui plaire. Il mise un second jeton de dix mille.

KATE – C'était pas dans le plan, ça...

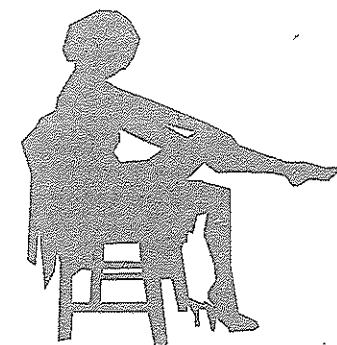
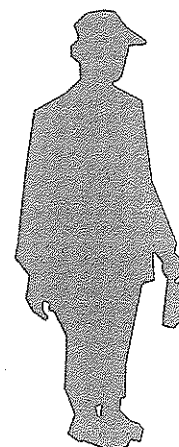
Un plan de coupe peut se réduire à une réaction personnelle, ou englober toute une scène parallèle. Inséré au bon moment, il peut ajouter beaucoup de profondeur et d'excitation. La clé consiste à utiliser cette technique de façon judicieuse, en évitant d'interrompre la scène en cours. Et gardez *toujours* à l'esprit qu'un plan de coupe doit rester concis. S'il s'éternise, c'est probablement qu'il méritait une scène à part entière.

LE REMBOBINAGE

Une scène peut être corrigée à la volée afin d'altérer un fait. Courant dans tous les jeux de rôle (on rembobine pour modifier la coloration, le ton, la continuité), le procédé est souvent vécu comme un échec collectif. Avec *Fiasco*, c'est tout le contraire ! Si le fait d'écraser une dinde avec son pickup, au lieu d'un raton laveur, rend les choses plus intéressantes, optez pour la dinde et enchaînez.

Vous pouvez également combiner rembobinage et autres types de correction de manière à produire des effets riches et dynamiques. Faites un plan de coupe cinq minutes plus tôt, cinq minutes après le moment présent, puis revenez au direct. Dépeignez un moment précis, mais faites-en un événement qui ne s'est pas encore produit (nous suggérons un mariage, une arrestation et/ou un enterrement). Faites un nouveau plan de coupe trois jours plus tôt, où votre personnage est témoin du deal de drogue. Personne ne savait qu'il était présent dans le bois ! Et là, boum, retour à la scène en cours, où cette information en dit long sur la confrontation entre votre personnage et le dealer en plein mensonge. Les possibilités sont infinies.

Permettre aux joueurs de corriger une scène pour générer de la tension, ou des problèmes, c'est cool. Le genre « Et si j'avais assisté à ceci, j'aurais pu entendre/enregistrer cela. » En général, on ne pense pas à ce type de ressort sur l'instant, mais quand on finit par percuter, tout le monde convient que c'est envisageable et que ça apporte quelque chose. — Kate Bullock



VEILLER AU RYTHME

Je crois que je t'ai sous-estimé, Ned. Tu sais te servir de ton incompétence comme d'une arme.

Peter, La Fièvre au Corps

La mécanique de *Fiasco* vient renforcer un récit bien précis, mais à l'intérieur de cette trame, il n'existe aucune contrainte en ce qui concerne le rythme du jeu. Telle session verra les scènes se succéder à intervalles réguliers ; dans telle autre, les durées varieront du tout au tout. Certaines scènes explorent toutes les directions possibles, avec l'intégralité du casting, plusieurs lieux et des conflits multiples. Inversement, on peut occulter les conflits pour mettre l'accent sur un moment fort ou une image puissante.

En un mot comme en cent : vive la variété. Être attentif permet d'adapter les scènes au niveau d'énergie du groupe et du récit. Le rythme est frénétique ? Freinez. Les choses traînent ? Mettez le turbo.

« Tôt vaut mieux que tard » est généralement un bon conseil pour jouer à *Fiasco*. Empiler quelques éléments dramatiques sérieux dès le début de partie rend service à tous les participants, surtout en ce qui concerne l'esquisse des personnages. Temporiser pour savoir si votre gars est un dur ou non risque de se solder par le fait qu'on ne le saura jamais. — Colin Creitz

Quel que soit le rythme impulsé à vos scènes, n'oubliez pas qu'elles doivent apporter quelque chose. Repensez aux films pour avoir de bons exemples de mise en situation ; démarrez la scène au beau milieu d'un événement en cours, suscitez des questions qui appellent des réponses, puis recourez aux flashbacks dans d'autres scènes pour y répondre. Tout le monde se moque de savoir comment votre gugusse est arrivé jusqu'à la clinique vétérinaire ; on veut simplement le voir braquer un flingue sous le nez du véto.

JOUER AVEC LE TEMPS

La structure minimale des scènes successives, combinée à une ambiance cinématographique, fait de *Fiasco* le jeu idéal pour tester des ficelles narratives bizarroïdes. Le temps est malléable : le triturer peut s'avérer très gratifiant. Les flashbacks permettent de livrer un complément d'information, d'apporter un éclairage nouveau sur tel événement mystérieux. Les sauts en avant, quant à eux, orientent la partie et lui donnent un but.

Des deux techniques de saut dans le temps, celle du flashback est la plus facile à utiliser. Placez simplement vos scènes là où le flashback a le plus d'impact sur les événements futurs. Il est même envisageable de faire délibérément référence à des éléments qui ne sont pas encore apparus dans le jeu ! Prenons l'exemple d'une partie ayant pour Cadre *Fiasco High* et imaginons une scène au cours de laquelle le premier de la classe se pointe chez l'élue de son cœur, prêt pour leur révision de trigonométrie, une demi-heure avant le rencard de la belle avec le grand rival du boloss. Au sein de la scène, un flashback pourrait montrer la jeune fille, distraite, acceptant en plein cours ladite séance d'étude à deux.

L'un de mes amis adore vraiment les allées et venues dans le temps, à tel point que c'en est devenu notre mode de jeu par défaut. Mais abuser du procédé crée beaucoup de contraintes liées à la nécessaire continuité. « OK, on sait que Frankie va se retrouver en salle d'audience dans une heure, victime d'hallucinations dues au venin de serpent ; il va donc falloir qu'il croise une bestiole venimeuse dans la scène qui commence. » Ignorer la continuité, c'est perdre le fil conducteur qui fait tout le sel de *Fiasco* et jouer à « Collection déjantée de scènes sans queue ni tête ». — Brian Minter

On peut également relier les flashbacks les uns aux autres, chaque scène se concluant là où la précédente s'est terminée. Dans la scène 1, les personnages peuvent arriver en prison, participer à une bagarre de bistro dans la scène 2 tandis que la 3 les voit entrer dans le bar, poches pleines et tête vide. Le concept peut donner des résultats hilarants si tout le monde participe, et c'est certainement à réserver à un seul Acte plutôt qu'à l'ensemble d'une partie (même si l'excellent *Memento* de Christopher Nolan tient la route de bout en bout sur ce principe de rétro-pédalage temporel). Un défi intéressant consiste à caler votre première scène au moment des obsèques de votre personnage. Jouez le reste de vos scènes normalement ; recourez aux flashbacks pour expliquer peu à peu comment il en est arrivé là, en vous appuyant sur les Objets et Lieux qui lui sont liés. Incarner le fantôme

qui hante la mémoire des autres héros peut donner à la partie une coloration très *Six Feet Under* et valoir son pesant de cacahuètes. Quelle que soit la façon dont on l'utilise, le flashback, c'est de l'or en barre.

Le saut en avant est un peu plus subtil, mais pas tant que ça. Caler une scène dans le futur impose des conditions à tous les autres joueurs, contraints non seulement de suivre votre logique, mais aussi d'emprunter une voie qui mène aux événements concrets que vous échafaudiez. Avec une table de bonne volonté, le résultat peut être formidable, et c'est assez jubilatoire de mettre les personnages dans des situations bien tordues qui vont donner des suées à vos amis contraints de rattraper les wagons. Dans cette même partie *Fiasco High*, par exemple, vous pourriez monter une scène future où l'on voit le seul Objet de la session, la Porsche hors de prix du père de votre personnage, réduite en tas de ferraille fumant. Arriver à un tel résultat risque fort de générer une session... sur les chapeaux de roue.

Le bidouillage temporel donne des résultats épatants dans mes groupes. Chaque fois qu'on commence à faire du surplace, quelqu'un déclare : « Je me lance. Nous voici deux ou trois jours plus tard. Tu es attaché à un fauteuil dans la chambre d'hôtel, je brandis le fusil à pompe et elle me supplie de t'épargner. GO ! » Nous jouons cette scène, puis en bricolons plusieurs autres pour arriver au psychodrame triangulaire. À notre avis, cela règle le principal problème lié à l'absence de MJ : le risque, avec si peu de contraintes, de caler en rase campagne. — Colin Creitz

N'ayez pas peur d'essayer de jouer avec le temps. Le seul danger, c'est de vous rendre compte que vous préférez les sessions qui commencent par la fin !

SAVOURER L'INSTANT

Autre manière de faire bon usage du temps : ralentir et jouer une scène longue, incroyablement détaillée. Plongez dans une conversation poussée et révélatrice. Digressez vers des scènes parallèles où l'on voit ce que font les autres personnages – autant d'échos qui peuvent enrichir la scène principale. Interrompez celle-ci avec un plan de coupe qui porte un éclairage nouveau sur l'action en cours. Insufflez un peu de vie au décor autant qu'aux personnages.

En bref, les scènes simples à forte dimension poétique sont formidables. Essayez d'esquisser une scène sans action, mais riche en détails, qui illustre une facette fondamentale de votre personnage. La description

paisible d'un garçon qui rentre chez lui après que sa pseudo-petite amie a fauché la voiture de son paternel peut s'avérer chargée en émotion, quasi sublime. Pas besoin de dialogues pour que les personnes présentes à la table décident de son issue positive ou négative ; l'issue dépend très largement de votre capacité narrative et du ton employé. Il s'agit typiquement d'un cas de figure où vous Établissez, la résolution étant plus ou moins implicite. Si un participant décide de Résoudre, c'est qu'il ou elle souhaite prendre des décisions intéressantes : donnez-lui du grain à moudre. Une partie plus subtile, plus mélancolique a beaucoup à gagner de ce type de scène.

L'action se déroule dans le cadre *Gangster de Londres*, et la situation n'est pas brillante pour Mary, le personnage de David, une hôtesse de l'air de British Airways ambitieuse, mais très, très blonde. La partie est bien avancée, David a récolté un mélange équilibré de dés noirs et blancs, et Mary a signalé à la Répression des Fraudes l'existence de mallettes bourrées de Viagra contrefait en provenance de Varsovie, qu'elle passe en douce à chaque voyage. Au cours de la scène précédente, les trafiquants ont découvert qu'elle les avait balancés. Bien qu'elle l'ignore, la pauvre Mary est promise à un destin funeste. David choisit de retarder l'inéluctable et d'humaniser son personnage avant que le couperet tombe.

KATE – À toi.

DAVID – Je choisis d'Établir.

JOEL – Je la sens bien, celle-là.

DAVID – Mary est chez sa mère, à Lewisham, où elle loge quand elle dort à Londres. Sa mère est absente, elle suit un cours.

KATE – Elle apprend l'italien.

MIKE – Il y a une brochure d'agence de voyages sur la table.

DAVID – Et Mary est détendue. Après s'être brossé les cheveux, elle observe le flot de voitures de fin de journée à travers les vitres striées de pluie. La bouilloire chauffe, le chat de sa mère passe et repasse entre ses jambes qu'elle a douloureuses après le vol. Son bagage cabine est dans l'entrée, elle n'a pas encore quitté son uniforme British Airways. Le type de la Brigade de Répression des Fraudes doit passer un peu plus tard pour confirmer deux ou trois détails, et elle est décidée à balancer tout le gang puis à lui proposer un rencard. Dans son esprit, il va accepter ; la BRF va tomber sur le râble de Vladimir et de ses acolytes et envoyer tout ce beau monde au trou, et tout ira pour le mieux. Peut-être qu'ils se marieront et qu'elle cessera de voler.

KATE – Plan de coupe sur un Vladimir patient dont la bagnole avance au pas, dans un crissement d'essuie-glaces fatigués. Il vient de pénétrer dans Lewisham.

DAVID – Évidemment. Le sifflement de la bouilloire tire Mary de sa rêverie ; elle fonce vers la cuisine et rate d'un cheveu l'arrivée de Vladimir devant l'appartement.

MIKE – Quelle gentille fille.

KATE – Ouais, vraiment adorable. Vous en dites quoi, les gens, c'est positif ou négatif pour elle ?

JOEL – Ma foi, l'issue finale paraît franchement négative...

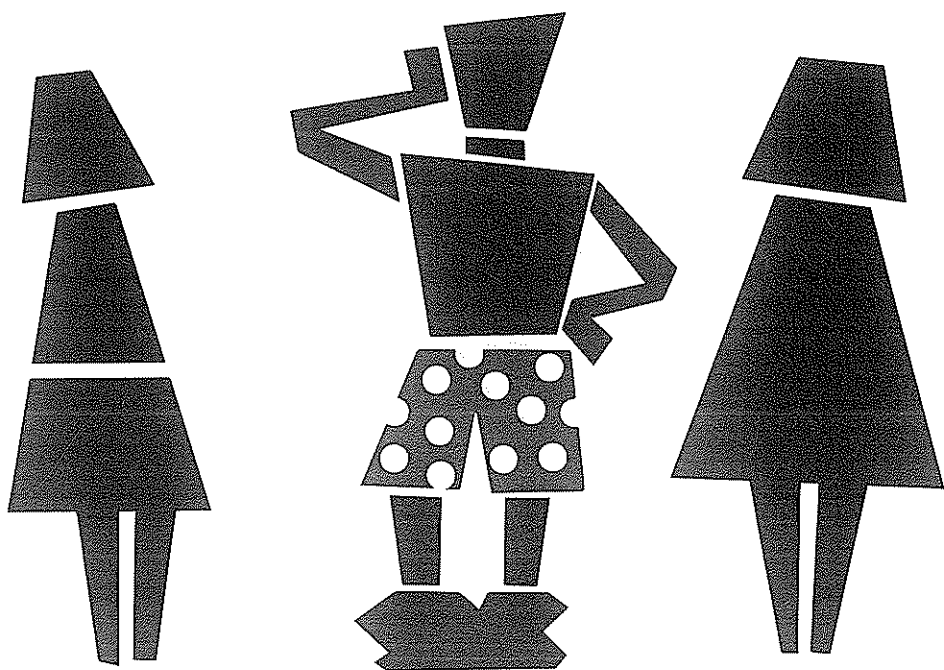
KATE – Ça peut basculer dans un sens ou dans l'autre, mais c'était un chouette moment. Elle est convaincue que tout va s'arranger.

JOEL – Très juste. En tant que moment précis, c'est très positif. Dé blanc ?

MIKE – Dé blanc.

(David reçoit un dé blanc. Comme c'est l'Acte II, il le garde.)

KATE – Maintenant, si tu n'y vois pas d'inconvénient, on peut enchaîner direct avec la scène de Vladimir...



DU BON USAGE DES PERSONNAGES

Ça lui ressemble pas. Bob est un lapin, aller et retour, pas de détour. Je ne parle pas seulement des pharmacies, si tu vois ce que je veux dire.

Diane, Drugstore Cowboy

Les personnages sont des outils, au sens propre comme au figuré. Des clés à molette que vous balancez dans les rouages afin de créer les histoires hallucinantes que vous voulez raconter. Apprendre à utiliser correctement les personnages principaux et secondaires, c'est la clé d'un fiasco assuré à chaque partie.

Les PNJ récurrents, ça le fait. Surtout quand on se limite à deux ou trois et qu'ils entrent en contact avec tous les personnages : des joueurs différents doivent alors les incarner au fil des scènes, en s'appuyant sur la façon dont les précédents les ont interprétés. — Brian Minter

L'ENFER, C'EST LES AUTRES

Il n'est pas rare de vivre une session intense dont le casting se limite aux personnages créés pendant la Préparation. Cela ne pose aucun problème, mais si d'aventure d'autres personnages prennent part à la fiction, soyez prêt à en tirer le meilleur parti possible. Chacun d'eux doit, d'une manière ou d'une autre, servir d'antagoniste. Utilisez-les pour titiller les autres joueurs, pour générer des situations tendues. Il vous arrivera peut-être de mettre plus d'énergie dans l'incarnation d'un de ces personnages annexes que dans celle du vôtre, si vous trouvez que ce dernier ne gravite pas dans l'orbite du conflit en train de se jouer.

Chaque fois que vous présentez un personnage secondaire, donnez-lui un nom que vous consignez sur une carte d'index. Placez celle-ci au centre de la table, de manière à ce que les autres joueurs puissent la lire et le réutiliser lors d'une scène ultérieure. Un personnage périphérique peut servir d'argument massue pour satisfaire le Besoin d'une Relation.

L'action se déroule dans le Cadre *Transatlantique*. Shane et Andy partagent à la fois la Relation « De croisière – Passagers de 1^{ère} classe et pilote » et le Besoin « Se venger... parce que votre famille a été détruite par les Capitalistes ». Le perso de Shane, qui voyage en première classe sur le pont supérieur, est évidemment l'affreux patron de l'usine de pressage où un fâcheux accident a ravagé une famille entière. Le personnage d'Andy, veuve éplorée qui loge à l'entrepont, brûle de se venger.

À la table, l'unique ambition de Will concernant ces deux-là revient à voir ce qu'il adviendra quand on les mettra en présence l'un de l'autre. Son personnage, un timonier dégénéré, n'est pas encore entré dans l'orbite de leur Relation ; quand c'est au tour d'Andy d'Établir, Will se propose de monter une scène. Il présente Laszlo Haffner, contremaître avenant et sympathique à l'usine de ce même industriel. Ayant perdu sa propre femme à l'occasion d'un accident du travail similaire, il sait en revanche que l'odieux ploutocrate incarné par Shane n'est pas responsable. Au contraire, il est conscient que s'il arrive quelque chose au capitaine d'industrie, l'usine risque de fermer, condamnant un millier de familles à la soupe populaire. Si la veuve pouvait accéder à la première classe, elle pourrait peut-être rencontrer le patron de son défunt mari et exposer ses griefs.



Et cela pourrait se solder par un tête-à-tête romantique sur le pont promenade...

Voici donc Laszlo Haffner, solidement lié aux deux extrémités d'un Besoin et moteur d'une Relation. Chaque fois que Shane ou Andy auront une scène, M. Haffner sera disponible en tant que personnage annexe pour venir pimenter les choses.

IL VIVAIT ENCORE QUAND JE L'AI ENTERRE

Voir son personnage mourir lors d'une partie de *Fiasco* n'est jamais une si mauvaise chose. Cela n'aura aucun impact sur votre participation ou le plaisir que vous éprouvez à jouer. Dans le livre de base, nous vous recommandons d'éviter de tuer le perso d'un autre participant avant l'Embrouille, mais cela ne va pas au-delà de la simple suggestion. Nous avons récemment joué une partie formidable au cours de laquelle Steve, dans la première scène de l'Acte I, a Établi que nous étions tous présents aux obsèques de son personnage.

Le joueur d'un personnage mort est toujours tenu d'Établir ou de Résoudre, et il cumule toujours les dés. Les scènes qui le concernent directement sont censées faire progresser sa cause, ce qui peut s'avérer compliqué, mais il existe toute une panoplie de moyens pour y parvenir.

Il n'y a pas de mal à utiliser les autres personnages pour monter une scène relative à un perso mort. La mort, c'est du sérieux. Un décès influe sur tous les autres personnages d'une manière ou d'une autre ; c'est le matériau de base des scènes qui tournent autour d'un perso mort récemment. L'issue en sera-t-elle positive ou négative ? Tout dépend si les protagonistes fondent en larmes au funérarium ou tentent de sniffer les cendres du défunt comme si c'était de la cocaïne...

Comme indiqué précédemment, le flashback est une autre option évidente. Une fois votre gugusse refroidi, un retour en arrière permet d'ajouter une bonne couche de contexte à une scène précédente, voire de modifier du tout au tout sa signification.

L'action se déroule dans le Cadre *Groupe de rock en tournée*. Au cours de la Préparation, Shane peaufine un roadie du groupe black zen *Metaltation*. Le pauvre type est tombé sous la coupe du leader et guitariste, un pseudo-gourou manipulateur en diable.

L'une des premières scènes voit le gourou ordonner au malheureux roadie de lui procurer une montagne de dope. Nous glissons rapidement sur l'approvisionnement. Rock & Roll ! Les substances illicites coulent à flot.

Un peu plus tard, le roadie pathétique de Shane est écrasé par un bus conduit par un ours de cirque (là encore, passons sur le pourquoi du comment). Un destin tragique qui le réduit au silence à jamais ; le gourou pousse un soupir de soulagement, car sa marionnette en savait trop. Il y a un Bon Dieu pour les plantigrades : l'ours est indemne.

Peu avant le Dénouement, Shane Établit une scène pour son défunt roadie ; il cale un flashback au moment de l'achat de drogue, qui s'avère être un piège orchestré par la DEA pour mettre un terme définitif à la carrière du gourou zen-métal. Pile l'inspiration dont les autres joueurs avaient besoin pour rabattre son caquet au guitariste vedette : ils saisissent la perche tendue avec délectation et l'on assiste à une tournée générale de descente aux Enfers.

La mécanique du Dénouement est légèrement différente pour un personnage mort. En fin de partie, le Dénouement du défunt concerne uniquement l'impression qu'il a laissée, sa réputation. Garde-t-on un bon souvenir de lui ? Est-il indûment traîné dans la boue ? A-t-il obtenu ce qu'il voulait, même post-mortem ? Un peu d'interprétation est nécessaire en ce qui concerne les résultats de la table, mais en règle générale, ça ne pose pas de problème majeur.

C'est très libérateur de jouer un macchabée. Soyez sympa, aidez vos amis à essayer !



COMPÉTITION ET COOPÉRATION

Ce serait rideau pour moi de toute façon ; je serais fini si l'administration me couvrait officiellement. Je vous préviens, c'est tout, pour pas vous voir rappliquer à ma porte quand le grabuge aura commencé.

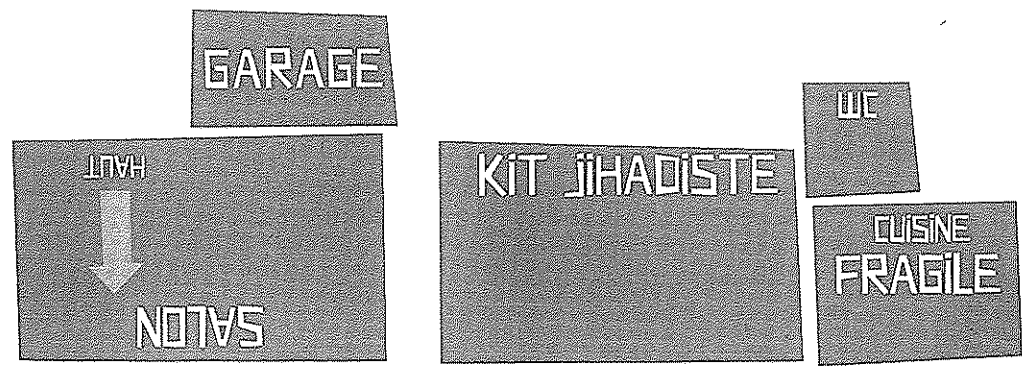
Brendan Frye, Brick

Par essence, *Fiasco* est un jeu coopératif. C'est un fragile château de cartes que l'on bâtit entre amis avant de souffler dessus tous ensemble. Il fonctionne en outre en sessions distinctes : une partie qui se termine ne laisse derrière elle qu'une belle histoire à raconter aux potes qui n'ont pas eu la chance d'y participer.

Avant toute chose, chacun doit rester concentré sur la trame générale et faire les choix qui conduisent à son terme cataclysmique. Si les personnages sont parfois conduits à se piétiner mutuellement pour accéder au bel anneau qui brille, il ne s'agit pas d'une compétition entre joueurs.

Bien. Maintenant qu'il est établi que nous sommes tous amis, il est temps de sortir les crocs de boucher.

Le jeu reposant sur la confiance, n'hésitez surtout pas à pousser le bouchon le plus loin possible, à vous bousculer mutuellement en proposant les situations les plus machiavéliques qui vous viennent à l'esprit. Plus vous pousserez, meilleure sera l'histoire !



NE PAS PERDRE L'OBJECTIF DE VUE

N'essayez pas de gagner : c'est impossible.

Les dés – et vos amis – sont au service de votre personnage. Aborder *Fiasco* avec la ferme intention de déjouer tous les obstacles et d'assister au triomphe de votre gugusse est synonyme de partie laborieuse, subtil mélange de déception et de phases aussi ennuyeuses que prévisibles. Ne faites pas ça !

Quitte à nous répéter : votre perso est un misérable outil. Même s'il se retrouve au beau milieu du pataquès, même si tout repose sur ses objectifs et ses actes, il n'est qu'un rouage au service d'une histoire plus vaste.

Bien sûr, on tient à son perso et on souhaite le voir réussir, mais s'il se plante en beauté, on ne l'aimera que davantage. Dans le cadre distancié d'un jeu de narration, on peut sans risque lui faire faire des trucs de malade. D'autant plus qu'il faut rester conscient d'une chose : si « mon perso » se plante, tant que ça ajoute du piment à l'histoire, c'est tout bénéf. — Marc Majcher

Il faut à l'évidence s'immerger dans son personnage. L'aimer, poursuivre coûte que coûte ses ambitions crétines et probablement vaines. Dans beaucoup de jeux, cela reviendrait à se tirer une balle dans le pied... mais qu'importe, c'est justement l'un des objectifs avoués de *Fiasco*.

Dans une certaine mesure, les dés ont une importance stratégique. Après tout, le stock de dés noirs et blancs est limité : toutes les décisions prises ont une incidence sur l'issue des événements. Jouer la carte de l'échec pour votre perso peut ouvrir la voie du succès à un autre. Inversement, tout donner pour accomplir les rêves de votre gugusse (au détriment des autres protagonistes, bien sûr) prépare le terrain à une avalanche de douceurs au moment du Dénouement. Gare à l'indigestion, quand même...

NOIR = BLANC. HAUT = BAS

Opérer des choix stratégiques pour son personnage, c'est un bon départ, mais il y a des moments où l'on souhaite très, très fort que la scène d'un autre perso se termine d'une manière bien précise. S'il est rare que l'on puisse exercer un contrôle direct, il existe des moyens détournés d'arriver à ses fins. Inutile de masquer vos intentions pour autant ; quant à articuler une scène de manière à pousser un gars à choisir une issue négative alors qu'il a désespérément besoin d'un dé blanc, c'est un art délicat et un temps fort dans une partie.

Dans *Fiasco*, après l'Embrouille, on sait s'il est préférable à long terme de viser la réussite ou l'échec pour son personnage. Le jeu vous encourage à connaître le même sort de bout en bout. Dans la partie de *Vegas* disputée pendant la GenCon, par exemple, je me suis retrouvé avec deux dés noirs au moment de l'Embrouille : le « mieux », pour mon perso, était donc de continuer à « perdre ». Au cours de notre partie située à L.A. en 1936, en revanche, j'ai fait machine arrière. Ma danseuse exotique, Holly, avait assuré pendant les premières scènes, surtout face aux autres protagonistes, comme dans son face à face avec le patron de night-club incarné par Will. La mécanique du jeu me criait de viser les dés blancs. Mais ce même Will, assis à ma gauche, en avait besoin lui aussi ; quand vint le moment de ma troisième scène, il ne restait plus qu'un dé blanc. Will venait de livrer une scène formidable, emmenant son perso sur la voie d'une possible rédemption. J'ai eu envie de le voir « gagner », et j'ai décidé de plonger. Jouant l'échec à fond dans ma scène, je lui ai laissé la possibilité de rafler le dé blanc. Cela m'a donné l'occasion de partir en *live* avec la révélation de mon amour impossible pour le perso de Ryan, fonctionnaire corrompu chargé de l'agrément des débits de boisson. Verdict : une descente en flèche doublée d'une réalisation de mon objectif pour Will. J'ai passé un super moment, les autres joueurs ont visiblement apprécié ; cette partie m'a fait comprendre que j'aime ce type de retournement de situation. D'abord parce qu'ils humanisent et complexifient les personnages, ensuite parce qu'ils rendent l'histoire plus intéressante. — Paul Tevis

Le livre de base (en page 33, *Pourquoi le choix des dés est important*) énonce ceci : « Décidez de ce que vous voulez (dans l'histoire ou comme dé) et Établissez une scène qui soit à la fois palpitante et attrayante pour vos amis. Si vous voulez ce dé blanc pendant l'Acte II, vous devez Établir une scène dans laquelle les autres joueurs veulent absolument que vous réussissiez, parce que si vous les laissez Établir, ils vont probablement chercher à vous faire échouer ! De même, si on vous demande de créer une scène que quelqu'un d'autre doit Résoudre, pensez à ce que cette personne voudrait et mettez-la dans une situation où il est impossible de choisir. » Mais comment on s'y prend, au juste ?

Eh bien, c'est compliqué.

Lors de l'Acte I, les dés sont attribués de façon imprévisible aux différents protagonistes ; c'est donc pendant l'Acte II que les choses se passent. L'Acte II réserve les dés aux personnages en pleine lumière, et le stock de succès ou d'échecs fond comme neige au soleil. Vers quel sort orienter votre personnage ? Comment créer une scène qui mette vraiment sous pression votre ami placé sous le feu des projecteurs, au point qu'il ne sache plus quel choix opérer et quel dé choisir ?

Un exemple :

En plein *Enfer résidentiel*, Joël incarne Vassili Lavrov, un gros bras « retraits » de la mafia russe. Outre femme et enfants, il est flanqué d'un neveu gangster faiseur d'embrouilles, Ilya, qui est parvenu à attirer l'attention du boss actuel de l'Organizatsiya sur votre riante banlieue. Joël a clairement établi que Lavrov ne veut pas s'en mêler ; d'ailleurs, il existe un Besoin attaché à sa Relation avec le bouillant neveu : « S'échapper... d'un passé honteux ». Nous sommes au milieu de l'Acte II, Joël a une pile de dés blancs devant lui. La dernière chose qu'il souhaite, c'est une conclusion négative ; tout naturellement, il choisit donc de Résoudre.

Voilà l'occasion rêvée, pour les amis de Joël, d'échafauder une situation qu'il préférera voir mal tourner ! Scott incarne Monya, le boss mafieux qui a décrété qu'Ilya est un mouchard dont il faut se débarrasser. Au terme d'une brève discussion avec les autres joueurs, Scott Établit la scène pour Lavrov.

SCOTT – D'abord un rapide flashback, OK ? Juste pour camper la scène à venir. Décor : l'intérieur du centre commercial de Poppleton.

KEN – C'est avant l'ouverture des boutiques, à l'heure où les vieux se promènent pour faire un peu d'exercice.

SCOTT – Chouette. Devantures aux rideaux baissés. Tout le monde se balade en survêt, quelques mamies aux cheveux bleus font leur jogging poussif, les haut-parleurs diffusent de la musique de... supermarché.

JOEL – Délire.

(Scott et Joël rentrent dans leur personnage.)

SCOTT – Ça discute ferme, en ce moment.

JOEL – C'est toujours comme ça, Monya.

SCOTT – Cette fois c'est une source fiable, Lavrov. On me dit que tu veux quitter l'Organizatsiya.

JOEL – Je me fais vieux, Monya. Je suis fatigué. Pas question de trahir le code des voleurs, mais j'ai besoin de repos. Je l'ai mérité.

SCOTT – D'accord, tu es un vieux cheval de guerre. Je te dis ce que je vais faire. On va passer un deal. Tu fais un dernier boulot pour moi, et tu auras mérité de te reposer. Tu as ma parole : fais-le pour moi et tu es libre. Plus jamais tu n'entendras parler de l'Organizatsiya.

JOEL – OK. C'est quoi, le boulot ?

SCOTT – Et ta spécialité, c'est quoi ? Faut régler son compte à une balance, bien sûr.

JOEL – Je m'en occupe... mais c'est la dernière fois. J'ai ta parole.

(Scott sourit jusqu'aux oreilles et quitte son personnage.)

SCOTT – OK ! Fin du flashback. Maintenant, Lavrov se retrouve devant l'appartement de son neveu Ilya, sur Redburt Court, un .357 en pogne. Moteur !

JOEL – Bande d'enfoirés.

(La scène démarre.)

Dans cet exemple, on constate l'utilité de la technique employée. Tout est ficelé de façon agressive afin de placer Joël devant un dilemme intéressant. Il aurait été tout aussi simple de faire précéder la scène d'un « Lavrov a promis à Monya de flinguer un mouchard en échange de sa sortie définitive de l'Organizatsiya, mouchard qui s'avère être son propre neveu. Action ! », mais le recours au flashback est à la fois moins dirigiste et plus jouissif. Ce type d'exemple s'appuie sur une dynamique de groupe bien huilée : Joel est prêt à se plier aux idées de ses amis concernant Lavrov, et il accepte de bonne grâce une scène Établie à la hache, qui le place sur le palier de son neveu.

Même si ce type de manipulation par d'autres joueurs n'est pas du goût de votre groupe, Établir une scène de manière agressive est parfois un outil précieux pour mettre quelqu'un en porte à faux et instiller un peu de stratégie dans *Fiasco*.

ERREURS DE DÉBUTANT

Il semble que la vie ne soit qu'une longue et terrible déception. Alors, nous devenons avides de bonheur. Nous le recherchons à tout prix. C'est notre seul espoir de répit avant d'atteindre la fin de nos vies.

Dum, Les Larmes du Tigre Noir

Les mécanismes de *Fiasco* sont globalement simples et (nous l'espérons) clairs. Toutefois, comme l'essentiel du jeu repose sur des jets de dés aléatoires et les contributions des joueurs, quelques points de détail peuvent prêter à confusion. Cette section s'efforce de dresser une liste desdits problèmes potentiels et de vous fournir des solutions.

JOUER AVANT DE JOUER

Combien d'informations faut-il divulguer avant le début de partie ? Est-il judicieux de peaufiner les Relations pour faire germer l'histoire avant de commencer, ou est-ce « jouer avant de jouer » ? Préférez-vous la découverte, l'action à chaud ? Dans une large mesure, la réponse dépend de votre style de jeu.

S'il est facile de se laisser galvaniser par la Préparation au point de vouloir défricher l'intrigue à fond, en général, mieux vaut éviter de passer beaucoup de temps entre la Préparation et le début de l'Acte I. Quand cela se produit, Chris Bennett lâche invariablement « Ça claque, ce truc ! J'ai hâte de voir ça dans une scène ! », façon aimable de faire valoir son point de vue. Libre à vous d'être plus direct ou de procéder comme vous l'entendez, l'essentiel étant d'en arriver au jeu proprement dit.

En format cinq joueurs, je me contente souvent de peaufiner les Relations, laissant de côté les détails qui trouveront leur place en cours de partie. À trois joueurs, cette recette promet un démarrage très lent et une session qui risque de tourner court : des photos compromettantes sans autre précision, un Besoin et un Lieu qui ne font pas prendre la mayonnaise, et ce n'est pas un fiasco, mais une cata assurée. — Charlton Wilbur

À notre table, on esquisse généralement les contours de chaque élément (« Cette voiture, c'est son bébé et tu la convoites secrètement, OK ? ») sans trop entrer dans les détails pénibles. Pour quelle raison la convoite-t-il ? On le découvrira en cours de partie, l'essentiel étant que ce désir est un ingrédient utile doublé d'un bon ressort dramatique. Un passage en revue qui vous ramène à la réalité : si aucune motivation évidente et excitante n'émerge, c'est qu'il y a un souci avec les Éléments choisis pendant la Préparation. Il faut alors se montrer plus créatif... ou faire machine arrière et changer quelque chose.

Il ne faut pas hésiter à s'autoriser quelques libertés. Un joueur un peu psychorigide peut parfois s'avérer précieux, mais le plus souvent, il faut savoir accepter de partir en vrille, ne serait-ce qu'un petit peu. Même si le Cadre vous fournit des billes qui ne le suggèrent pas immédiatement (après tout, certains Éléments sont franchement abscons), c'est plus fort que tout, il faut laisser les personnages faire des choses bien minables et, dans la mesure du possible, foutre le souk avec un résultat intéressant. — Ewen Cluney

RÉSOLURE LES « CONFLITS »

Soyons parfaitement clairs : il n'y a pas de résolution de conflit dans *Fiasco*, seulement des résultats. Résoudre une scène n'a absolument rien à voir avec la notion de conflit. L'unique décision qui doit être prise, par vous si vous avez choisi de Résoudre ou par vos amis si vous avez préféré Établir, consiste à déterminer si la scène a un résultat positif ou négatif pour votre gugusse.

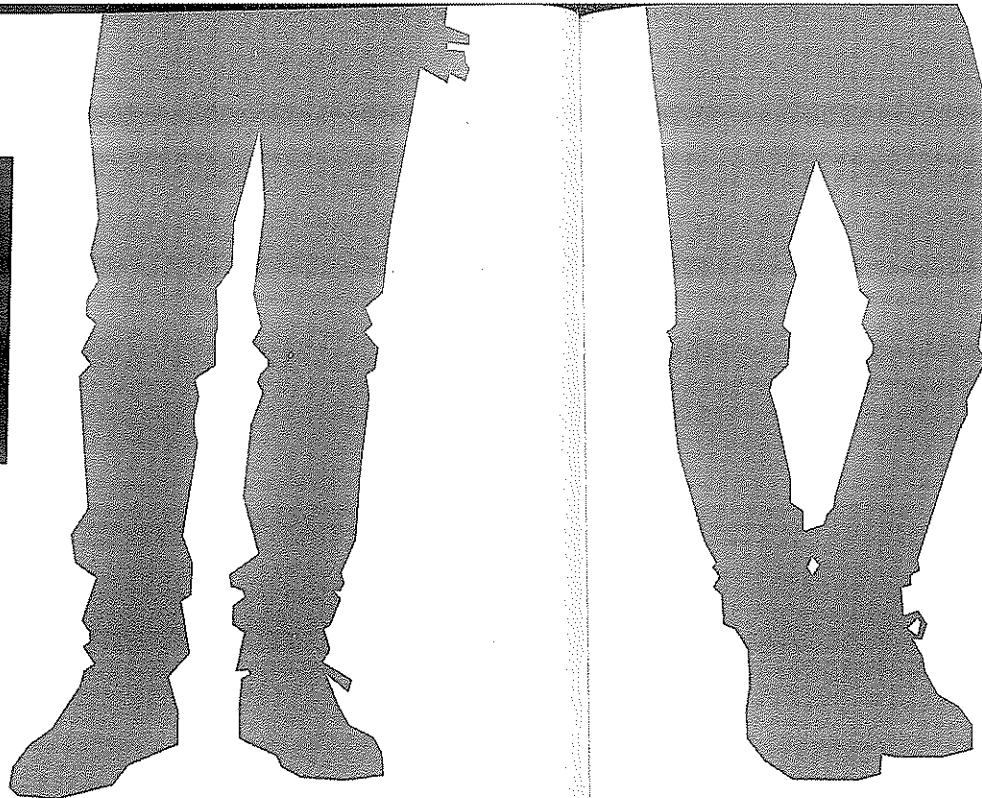
Cela étant, mettez en scène tous les conflits que vous voulez ! Les conflits, c'est épatant, c'est la chair du jeu. Mais les résultats en sont l'ossature, et sans squelette, le reste n'est rien qu'un tas de bidoche voué à pourrir au soleil. Cette façon de voir les choses s'éloigne radicalement de nombreux jeux de rôle, et il peut s'avérer judicieux de le faire remarquer aux rôlistes chevronnés... alors que ceux qui découvrent ce type de passe-temps semblent le comprendre en un clin d'œil. Mais quelle que soit votre expérience, rassurez-vous : la dinguerie n'est jamais loin.

Nos personnages sont mus par des impulsions très fortes, et nous ne prenons pas les décisions les plus rationnelles ou bénéfiques pour eux. Si vous voulez voir les étincelles voler dans tous les sens, faites des choix affirmés pour vos persos et assumez-les coûte que coûte. Si ce sont des choix désastreux, tant mieux ! Accrochez-vous à ce que vous voulez, et mettez-y toute votre énergie. — Marc Majcher



On peut cumuler les résultats positifs et perdre lamentablement, ou triompher de l'adversité à coups de résultats négatifs. Obtenir ce que l'on veut en tuant quelqu'un, c'est suivre une pente savonneuse : votre personnage benêt est content sur l'instant, mais il vient de commettre un meurtre et risque fort d'en payer les conséquences. Parallèlement, une fois connue l'issue générale d'une scène, libre à vous d'y inclure conflits, temps forts, interactions et/ou engueulades, bref, tout ce que vous estimez nécessaire pour alimenter la dynamique de la scène en cours. Parfois (souvent), une bête scène est une bête scène ; il arrive cependant qu'elle s'étire en raccrochant les wagons avec d'autres personnages, qu'elle reprenne son souffle à l'aide d'un flashback, d'interactions diverses, etc. La maîtrise du rythme vous appartient.

La définition précise d'un résultat positif ou négatif varie considérablement, en fonction des scènes comme des groupes. L'ambiguïté de cette notion relève d'un choix initial assumé. Les décisions que vous prenez avec vos amis structurent le jeu et l'orientent dans la direction que vous désirez ; c'était notre souhait, en tout cas, et l'expérience vécue semble nous donner raison.



QUAND LES SUCCÈS S'ENCHÈMÈNT CRUELLEMENT

De temps à autre, une partie démarre par une série de succès ou d'échecs qui épuise le stock de dés correspondant. Comme les dés de *Fiasco* donnent le ton, l'Acte II se trouve alors orienté dans une direction obligée. Dans le cadre d'une partie où l'on dispose d'une quantité égale de dés noirs et blancs, si l'histoire débute par une succession d'échecs, les choses ne pourront que s'arranger après l'Embrouille. La répartition ne changera pas pour autant et le Dénouement réservera son lot habituel de surprises, mais il peut se dégager un sentiment de malaise qui donne à penser que vous avez merdé quelque part.

Si vous êtes le guide, gardez un œil sur ce paramètre. Si vous voyez s'esquisser une série d'échecs ou de réussites, tâchez d'inverser la tendance en rendant l'autre résultat attractif dans les scènes suivantes. Cela permettra de maintenir un peu d'incertitude à l'approche du Dénouement. Il arrive cependant qu'une session résiste à vos interventions ; il faut faire avec ! La partie est vouée à suivre un cours narratif tordu, le triomphe total étant suivi d'une panade complète (ou inversement), et cela peut engendrer des parties mémorables.

Variation mineure sur le même thème : une Préparation qui vous oblige à composer avec une série absurde de chiffres identiques, le 3 par exemple. Voilà qui réduit sensiblement les choix possibles, mais ce n'est pas la fin des haricots pour autant : vivez cela comme une contrainte narrative supplémentaire. Que faire d'un hélicoptère Bell JetRanger au milieu d'une histoire sordide entre clodos de Vegas ? On vous fait confiance, vous trouverez bien une dizaine de solutions...

Cela étant, s'il n'y a vraiment rien... à tirer du tirage initial, libre à vous de relancer les dés.

UN DÉNOUEMENT QUI NE DÉNOUE RIEN

Vous est-il arrivé de conclure une partie de *Fiasco* par un Dénouement au résultat affligeant ? Le risque existe. Les dés sont des bestioles facétieuses. Après avoir sué sang et eau pour mitonner une bouillabaisse infernale à votre perso, vous obtenez un 11 noir qui vous laisse perplexe : comment diable les choses ont-elles pu s'arranger à ce point ? La plupart du temps, ce type de revirement ajoute du piment au récit, mais il arrive que l'on peine à trouver du sens au résultat obtenu.

Dans ce cas de figure, un premier réflexe peut consister à bricoler le résultat pour le faire coller au déroulé des événements. Autre solution possible : zapper Dénouement et montage pour lancer le générique de fin au terme de l'Acte II.

Face à ce type de malaise, nous préconisons de vous en sortir par un ultime effort d'imagination. Acceptez tel quel le résultat du Dénouement et jouez au moins deux scènes du montage final en esquissant l'incroyable retour en grâce. Inversement, si votre perso a terminé la dernière scène en pleine forme et que vous écopez d'un 4 noir, empoignez quelques éléments narratifs et réincorporez-les dans vos scènes finales, comme autant de pièces de puzzle, afin d'expliquer pourquoi personne n'échappe à l'incendie. D'emblée, cela peut paraître un peu maladroit, mais au prix d'un dernier coup de collier, vous aurez donné à votre histoire une conclusion plus satisfaisante.

CONTOURNER LES RÈGLES

Vous voyez pourquoi je n'aurais pu épouser une femme normale. C'est pourquoi je vous aime. Vous voyez de quel mal je suis atteint. Vous savez quoi faire avec des hommes comme moi. Vous vivez dans mon univers, et ce sera passionnant d'être avec vous !

Grant, Police Spéciale

Depuis le début de l'ouvrage, l'objectif recherché (optimiser le fun) a été poursuivi en abordant divers moyens plus ou moins subtils de modifier votre façon de jouer sans tordre le cou aux règles. Les idées ci-après concernent le contournement de ces mêmes règles si vous souhaitez jouer en groupe plus important ou tenter des trucs un peu plus fous.

ARRIÈRE TOUTE

Les règles de *Fiasco* stipulent que l'on Établit et Résout les scènes « comme au cours de l'Acte I » après l'Embrouille, ce qui revient à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le même joueur (celui dont le perso est originaire du plus petit patelin).

Rien n'interdit de procéder autrement. Certains groupes inversent régulièrement la tendance : le joueur qui a conclu l'Acte I démarre l'Acte II et l'on tourne ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Non seulement c'est souvent bénéfique d'un point de vue narratif, mais cela contribue à une évidente parité dans la mesure où le dernier dé de chaque Acte est sous la responsabilité d'un joueur différent.

Les joueurs vétérans peuvent aller un peu plus loin et abandonner l'idée même de rotation, en décidant à l'amiable de l'ordre des scènes. Chaque joueur en lance toujours deux par Acte, mais le fait de renoncer à une séquence rigide pour laisser le cours du récit définir l'ordre ne pose aucun problème majeur. Seules contraintes : surveiller d'un peu plus près la survenue de l'Embrouille pour ne pas la zapper, et travailler ensemble à peaufiner une séquence cohérente. Selon toute probabilité, vous savez déjà si cette variante va donner satisfaction ou non au sein de votre groupe.

LE GRAND TOUR DE PASSE-PASSE

Si plus de cinq joueurs prennent part à une session, il peut s'avérer nécessaire de diviser l'effectif en deux groupes (plus sur ce même sujet dans « Quand y a du *Fiasco* pour quatre, y en a pas pour deux » en page 49). Voici un moyen simple et rigolo de booster le fun et l'envie de jouer au sein d'un groupe nombreux qui se scinde pour disputer deux parties en parallèle ; l'initiative en revient à Cheyenne Grimes. En quelques mots :

- * 6 personnes ou plus se présentent pour jouer à *Fiasco*. Yesss !
- * Deux groupes de 3 à 5 individus se forment.
- * Chaque groupe choisit un Cadre et procède à la Préparation habituelle.
- * Les deux groupes se réunissent et présentent leur travail à l'autre, détaillant contexte général, Relations et peut-être même personnages.
- * Chaque groupe s'installe et commence à jouer... mais en utilisant le Cadre et la Préparation de l'autre équipe, avec une répartition des rôles à l'amiable.

L'agrément provient du fait que l'on se trouve confronté à une situation que l'on n'a pas créée, ce qui présente en soi un formidable défi créatif. La structure sous-jacente de *Fiasco* permet d'encaisser sans problème cette brusque transition : tout le monde sait ce qu'il doit faire et est prêt à foncer.

La variante du Grand Tour de Passe-Passe trouve tout son sel avec des amis : on peut alors peaufiner la Préparation pour créer un contexte que « l'autre équipe » va à coup sûr adorer... ou détester !

Pour péter complètement les plombs, combinez cette variante avec Bandes rivales ci-après.

BANDES RIVALES

Voici une autre méthode permettant de pimenter les choses pour un groupe conséquent : divisez-le en deux tables et disputez deux parties simultanées qui s'enrichissent mutuellement.

Choisissez un Cadre commun avant de vous scinder en sous-groupes. Puis, au fil de la Préparation, vérifiez régulièrement ce que mijote l'autre table et servez-vous de ses Éléments pour alimenter le profil de votre histoire. N'entrez pas trop dans le dur, mais laissez filtrer de petits détails : deux personnages de chaque groupe peuvent ainsi appartenir à la même famille, n'oubliez pas de visiter les Lieux importants de la session parallèle, laissez les rumeurs de la session voisine filtrer dans la vôtre.

Si une chasse à l'homme démarre à votre table, passez le tuyau à l'autre groupe. Ce genre d'apport peut débloquer la situation chez vos voisins : ils auront l'idée d'une prison mal surveillée, ou d'un commerçant distrait au moment où la poursuite infernale passe devant sa boutique. Le renvoi d'ascenseur prendra peut-être la forme de coups de fusil à trois heures du mat' qui réveillent votre femme au foyer de banlieue...

Cette variante requiert du doigté, mais quand elle fonctionne, elle est très satisfaisante.

MÉLANCOLIE FINLANDAISE CROISÉE

Cette version, qui s'inspire du film *Paha Maa* et de la pièce *La Ronde* d'Arthur Schnitzler, constitue l'aboutissement logique du concept de Bandes rivales ci-dessus. Nous la conseillons aux joueurs expérimentés qui savent percevoir le récit dans sa globalité. Ceux qui envisagent *Fiasco* sous l'angle du scénariste en herbe vont adorer. Pour rendre l'explication plus claire, voici comment procéder avec quatre participants :

Le Joueur 1 initie une scène en choisissant d'Établir ou de Résoudre comme d'habitude. Il doit y inclure le personnage du Joueur 4. D'autres peuvent apparaître si cela a du sens, mais celui ou celle qui Établit doit impérativement construire la scène autour du perso du Joueur 4. Le Joueur 1 lance ensuite une deuxième scène, sa dernière de l'Acte I, cette fois-ci avec le perso du Joueur 2.

Le Joueur 2 fait de même : deux scènes d'affilée. Il Établit ou Résout, incluant le perso du Joueur 1 dans la première et celui du Joueur 3 dans la seconde.

C'est ensuite au tour des Joueurs 3 et 4 ; la dernière scène avant l'Embrouille doit inclure le personnage du Joueur 1.

Au cours de l'Acte II, le schéma est répété dans l'ordre inverse : commencez par le Joueur 4 et terminez par le Joueur 1.

Ce système génère une série de mini histoires imbriquées comme autant de peaux d'oignon, et bornées par celles qui ont été conçues par le protagoniste le moins impliqué : le Joueur 1. La bonne marche de ce procédé nécessite un peu de finesse, mais quand il fonctionne à plein, le résultat a quelque chose de mystique. Résultats qui sont plus probants lors d'une session à l'ambiance subtile, probablement parce que la méthode se prête moins aux bonnes grosses catastrophes que tout le monde voit arriver.

MÉLANCOLIE FINLANDAISE CROISÉE

1^{re} scène Acte I : Joueur 1, avec Perso 4

Scène 2 : Joueur 1, Perso 2

Scène 3 : Joueur 2, Perso 1

Scène 4 : Joueur 2, Perso 3

Scène 5 : Joueur 3, Perso 2

Scène 6 : Joueur 3, Perso 4

Scène 7 : Joueur 4, Perso 3

Dernière scène Acte I : Joueur 4, Perso 1

— Embrouille —

1^{ère} scène Acte II : Joueur 4, Perso 1

Scène 10 : Joueur 4, Perso 3

Scène 11 : Joueur 3, Perso 4

Scène 12 : Joueur 3, Perso 2

Scène 13 : Joueur 2, Perso 3

Scène 14 : Joueur 2, Perso 1

Scène 15 : Joueur 1, Perso 2

Dernière scène Acte II : Joueur 1, Perso 4

— Dénouement —

UNE HABITUDE QUI DÉRANGE

Rien ne vous empêche d'instiller un soupçon de continuité au fil d'une série de parties de *Fiasco*. Deux histoires bâties autour d'un Cadre peuvent souvent s'emboîter en douceur ; le résultat produit, souvent grandiose, tombe rarement à côté de la plaque.

N'importe quel Cadre peut être réutilisé en réincorporant des Détails d'une partie antérieure. Si la panthère s'est échappée dans le Chinatown de *New York 1913*, faites en sorte qu'elle coure toujours, hantant les contre-allées des rues Mott et Pell lors d'une nouvelle partie. Des personnages

survivants peuvent refaire surface, des événements enclenchés précédemment déboucher sur encore plus de grabuge. Inversement, il est possible de situer la deuxième session avant la première : on peut alors élaborer les incidents fondateurs du désastre « à suivre ».

Certains Cadres ont des atomes crochus avec d'autres. *L'enfer résidentiel* peut se marier avec n'importe quel Cadre de l'Amérique contemporaine : *Grand-rue*, *Arrière-pays*, voire *Manna Hotel*. Invitez personnages et événements du comté (ou de l'État) voisin. Faites déménager l'unique survivant en Alaska, en quête de paix et de calme... ou trouvez-lui un job à McMurdo. S'il existe un Objet exerçant attrait particulier, faites une légère entorse aux règles et importez-le illégalement pour qu'il sème de nouveau le chaos. Il est fréquent de voir un personnage terminer une histoire au premier plan, mais sur les rotules ; si tel est le cas, interprétez le résultat du Dénouement de façon à le propulser dans une nouvelle équipée sordide.

Pour bâtir un pont entre deux Cadres, la manière la plus élégante et satisfaisante consiste à les relier dans le temps. Tout Cadre historique peut ainsi être associé à un contexte ultérieur, ce qui vaut également pour toute une série de Cadres contemporains. Il n'est même pas nécessaire de les jouer dans l'ordre chronologique !

De nombreux Cadres autorisent avec bonheur ce type de lien. Nous serions curieux de lire le compte-rendu de deux parties jetant des ponts entre *Boomtown* et *Manna Hotel* malgré un fossé de plusieurs générations ! Conscients de l'amplitude du fil narratif, vous êtes libres de semer des germes drolatiques qui ne porteront leurs fruits que lors de la session suivante...

J'y étais ! Dallas 1963. Ken Hite nous présenta son assassin tranquille, Ray Fredosso. Un professionnel chevronné, ce Ray, entouré d'amateurs chauds bouillants. Son histoire s'est mal terminée ; il a quand même trouvé le temps de flinguer le président. Plus tard, je joue une partie ayant pour Cadre Los Angeles 1936 (je suis fan de Fiasco, qu'y puis-je ?). En milieu de soirée, je me retrouve contraint de faire entrer en scène un représentant de Mickey Cohen, patron du Syndicat du crime. Un jeune messenger plein d'avenir, quoi. Mes rouages intimes s'enclenchent. Jeune messenger... plein d'avenir... 1936... Sud-ouest des États-Unis... Ray Fredosso ! J'eus ainsi le privilège insigne d'assister aux débuts timides et à la fin grandiose de l'assassin mystère qui hante la mémoire de l'Amérique. — Jason Morningstar

(SALE) AFFAIRE À SUIVRE

Fiasco se joue normalement en scénarios solos, avec des personnages jetables et souvent jetés. Avec, entre Préparation et Dénouement, un récit haletant aux forts accents tragiques qui constitue une récompense en soi. Mais qui peut aussi servir d'outil : l'histoire devient alors un moyen au service d'une fin. *Fiasco* peut ainsi servir de point de départ à une campagne reposant sur un système très différent. Voici comment :

Trouvez (ou écrivez !) un Cadre correspondant à l'univers de la campagne envisagée. Pour initier une aventure qui explore les bas-fonds londoniens, utilisez *Gangster de Londres*. En ce qui concerne un décor Cyberpunk 2020, vous aurez à concevoir le Cadre ad hoc. Dans ce contexte, le MJ n'a pas besoin de trop se creuser la tête : il est impossible de prévoir quoi que ce soit à l'avance !

Jouez à *Fiasco* normalement. Ne pensez pas trop à la partie suivante ; éclatez-vous et laissez la situation dégénérer bien comme il faut.

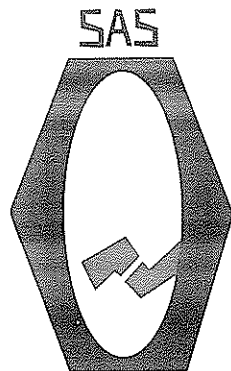
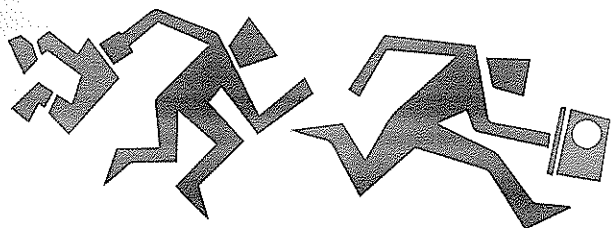
Une fois la session terminée, examinez la situation générée et disséquez-la. Étalez les cartes d'index et esquissez un schéma des Relations. Examinez les personnages (ceux qui ont été incarnés, mais aussi les personnages annexes les plus marquants) puis les Lieux, événements et moteurs de l'action telle qu'elle s'est déroulée. Opérez ce débriefing en groupe ; telles seront les fondations de votre campagne.

Si des personnages émergent naturellement, laissez les participants s'en emparer, que ce soit ou non par leurs interprètes précédents. D'autres personnages peuvent se trouver impliqués : quelqu'un a vendu une caisse d'armes automatiques au gang local, OK ? Je veux jouer ce quelqu'un. L'infirmière de la banque du sang qui a été touchée pendant la fusillade ? C'est elle que je veux jouer.

Le reste, c'est de l'enrobage de MJ ; du matos utilisable permettant de bâtir une campagne autour. Un événement idiot ou désastreux s'est produit ? Échafaudez la « vraie » partie à partir de cet angle d'attaque. Les PJ seront-ils chargés de nettoyer le merdier ? D'être le bras armé de la vengeance ? L'unique lien à la partie de *Fiasco* originelle sera-t-il un baron du crime particulier, star de ladite session, ou le bar qu'il fréquente ? À vous de voir.

CHAPITRE II





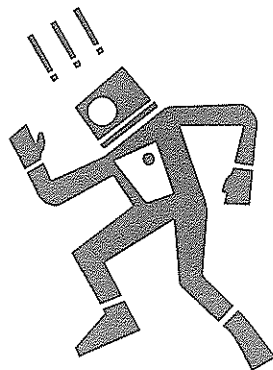
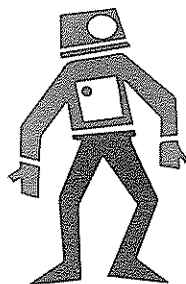
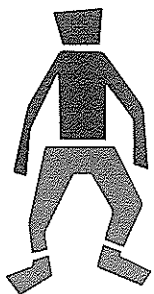
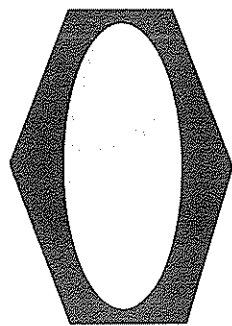
DU GUIDAGE DANS FIASCO

Putain. Vous êtes vraiment la plus belle paire de minables qu'on puisse imaginer, j'ai jamais vu ça. Et t'as réussi à braquer une banque ? Et quand tu faisais des braquages, t'oubliais où t'avais foutu ta voiture ? Pas étonnant que t'aies fait de la taule.

Melanie, Jackie Brown

Nonobstant l'absence de MJ dans *Fiasco* (ou à cause de celle-ci), les parties gagnent à inclure un guide dans le groupe. Cela vaut pour une session qui comprend des débutants, pour une partie entre inconnus à l'occasion d'une convention ou pour s'éclater chez vous avec vos meilleurs potes de jeu.

Souvent, le guide est celui ou celle qui a lu les règles, et/ou qui a eu l'idée saugrenue de se lancer dans *Fiasco*. Parfois, plusieurs personnes font office de guide, surtout si le groupe a déjà sévi ensemble. Mais en quoi consiste le rôle de guide, et comment le remplir du mieux possible ?



QUAND Y A DU FIASCO POUR QUATRE, Y EN A PAS POUR DEUX

Oh si, il est extrêmement apprécié, Ed. Les balèzes, les banlieusards, les ringards, les rouleurs, les pouilleux, les voyous, les paumés, les maigres – tous ils l'adorent. Pour eux, c'est le mec plus ultra.

Grace, La Folle Journée de Ferris Bueller

Fiasco est optimisé pour quatre joueurs. Le jeu fonctionne bien à trois ou cinq, mais avec des « effets secondaires » notables.

En format trois joueurs, vous n'aurez que douze scènes à jouer, ce qui génère des parties rapides et intenses : nous avons vu de vieux briscards plier une session en une heure. Quand la partie démarre, des liens forts unissent tous les protagonistes ; le sprint est lancé.

À trois joueurs, vous connaissez d'emblée les tenants et aboutissants de l'histoire à venir. Vous avez les Relations, vous avez le Besoin : tabassez ! La place et le temps manquent pour finasser et tramer des intrigues annexes. Si vous pensez qu'il n'y a pas assez de viande autour de ces os-là pour produire une session satisfaisante, nous vous suggérons d'essayer : une agréable surprise pourrait vous attendre au tournant.

Petite mise en garde au passage : à trois, tout le monde doit être branché, à l'écoute et force de proposition dès la première scène. *Fiasco* nécessite globalement une participation active, mais dans un format plus vaste, on peut de temps à autre rester en retrait et « simple spectateur ». Avec trois protagonistes, en revanche, l'hésitant risque de freiner les débats jusqu'au point mort.

Ma préférence va résolument aux parties à trois. J'apprécie le fait que les sous-intrigues soient difficiles à mettre en œuvre en douze scènes, que le terme de la partie arrive toujours trop vite – j'adore l'intensité et la vivacité narrative que cela implique. J'aime aussi quand les sessions se cantonnent à deux heures, et je n'ai réussi cet exploit qu'en partie à trois joueurs. — Colin Creitz

Cinq participants vous placent devant le problème inverse : vingt scènes, deux gougusses que vous n'avez pas dans vos Relations en début de partie, probablement deux Besoins, la perspective d'un labeur pénible. Un guidage énergique s'impose. Si vous lisez cet ouvrage, il y a de fortes chances pour que ce rôle vous échoie. Maintenez les scènes courtes, aidez vos amis à corriger le tir de manière judicieuse et soyez garant d'un rythme soutenu. Vous aurez probablement deux intrigues basées sur les Besoins en parallèle ; efforcez-vous de les relier et faites entrer en scène les personnages concernés. Chaque groupe est différent, mais des joueurs expérimentés peuvent généralement boucler en trois heures une partie à cinq.

À cinq joueurs, il est inévitable de voir la trame narrative émergente prendre forme autour de deux ou trois personnages. Les projecteurs se tournent sur tout le monde à parts égales, et pourtant, le désastre concerne principalement certains protagonistes : ce phénomène s'observe de façon presque universelle.

Que faire si vous êtes moins de trois ou plus de cinq ? Ne jouez pas à deux ; le jeu n'est pas conçu pour, et une partie en duo ne fonctionnera qu'en brutalisant le système. Inversement, certains groupes de six personnes ou plus parviennent à s'éclater, mais selon nous, cela relève de l'exception. À six, nous recommandons la présence active d'un guide qui aide à garder le cap, et qui se consacre peut-être aux rôles mineurs à mesure qu'ils apparaissent. Mieux encore : si vous êtes six ou davantage, divisez-vous en deux groupes et disputez deux parties. Les variantes Grand Tour de Passe-Passe et Bandes rivales, décrites en section « Contourner les règles » (page 41), proposent des liaisons entre tables distinctes.

J'essaie de nous limiter à deux intrigues quand nous jouons à cinq. Au-delà, la situation devient parfois malcommode et difficile à suivre. Cela ne pose un problème à personne à condition d'annoncer la couleur d'emblée. — Chris Bennett

DE L'ACTION, BORDEL !

Honnêtement, je ne sais pas ce que j'ai encore en commun avec ces gens... ou avec quiconque, d'ailleurs. C'est vrai, quoi, ils ont tous un conjoint, des gosses, une maison, un chien, ils sont intégrés, ils peuvent parler de ce qu'ils font. Et moi, je vais dire quoi ? « Je viens de tuer le président du Paraguay avec une fourche. Comment allez-vous ? » Non, ce serait trop déprimant...

Martin Blank, Tueurs à Gages

La partie la plus simple, la plus pénible et la plus essentielle du rôle de guide consiste à préparer la partie. Pour commencer, rassemblez le matos nécessaire : un exemplaire du jeu, 20 dés de deux couleurs, une poignée de stylos et de crayons, un plein wagon de cartes d'index.

Il est très commode d'avoir une copie imprimée (ou, mieux encore, plastifiée) du tapis de jeu *Fiasco* (disponible sur notre site www.edgeent.com). Une photocopie des tables d'Embrouilles et de Dénouement, recto-verso pour minimiser l'encombrement, peut également servir. Glissez-les sous le tapis de jeu jusqu'au moment où elles entrent en scène, consultez-les, puis remettez-les en place.

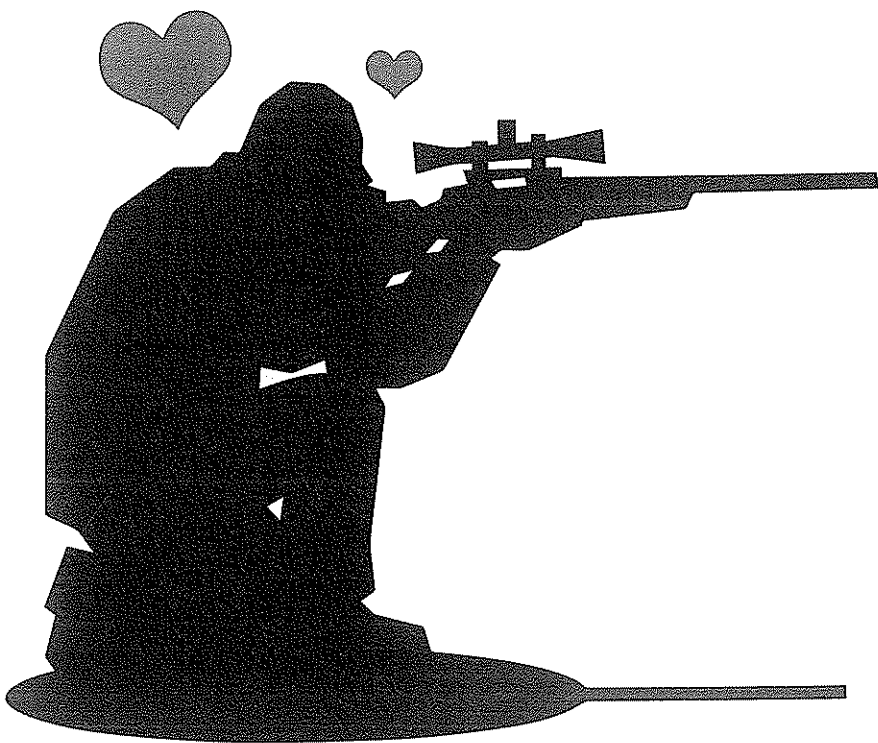
Prévoyez une demi-douzaine de Cadres parmi vos préférés ou ceux que vous aimeriez essayer. N'hésitez pas à exclure tout Cadre qui vous semble peu intéressant, ou que vous avez beaucoup joué dernièrement. Aboutir à un consensus est à la fois chronophage et ennuyeux : plus le choix est restreint, plus vite vous passerez à l'action.

Laissez les autres joueurs décider du Cadre de la session d'après le bref descriptif que vous en faites. Restez très factuel et ne laissez personne tourner autour des Cadres eux-mêmes : évitez carrément de les exhiber tant que votre pitch n'a pas abouti à une décision finale. Une fois encore, il n'y a aucun mal à restreindre l'offre si vous préférez vous cantonner, disons, à trois Cadres, ou à ceux du manuel, voire à annoncer « Bienvenue à tous ! Nous allons jouer avec *Boomtown*. Un volontaire pour lancer les vingt dés. »

Encouragez les joueurs à choisir un Cadre auquel ils s'identifient tous (calqué, par exemple, sur un film que tout le monde a vu) : cela facilite l'adoption du ton juste et la mise en place de l'arrière-plan visuel. Paradoxalement, de nombreux débutants choisissent *La glace* pour se lancer, pour des raisons qui ne sont pas toujours clairement définies : le contexte est situé en dehors de l'expérience vécue, fort peu de films l'ont exploité... C'est peut-être son côté exotique qui plaît, ou cet immense tableau vierge qui permet à chacun d'imaginer sans contrainte.

Les choses iront plus vite si tout le monde peut consulter le Cadre simultanément : prévoyez plusieurs exemplaires, ou imprimez les diverses catégories (Besoins, Relations, Lieux, Objets) sur des feuilles séparées.

Gardez à l'esprit que certaines personnes peuvent éprouver de la répugnance pour tel ou tel Cadre. Les « données objectives » de plus d'un Cadre incluent racisme, misogynie et une foule de sujets sensibles. Si un ou plusieurs Éléments mettent un joueur mal à l'aise, n'hésitez pas à les exclure (les Éléments, pas le joueur !) et à faire en sorte qu'ils ne soient pas choisis lors de la Préparation. Mais si c'est un Cadre dans son ensemble qui pose problème, retirez celui-ci de la sélection.



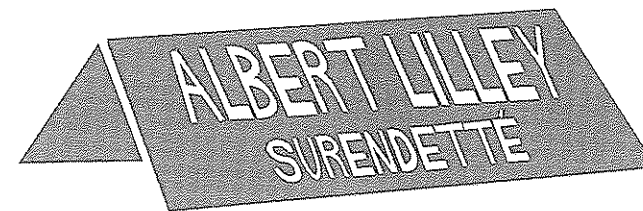
MISE EN TRAIN

Une fois le Cadre choisi, expliquez brièvement le déroulement du jeu : Préparation, Acte I, Embrouille, Acte II et Dénouement. Le tapis de jeu est un auxiliaire visuel précieux pour ce passage en revue. Inutile d'entrer dans les détails. Procédez ensuite au tirage sur le tapis de jeu et expliquez les règles permettant de choisir Catégories et Éléments.

Face à une table de néophytes, efforcez-vous de choisir un type de Détail à la fois ; commencez par les Relations, puis passez aux Besoins, Lieux et enfin Objets. Ainsi structurée, la Préparation contribue à faire monter l'intérêt et l'enthousiasme. Maintenir tout le monde concentré sur les Relations en premier lieu a deux avantages : primo, cela permet de comprendre comment on utilise les dés pour le choix des Éléments, secundo, cela évite de se noyer sous une tonne d'infos à la fois. Une fois le processus de décision assimilé par chacun, laissez la table choisir les trois autres catégories à sa guise.

Les Besoins demandent une attention particulière. Si le groupe comprend plus de trois joueurs, deux Besoins sont indispensables. Cela permet de relier tous les participants à l'un d'eux, et la dynamique qu'ils insufflent est nécessaire en début de session. Notons au passage que les Besoins peuvent créer une certaine confusion lors de la Préparation. Il est arrivé à plus d'un groupe de choisir un Besoin pour chaque paire de personnages : ne faites pas ça !

À mesure que les Relations sont établies et que les Détails commencent à faire sens, demandez à chacun d'écrire le nom de son personnage sur une carte d'index. Il n'est pas inutile de plier les cartes de personnage en deux de façon à créer un chevalet sur un côté duquel figure le nom du perso (voir sur les deux faces si nécessaire). La face visible est tournée vers le centre de la table, comme ci-dessous :



Une fois la Préparation terminée, vérifiez que tous les joueurs sont sur la même longueur d'onde. L'ambiance est-elle à *Impitoyable* ou plutôt à *Silverado* ? Y a-t-il un souci avec un contenu à éviter ou à omettre ? Très rarement, l'un des joueurs peut se déclarer insatisfait par les limites qu'impose le tirage. Si vous préférez vivre une chouette partie au lieu d'une session qui respecte les règles à la lettre, un peu de souplesse s'impose alors.

PRENDRE LES DEVANTS

Le livre de base stipule que la première scène échoit au joueur dont le perso est originaire du plus petit patelin. Si vous êtes guide parce que vous seul avez lu le manuel, n'hésitez pas à ignorer cette règle ! Réservez-vous l'entrée en matière et lancez la partie sur les chapeaux de roue. Livrez une scène forte, mémorable, en lien étroit avec un Besoin et l'une de vos Relations, voire les deux.

La dernière fois que j'ai joué, au terme d'une série de suggestions narratives aussi logiques qu'insipides, j'ai annoncé au groupe « Tout ça ne ferait pas un bon film des frères Coen. Qu'est-ce qui manque ? » Suite à quoi la partie s'est améliorée de plusieurs crans. Je crois que nous avons ajouté de la violence et de l'absurde, et hissé du même coup notre ambition créatrice. — David Berg

Autre solution : confier la première scène à un joueur très motivé. Vous pouvez également décider de l'ordre des joueurs en fonction de celui qui termine les tours de table, car il s'agit d'un autre point névralgique. Dans la Préparation comme dans l'Acte II, cette personne hérite du dé ultime et peut donc choisir la dernière pièce du puzzle. Un joueur solide à ce poste permet de donner du liant et de conclure chaque Acte sur un temps fort. Ce joueur solide, est-ce vous ou un autre ?

Mon entrée en matière typique ressemble à ça : « Je joue le rôle de guide parce que j'adore ce jeu. Mais si la partie à venir est géniale, ce sera surtout grâce à vous. Ce sont les joueurs qui font un bon *Fiasco* ; les idées de tout le monde sont nécessaires pour faire avancer l'histoire. Mais ne laissez rien dans l'ombre et ne tentez pas de tout contrôler. Contentez-vous d'inventer des scènes géniales et des personnages déments : le reste viendra tout seul ! » — Chris Bennett

Quel que soit le démarrage choisi, entamez l'Acte I tête baissée. Expliquez la différence entre Établir et Résoudre, puis le sort réservé aux dés pendant ce premier acte. Il importe de mettre l'accent sur les distinctions entre combinaisons de dés : en gros, les joueurs doivent piger qu'il ne faut pas finir le jeu avec autant de dés noirs que de blancs.

À partir de là, place au jeu, avec un topo sur l'Embrouille, la gestion des dés pendant l'Acte II et le Dénouement à mesure que ces nouveaux paramètres approchent. Du gâteau !

ART FIGURATIF

Une partie de *Fiasco* nécessite peu de représentations concrètes des infos : trois, quatre ou cinq Relations ; autant d'ingrédients divers ; un nom par personnage. Lors d'une session à quatre, cela fait douze pauvres éléments, et deux de plus au moment de l'Embrouille. Parfaites pour tout consigner, les cartes d'index permettent en outre de mettre à jour les événements de jeu au fil de la session. Pensez enfin à noter en majuscules les noms des personnages secondaires, nouveaux lieux et éléments importants sur de nouvelles cartes d'index que vous placerez au milieu de la table. Tout le monde y a ainsi accès ; cela aide en outre les joueurs à éviter de créer du matos supplémentaire quand l'existant peut faire l'affaire.

Étant plutôt visuel, j'aime consigner sur des cartes individuelles les noms des personnages annexes et des lieux à mesure qu'ils apparaissent dans la partie. Placez-les au centre de la table, afin que chacun puisse s'en saisir au moment de lancer une scène. Si quelqu'un meurt ou si le resto chinois vient à brûler, déchirez la carte en deux. Cela peut donner à un joueur l'idée de « recoller les morceaux » de la carte déchirée à l'occasion d'un flashback ! — Chris Bennett

Il existe des tas d'autres moyens de représenter les infos nécessaires au bon déroulement d'une partie ; certains offrent quelque chose de plus que les cartes d'index. Tout rassembler sur une même surface aide à comprendre la façon dont le puzzle pourrait s'emboîter. Les tableaux effaçables et autres feuilles de papier grand format que l'on utilise lors des réunions de travail fonctionnent bien. Les rouleaux de papier kraft en vente partout (ou presque) ont l'aspect et la texture d'un sac en papier du même nom, et l'on peut aisément écrire dessus. Si vous utilisez une grande feuille de papier, scotchez-la à la table pour plus de stabilité. En complément des cartes d'index, cette surface fournit une représentation visuelle unifiée : une sorte de schéma des interactions que tout le monde peut facilement annoter. Tracez des flèches, écrivez dessus tout ce qui vous semble pertinent.

Si vous avez accès à un tableau effaçable, c'est l'idéal pour une mise à jour de tous les éléments et personnages... tout en éliminant les déchets.

CHAPITRE III

JOUER LORS D'UNE CONVENTION

Une relation qui démarre dans l'intensité, ça tient pas la route.

Annie, Speed 2 : Cap sur le Danger

Jouer au gentil organisateur d'une partie de *Fiasco* lors d'une convention n'a rien de sorcier : non seulement c'est l'occasion de jouer, mais en plus, la durée d'une session vous laisse en général le temps de grignoter un morceau. Les règles habituelles du guidage s'imposent, avec en plus les suggestions suivantes :

Le format ordinaire des conventions permet aisément de caser une partie de *Fiasco* ; la gestion du temps n'a pas besoin d'être aussi stricte que lors d'autres types de session. Commencez par prendre un peu de temps pour vous assurer que tous les participants connaissent le prénom de leurs homologues, puis demandez à chacun son expérience de *Fiasco* et du jeu en général. Livrez-vous ensuite au laïus de présentation du jeu et exposez les Cadres parmi lesquels les joueurs auront à choisir. N'oubliez pas de ménager une pause au moment de l'Embrouille : ce n'est pas le temps qui manque !

Si certains protagonistes semblent hésitants ou inaptes à l'improvisation au pied levé, fournissez-leur des pistes dans le cours du jeu plutôt que de manière directe. Fabriquez une scène qui les pousse très fort dans une direction non souhaitée ; cela leur tend la perche pour pousser en sens inverse. Incarnez un bon gros méchant qui ralliera les personnages contre lui. En tant que guide, vous pouvez être amené à jouer le rôle d'antagoniste, et il n'y a aucun mal à ça.

Dans la même veine, si ces hésitants patinent dans la semoule et ralentissent le jeu, essayez de leur ménager un peu d'espace et encouragez les autres joueurs à faire de même. Proposez des suggestions, mais sans mettre de pression. Si nécessaire, passez à la scène suivante et revenez vers eux plus tard. Certaines personnes pensent de façon méthodique et ont besoin de souffler un peu.

Les règles de *Fiasco* ont beau être archi simples, en cas de doute, mieux vaut continuer à l'arrache plutôt que d'interrompre la partie pour s'assurer que vous jouez bien dans les règles de l'art. En tant que joueur qui connaît le mieux les règles, n'hésitez pas à les enfreindre si cela permet d'augmenter le fun. Si une scène fait du surplace parce que les protagonistes hésitent au sujet d'une procédure, proposez une solution facile à mettre en œuvre et retournez à la narration. Le jeu n'en pâtira pas, et il n'y a pas spectacle plus ennuyeux que celui offert par un arbitre feuilletant les pages d'un livret de règles.

CHAPITRE III

JOUER VIA INTERNET

J'adorais utiliser ce petit flingue quand j'étais prostitué.

Red, Délire Express

Comme la plupart des jeux de rôle, *Fiasco* a été conçu dans une optique de confrontation directe. Sa nature collaborative implique qu'il donne sa pleine mesure lors d'échanges d'idées endiablés, de dialogues enthousiastes ; la joie que procure *Fiasco* culmine en voyant les tronches de ses amis quand on leur décrit par le menu ce que contient le coffre de la voiture de flics. Mais tous n'ont pas la chance de jouer face à face. Heureusement, l'essentiel d'une confrontation directe peut se vivre via Internet sans trop y perdre en terme de fun.

Un fossé sépare les deux principaux modes de jeu via Internet : synchrone (par chat ou Skype) et asynchrone (via forum ou e-mail).

Le recours à des outils synchrones rend l'adaptation très facile. Une session de *Fiasco* organisée via Skype, par exemple, avec un tableau blanc partagé de type Google Docs Drawings, ne présente pas de difficulté majeure. Un logiciel de jet de dés virtuel trouvera lui aussi sa place dans le dispositif (de nombreux joueurs apprécient l'outil de Graham, disponible à l'adresse www.catchyourhare.com/diceroller/). Des services en ligne comme Infrno facilitent grandement la préparation et le guidage des parties. On perd évidemment une partie des échanges non verbaux, mais pas assez pour empêcher le bon déroulement d'une session. Le jeu synchrone ne pose pas de problème en soi : il s'agit d'apprendre à communiquer à tour de rôle, ce qui relève plutôt de l'étiquette sociale.

L'une des forces du jeu en ligne, c'est le temps qu'il laisse aux recherches amusantes relatives à l'époque ou au lieu du Cadre, et qui permet de donner du relief aux descriptions. Wikipedia est l'outil idéal pour un brainstorming. — Marshall Miller

Porté vers un format asynchrone, *Fiasco* (de nature dynamique et rythmée) perd de son caractère spontané et de son énergie. Pour surmonter cet obstacle, vous aurez besoin de quelques outils et d'une attitude précise.

Primo, il faut de la discipline. Pour une partie asynchrone, mieux vaut se limiter à trois ou quatre joueurs. Premier acte de discipline conseillé : refuser un cinquième participant !

Assimiler et prendre en compte les différences entre communication « dans la peau du perso » (DLPP) et « hors perso » (HP) est très important dans la mesure où vous allez opérer à plusieurs niveaux HP distincts. Il y a tout ce qui touche au personnage, au joueur, et le bastringue ambigu qui a trait à la gestion des dés et au choix des items. L'identification précise et sans faille des sous-catégories de communication hors perso est une des clés de la réussite du jeu asynchrone. À vous de définir et d'utiliser les formats de texte correspondants. Au sein de chaque « canal », clarifiez les choses en recourant systématiquement au même ton. Quant au média lui-même, il peut tourner à votre avantage : l'en-tête de vos messages, par exemple, peut servir à définir la scène, le lieu et les personnages impliqués.

L'extrait qui suit est tiré de cinq jours de session via forum ; déjà bien avancée, celle-ci comprend trois participants dans un Cadre tiers, *State Prison*. Les protagonistes de la scène sont Willis, PJ numéro 1 joué par « Tutunaku » et son interlocuteur, Pete, un PNJ (personnage non joueur ou annexe) détenu et trafiquant d'alcool incarné par « Sbszine ». Le dialogue se déroule dans la remise à engrais où Willis trafique la compta pour le compte de Ben Peltier, gardien véreux et PJ numéro 2. Les joueurs sont tous accaparés par l'Élément de l'Embrouille intitulé « Quelque chose de précieux est en feu. »

SBSZINE, mercredi, 20h57 – « Ça t'emmerde pas que j'finisse mon verre ici ? Et que j'm'en jette un deuxième ? J'toucherai à rien, promis. »

TUTUNAKU, mercredi, 21h04 – « Du tout du tout. Profites-en pour jeter autre chose, genre un œil, des fois qu'il vienne un relou. »

SBSZINE, mercredi, 21h11 – D'un pas hésitant, Pete se glisse derrière lui jusqu'à la bouteille de dés herbant, qu'il pose ensuite au sol, près du pot de peinture presque vide et du paquet de cigarettes. « T'es un gars bien, Willis, bafouille-t-il, à toute. »

TUTUNAKU, mercredi, 21h18 – « J'en ai pas pour longtemps. » Il presse le pas en direction du bureau. Se fige en se rendant compte qu'un garde peut entrer à tout moment. Ou Ben. Ou Jerry.

SBSZINE, mercredi, 21h21 – « À ce stade, je verrais bien un dé blanc... »

TUTUNAKU, mercredi, 21h42 – « Pas d'objection. »

SBSZINE, mercredi, 21h48 – « Dan, tu en penses quoi ? »

DRTACHYON, jeudi, 19h14 – « Désolé, j'ai été malade comme un chien. Nickel pour moi, le dé blanc. » Comme un fait exprès, la porte de la remise s'ouvre à la volée. « Vous foutez quoi là-dedans ? » lance Curtis Wilson, l'un des rares gardiens honnêtes en poste à la ferme.



TUTUNAKU, jeudi, 19h19 – Relou à midi. « Rien de spécial chef, juste un peu de compta. »

SBSZINE, jeudi, 20h06 – «<Tutunaku reçoit et garde un dé blanc.>>

DRTACHYON, jeudi, 20h07 – «<Dés distribués : SBSZINE 1 noir, 2 blancs. DRTACHYON 2 noirs, 1 blanc. TUTUNAKU 1 noir, 1 blanc + 1 nouveau blanc. Dés restants : 2 noirs, 1 blanc.>>

SBSZINE, jeudi, 20h44 – Pete referme soigneusement le pot de peinture. « Une petite pause clope, c'est tout, chef. »

TUTUNAKU, jeudi, 20h49 – « Si vous marchez avec M. Peltier, vous trouvez sûrement que tout est en ordre. »

DRTACHYON, vendredi, 22h22 – « Bougez plutôt vos fesses jusque dans la cour. La pause est finie, les gars. Allez, du nerf. »

TUTUNAKU, vendredi, 23h19 – « Je reçois mes ordres de M. Peltier. Faut voir ça avec lui. »

DRTACHYON, samedi, 09h09 – « Ah ouais ? C'est ce qu'on verra. Si c'est des bobards, t'es bon pour kèkes jours au mitard. » Sur ce, le gardien quitte la remise en marmonnant « Sales tire-au-cul... »

SBSZINE, samedi, 17h33 – Pete décapsule la bouteille de dés-herbant et reprend là où il en était.

TUTUNAKU, samedi, 17h36 – Willis se dirige vers Pete d'un pas nonchalant, mains dans les poches. « Pete, vas-y mollo avec ce truc. Faut que tu surveilles le bureau pour moi, te pète pas trop la ruche. Je sais qu'on est le 4 juillet, mais on n'a pas besoin de feux d'artifice. » Il rit de sa bonne blague.

SBSZINE, samedi, 17h36 – « Te bile pas pour moi », bredouille Pete en étreignant le Zippo d'une main tremblante.

TUTUNAKU, samedi, 18h13 – Willis va jusqu'au bureau où il récupère le livre de comptes. Il boit une dernière gorgée de son soda, jette un coup d'œil à la ronde et sourit. Puis il retourne voir Pete qui finit de s'imbiber.

« Eh, faut que j'aïlle voir le chef au sujet d'un truc. Tu peux me rendre un service ? Ma corbeille est pleine, tu pourrais la benner dans l'incinérateur ? Ce serait cool. »

SBSZINE, samedi, 19h01 – « Ouais, OK. » Pete titube jusqu'à la corbeille à papiers avec le Zippo et la bouteille de gnôle. De l'alcool se renverse dans la corbeille et autour alors qu'il s'effondre comme une masse. Le Zippo allumé lui échappe et tombe dans la corbeille.

TUTUNAKU, samedi, 19h05 – «<À mon avis, c'est le bon moment pour conclure la scène.>>

SBSZINE, dimanche, 16h52 – «<OK, c'est la dernière scène de Ben, à vous autres d'Établir et je Résoudrai.>>

TUTUNAKU, dimanche, 16h57 – «<On gère l'incendie en cours ou on laisse ça pour le Dénouement ? Adios Pete.>>

En l'absence de communication non verbale et informelle, il est d'autant plus important de discuter du ton. Une partie des échanges hors perso doit nécessairement veiller à ce que l'histoire progresse dans la direction voulue, ce qui serait implicite lors d'une confrontation directe entre joueurs. Faites le point régulièrement ; soyez clair à propos de vos motivations et objectifs.

Des problèmes d'ordre peuvent survenir. Une règle simple permet d'éviter pas mal : si vous choisissez d'Établir, le premier post de la scène est sous votre responsabilité ; si vous avez préféré Résoudre, quelqu'un d'autre est en charge du premier post.

Prenez garde au rythme, mais ne soyez pas trop empressé pour autant : tous les protagonistes doivent avoir l'occasion de contribuer, même après l'attribution du dé. Résistez à l'envie de bousculer un joueur qui prend son temps, de rendre les contributions d'autrui obsolètes ou inutiles. Quand c'est votre tour d'être sous les projecteurs, mettez un terme explicite à la scène par le biais d'un message sans ambiguïté. Dressez un récapitulatif clair des dés attribués de chaque couleur, du nombre de dés restants et du joueur responsable de la scène suivante. Si la partie comprend flashbacks et autres subtilités, un résumé peut s'avérer nécessaire.

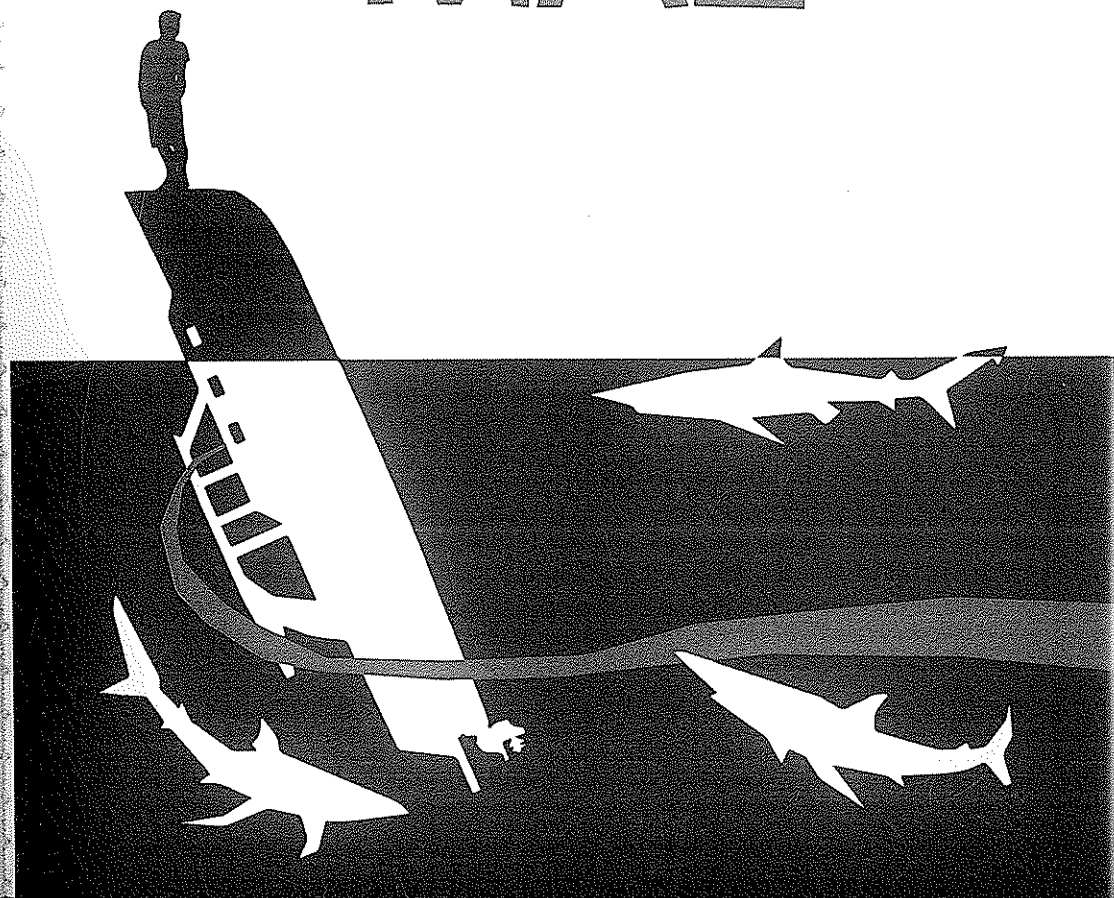
Organisez-vous en ce qui concerne la structure des scènes et la gestion des dés, deux domaines qui peuvent rapidement devenir ingérables en l'absence de suivi efficace. Il est indispensable de savoir qui a combien de dés de chaque couleur, et combien de dés noirs et blancs restent à attribuer. Il est tout aussi vital de compter les scènes : déléguez cette mission à l'un des participants. Le recours à des images ou à un tableau blanc virtuel de type Google Docs Drawings aide au suivi des scènes, et permet idéalement de brosser un résumé visuel de chaque scène agrémenté du dé attribué.

Définissez au préalable la fréquence des posts et ce qu'il convient de faire quand un joueur n'envoie pas le sien. Dans notre partie, la règle voulait que l'on dispose de trois jours avant que les autres joueurs fondent comme des harpies et rédigent le post manquant à votre place. Selon moi, la confusion concernant le « tour de rôle » peut poser problème. Rappelons-nous le vieil adage : « À qui est-ce de jouer ? À celui qui le demande... » Un bon guide est tenu d'intervenir pour rappeler à un étourdi qu'il est le joueur actif, voire d'envoyer un mail à tout participant dont le silence devient suspect. — Marshall Miller

Quelle est la durée de ce type de partie ? Après avoir observé huit sessions via forum, la fourchette semble s'établir entre six semaines et dix ou douze. Si vous bouclez deux scènes par semaine, vous êtes dans les temps.

CHAPITRE III

144 MANIÈRES DE FAIRE MAL



CONSEILS POUR CRÉER UN CADRE

Tout être humain peut craquer dans un moment de stress. Non, la vérité c'est qu'ils inondent la vallée pour électrifier tous les foyers de cet État. Eh oui, le Sud est en train de changer.

Ulysses Everett McGill, O'Brother

En créant *Fiasco*, l'un de nos objectifs était de rendre la création de Cadre tentante et facile. Nous avons conçu le jeu en ce sens. Comme les personnes qui lisent les règles ou qui jouent s'exclament souvent « Saperlipopette ! J'ai une idée qui ferait un Cadre parfait ! », il semble qu'on ne se soit pas trop planté. Internet regorge de Cadres disponibles en téléchargement gratuit, faits par des fans et couvrant une large gamme d'environnements et de styles. Nous espérons que votre propre Cadre sera bientôt publié en ligne, car nous avons très envie de le tester !

Fabriquer un Cadre n'a rien de sorcier, mais certaines subtilités vous permettront d'adapter vos idées au millimètre. Le chapitre qui suit passe en revue les divers éléments constitutifs d'un Cadre et la façon de les modifier. Avec, au passage, quelques conseils et mises en garde d'auteurs de Cadres qui vous maintiendront sur la bonne voie et permettront à votre bébé de dégager une puanteur *Fiasco* toute personnelle !

À QUOI RESSEMBLENT LES ENTRAILLES D'UN CADRE ?

Un Cadre bien foutu peut repousser les limites de l'exercice dans des directions très différentes en dépit d'une ossature commune à tous. Avant de nous pencher sur la création d'un Cadre, disséquons-en un.

Un Cadre repose sur quatre méta-sujets : canonicquement, on y retrouve Relations, Besoins, Lieux et Objets. Chaque sujet se divise en six listes de six items ; un Cadre entier consiste donc en 144 items, répartis en plusieurs catégories et sous-catégories. 36 items par méta-sujet forment un assortiment bien assez varié, et en plus, le chiffre permet d'opérer une sélection avec des d6. Elle est pas belle, la vie ?

Relations et Besoins forment le cœur du jeu : grâce à eux, on esquisse les personnages puis on les met en mouvement. Une session peut se dérouler sans accroc en se limitant à ces deux ingrédients, alors que les supprimer détruit les rouages de *Fiasco*.

Lieux et Objets donnent une coloration spécifique et définissent les paramètres de ce mouvement. Ils constituent souvent l'élément mémorable d'une partie ; pour autant, ils n'ont rien de sacrosaint. Tout ce qui peut se diviser facilement en 36 choix distincts et intéressants, et fournit une belle ambiance, peut venir se substituer aux Lieux et Objets. On pourrait par exemple remplacer Lieux par Flashbacks ou Événements. Les Objets pourraient devenir des Gens. Rien n'est gravé dans le marbre, osez le changement !

QU'EST-CE QUI FAIT UN BON CONTEXTE ?

Avant tout, un contexte de Cadre doit être considéré comme bon s'il vous emballe. Telle catégorie de films de genre ne demande qu'à faire l'objet d'un Cadre ? Telle période historique dans un lieu précis ? À moins qu'un contexte contemporain vous semble particulièrement fiascorifique ? Ou encore une situation biscornue, prompt à engendrer chaos et cata en tout genre ? Adoptez-la, aimez-la, faites-la vôtre... et soyez prêt à l'abandonner.

Cela étant, tous les contextes alléchants ne font pas un bon Cadre. Votre épopée historique tombera à plat s'il n'existe aucune place pour les choix désastreux et le grabuge. Mais alors, quel genre d'histoire fait un bon fiasco ? Parmi les signes forts, citons en vrac : avalanche d'échecs possibles aux conséquences imprévisibles, cocotte-minute pleine de relations tendues entre les protagonistes avec ambiance au couteau et dose généreuse de cynisme. Cherchez l'inspiration dans les récits et personnages peu reluisants : crétins et criminels, manigances qui échouent lamentablement en coulisse. Si vous lorgnez du côté du Japon féodal, par exemple, calquez votre Cadre sur *La Forteresse cachée* plutôt que sur l'épopée d'un héros solitaire de type *Yojimbo*.

L'idéal, c'est un contexte intéressant, mais... pas trop quand même. Un Cadre caricatural peut se montrer aussi riche qu'un Cadre archi sérieux et documenté comme *Reconstruction*, mais un juste milieu est préférable. Le pitch doit contenir les germes d'un joyeux merdier qui donne envie aux joueurs, mais le Cadre lui-même doit être bâti sur des bases plus solides. Si telle situation vous paraît prometteuse parce qu'il est impossible d'imaginer une issue autre qu'un fiasco retentissant, cela signifie probablement que cette situation est *trop* intéressante. Sans la perspective d'une fin heureuse, échec et misère humaine se trouvent dénués de fun.

En outre, n'hésitez pas à énoncer une évidence : pour formidable qu'il soit, votre Cadre ne peut pas plaire à tout le monde. Certains Cadres sont plus rugueux que d'autres, mais tous ont – et doivent avoir – quelque chose de vaguement dérangeant. Trouvez le recul suffisant pour déterminer si votre contexte dépasse ou non les bornes de l'acceptable, et tâchez d'équilibrer les choses en ménageant des solutions alternatives aux joueurs.

Une fois le bon contexte trouvé, il faut définir un espace suffisant pour les nombreuses ramifications narratives engendrées par les combinaisons qu'autorisent les Relations et Besoins. La question porte ici sur l'étendue du contexte : une mégapole regorgeant de personnages et de lieux, ou quelque chose d'aussi limité qu'une petite chambre de motel dans un bled paumé ? Quelles situations inhabituelles pourraient venir s'agréger à l'histoire qui va s'y dérouler ? Quand vous aurez répondu à ces questions, il sera nettement plus facile de choisir les Éléments parfaits.

S'il existe des moyens de tricher (voir *Objectif Mercure*, page 125), d'une manière générale, la situation doit être suffisamment ouverte sans être amorphe pour autant : ni trop rigide ni trop lâche. *La Glace* se déroule dans une ambiance claustrophobe ; pourtant, chaque combinaison de Relation/Besoin fonctionne dans ce microcosme antarctique. *Boomtown* suggère un Ouest américain beaucoup plus vaste, mais toute l'action fait revenir en ville. *Dallas 1963*, enfin, permet aux joueurs de s'ébattre dans une métropole, tout en restant concentrés sur l'assassinat de Kennedy.

TROUVER L'INSPIRATION

Une fois cernée votre idée de contexte, prenez le temps de vous pencher sur les autres influences et sources d'inspiration susceptibles de vous aider à peaufiner les Éléments du Cadre. Cherchez les films et émissions qui puisent dans la même veine. En règle générale, mieux vaut s'abreuver à plusieurs sources : le Cadre final pourra ainsi être exploité dans plusieurs directions.

Ces sources font plus qu'enrichir le processus de création du Cadre. Dans un jeu « cinématographique » comme *Fiasco*, il importe que les participants visualisent le contexte grâce aux films qu'ils ont vus. La description d'un Cadre terminé devra faire référence à ces films pour annoncer aux joueurs les types d'histoire qu'ils vont pouvoir raconter. Il n'est pas nécessaire que toutes les sources tournent autour d'un fiasco parfait ; tant qu'elles contribuent à camper l'ambiance et aident les joueurs à communiquer leurs idées, elles ont leur place dans l'ensemble.

Le Cadre *Vegas*, par exemple (voir page 115), puise son inspiration dans des films de hold-up comme *Destination : Graceland* ou *Ocean's Eleven*, mais aussi certains films plus légers comme *Very Bad Trip*. Ajoutez-y *Lady Chance* pour l'ambiance, *Casino* et *Showgirls* pour une coloration plus subtile, et vous obtenez un Cadre qui couvre pas mal de cas de figure possibles.

Le choix des mots a son importance. « Se faire sauter » fonctionne en tant que Catégorie de Besoin au sein d'un Cadre à sensibilité moderne, mais risque de plomber un Cadre Renaissance ; on préférera dans ce cas « Flirter » ou « Séduire ». — Pete Douglas

VOIR CE QUI COLLE

Si vous travaillez à partir d'une idée vraiment fun et de sources d'inspiration puissantes, construire un Cadre n'a rien de bien compliqué. D'un point de vue abstrait, il s'agit de pondre 144 items qui sont autant d'Éléments narratifs potentiels et peuvent trouver leur place dans la trame qui constitue l'ossature d'une partie.

Quand vous rédigez un Éléments, faites-le à la manière d'un poète : usez d'un style concis et nerveux qui fait ressortir le bazar de la page. — Pete Douglas

Commencez en accouchant d'une série d'Éléments d'un type donné – les Objets, par exemple. S'il vous vient en chemin des idées d'Éléments d'un autre type, notez-les à part et continuez. Dès que la liste atteint une taille respectable, procédez à des regroupements logiques. Donnez un nom à chaque Catégorie puis considérez l'ensemble en tant que collection : les Catégories forment-elles un tout cohérent ? Un ensemble esthétique ? S'en dégage-t-il le ton adapté au contexte ? Dès qu'il vous apparaît que tout cela tient debout, comblez les vides à l'aide d'autres Éléments en vous fiant aux Catégories.

Gardez à l'esprit que les joueurs ne vont pas utiliser tous les Éléments au cours d'une même partie, mais qu'ils vont tous les lire. Vous tenez là l'occasion d'aller au cœur du concept à développer. N'hésitez pas à saupoudrer l'ensemble de quelques machins bien déjantés. Les joueurs qui les remarqueront ne les choisiront peut-être pas, mais ils ne manqueront pas d'en faire profiter toute la table. Et qui sait, lors d'une partie, quelqu'un pourrait adopter ce gentil petit léopard militarisé... — Chris Bennett

PAS DE TOUT À LEGO DANS LES RELATIONS

Un homme en train de lutter avec un léopard au milieu d'une basse-cour est très mal placé pour courir.

David Huxley, *L'Impossible Monsieur Bébé*

En règle générale, c'est la rédaction des Relations qui pose le plus de difficultés, et celle des Objets qui en pose le moins. La qualité d'une Relation obéit aux règles qui valent pour tous les Éléments, mais leur élaboration mérite un peu plus d'attention. Toutes les Relations sont affaire de pouvoir et de statut respectif. De type vertical ou horizontal, elles doivent impérativement fonctionner dans les deux sens. C'est heureusement moins tordu qu'il n'y paraît. Dans *L'enfer résidentiel*, tous les types possibles sont représentés. Examinons-les à la loupe :

« Relations : Famille : Parent et enfant » est ce qui se fait de plus évident dans le genre vertical ; c'est donc une excellente Relation ! Il existe un delta de puissance et de statut, même si nier ce delta peut constituer une source de tension formidable. Le parent peut être âgé et dépendre de son enfant ; on peut aussi imaginer une mère célibataire harcelée par un ado impossible...

« Relations : Travail : Libéral/Client » suggère une distribution inégale de pouvoir et de statut, tout en restant dans le flou en ce qui concerne la hiérarchie.

« Relations : Romance : Aventure d'un soir » ne dévoile pas grand-chose ; aucune mention n'est faite des liens hiérarchiques qui unissent les personnages. En tant que facteur déterminant de la relation qui les lie, cela risque de poser problème.

« Relations : Communauté : Élus » suggère fortement la parité : juge et avocat général, équivalents professionnels. Cela peut déboucher sur tout autre chose, mais l'indication est claire.

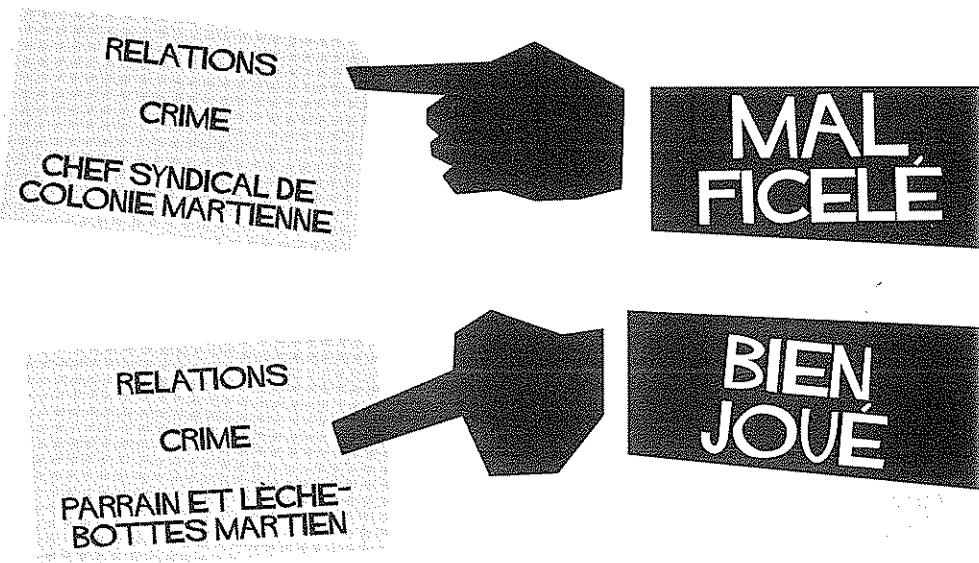
Selon toute probabilité, ce spectre couvre n'importe quelle Relation imaginable.

Notons que dans les exemples ci-dessus, le lien opéré par « Aventure d'un soir » concerne un acte ou un événement auquel les deux personnages ont pris part. C'est excellent. « Élus » ne définit que très vaguement les positions des

deux protagonistes : si l'on pense immédiatement à des notables, un tandem chauffeur de bus et éboueur pourrait fonctionner à merveille. Inversement, « Parent et enfant » est nettement plus contraignant. Quant à « Relations : Crime : Escroc et comptable », c'est d'une précision presque absurde qui voit pratiquement l'histoire s'écrire toute seule. Toutes les typologies de joueur trouveront ainsi leur compte dans l'une ou l'autre option proposée, et n'en négliger aucune est une précaution bienvenue.

Au fil de nombreuses sessions, j'ai découvert que les Relations initiales n'ont pas toujours besoin d'être cohérentes tant qu'elles sont fortes et présentes. Il suffit d'utiliser au mieux ce que l'on a et de remettre à plus tard la nature exacte de ladite Relation ; on est parfois surpris par ce que la partie réserve ! — Marc Majcher

Il est parfois tentant d'inclure une Relation qui ne définit précisément que l'une des parties prenantes. Réflexe compréhensible : dans un jeu comme dans un film, nous avons l'habitude de penser d'abord aux personnages et aux archétypes. Pour autant, il ne s'agit pas alors d'une Relation, mais d'un rôle, ce qui peut totalement gâcher la partie. Ne faites pas ça ! Examinez attentivement chaque Relation de la liste. Identifier celles qui se limitent à des rôles est un exercice difficile, mais quand on en a repéré une, il est aisé de la reconfigurer en véritable Relation.



Certains Cadres s'appuient sur des postulats ; renier ces derniers peut rendre certaines Relations difficilement exploitables. Le Cadre *Lucky Strike*, par exemple, présuppose que chaque joueur incarne une recrue de l'armée américaine. Reniez ce postulat en mettant une infirmière dans la boucle, et les choses deviennent vite ingérables :

RELATIONS
FRÈRES D'ARMES
SÉPARÉS DE
LEUR UNITÉ

RELATIONS
MARCHÉNOIR
POLICIER MILITAIRE
ET TRAFIQUANT

RELATIONS
REMPLEÇANTS
AIDE DE CAMP ET
CROUILLOT DE L'INTENDANCE

RELATIONS
SPÉCIAL
INFIRMIÈRE ET
SOLDAT

L'infirmière est probablement une trafiquante, puisqu'on l'imagine mal travailler au noir pour le compte d'un policier militaire. Mais est-elle également aide de camp ? Affectée à la gestion des stocks ? Dans ce cas, comment un enquêteur de la police militaire a-t-il été séparé de son unité... Cela commence rapidement à devenir tordu. Le groupe aime peut-être ce genre de casse-tête, mais ne parions pas trop là-dessus.

Rester dans le flou quand on fabrique un Cadre permet parfois de contourner ce type de difficulté, mais parfois, mieux vaut étiqueter certaines Relations comme tordues. C'est ce que nous avons fait dans *Lucky Strike* : regrouper les Relations « à risque » dans une même liste de six et prévenir les joueurs qu'elles sont « à manier avec prudence ». De cette façon, tout le monde peut faire en sorte d'intégrer une Relation bizarroïde lors de la Préparation au prix d'un effort d'imagination supplémentaire.

RELATIONS : CONSEILS DE CEEKS

Les deux questions que je pose à chaque perso :

- * Que veut-il ?
- * Qu'est-ce qui l'empêche de l'avoir ?

Résolvez l'une des deux questions (ou les deux) en orientant la réponse vers un autre personnage. Si les deux réponses sortent de la dynamique imposée par la Relation telle que vous l'avez imaginée, c'est que le perso considéré est très largement hors sujet. — Ryan Macklin

Au moment de peaufiner les Relations, songez à y inclure une notion de statut. Il n'est pas nécessaire d'établir une hiérarchie affirmée dans tous les Éléments de type Relation, mais la présence d'un déséquilibre dans une Relation permet souvent d'éviter les démarrages « diesel » lors d'une session de *Fiasco*. — Pete Douglas

Créer des Relations est souvent ce qui me pose le plus de difficultés ; je m'appuie donc fortement sur celles que je connais des Cadres existants. Il n'est pas évident d'inventer quelque chose d'intéressant et pas trop vague à la fois, et pas trop précis non plus, de manière à éviter les problèmes d'incompatibilité. En définitive, les joueurs parviennent heureusement à s'accommoder de tout. Vous incarnez la lesbienne qui fait la honte de sa famille, et qui est en même temps une avocate de haut vol en quête d'un coup fumant ? Ça va le faire. — Chris Bennett

IL EST FRAIS MON BESOIN, IL EST FRAIS

Tu es vraiment sûr de vouloir savoir ce que tu veux savoir ?

Kara, Brick

Les Besoins sont le moteur du jeu : bien les rédiger est essentiel. Si les Relations définissent les personnages, les Besoins mettent ces derniers en mouvement. La chose la plus importante à retenir en ce qui concerne les Besoins, c'est qu'il n'y en aura qu'un seul à la table, deux au maximum si vous jouez à cinq, mais mieux vaut partir sur l'idée d'un seul Besoin par session. Celui-ci doit servir de catalyseur jusqu'au stade où les personnages prennent corps et où d'autres conflits émergent. D'autres motivations apparaîtront certainement en cours de partie, mais dans le pire des cas, un Besoin unique devra se montrer capable de dynamiser une session de A à Z. Vous pigez pourquoi nous insistons sur leur importance ?

Les Besoins constituent l'item idéal pour glisser telle ou telle facette du contexte choisi. « Régler des comptes avec la famille Kennedy » en dit long sur le fusil de sniper, quel que soit le côté de la lunette que vous occupez. — Chris Bennett

Un Besoin passif, c'est la mort du petit cheval. En lisant un Besoin, il faut pouvoir y puiser un moyen d'agir dès la première scène. C'est pour cela que le format standard est « Besoin : Obtenir / Devenir / Se faire X », X étant quelque chose à caractère actif : Se faire justice ! Se faire sauter ! Même « Besoin : Obtenir la vérité » est actif à un niveau vaguement ésotérique : quelqu'un veut des réponses, et ne s'arrêtera pas avant de les avoir obtenues.

Il est tout à fait possible de tuer un Besoin dans l'œuf. « Besoin : S'échapper... d'un meurtre » est fantastique. « S'échapper... de ce bled » est en revanche plutôt faiblard. Il va falloir beaucoup d'efforts inutiles pour retenir quelqu'un en ville, et la plupart du temps, ces efforts seront consentis par tout le monde hormis celui ou celle qui a ce Besoin. Et si la personne parvient malgré tout à s'échapper, c'est toute l'inertie de la partie qui part avec elle.

Concevez des Besoins accrocheurs, propices à l'action et gavés de conflits potentiels.

Lorsque vous rédigez les Besoins, donnez d'abord dans l'évident et le banal : le coloré et l'extraordinaire doivent venir en second. Tout au long de l'histoire, les hommes ont été motivés par les mêmes Besoins que nous ! Blandissez votre Cadre et rendez-le accessible en concevant des Besoins évidents, qui « parlent » d'emblée aux joueurs. — Pete Douglas

COMMENT ÉCRIRE DE BONS OBJETS ET LIEUX

J'suis dans la merde, La Merde, Arkansas.

Louise Sawyer, Thelma et Louise

Si l'on admet que vous n'allez pas délirer à pleins tuyaux en remplaçant ces deux catégories par « Situations » et « Gens du voisinage », les bons vieux Objets et Lieux sont les pigments qui vont venir colorer votre contexte.

Un coup d'œil aux Cadres disponibles sur Internet et imaginés par divers auteurs permet de constater que tous les moyens sont bons pour arriver à une liste réussie. Un savant mélange de quotidien et d'unique, de prosaïque et d'exotique fonctionne toujours. Nous aimons aussi inclure certains items d'une précision presque absurde (« Objets : Transport : Coupé Plymouth Barracuda 1967 impeccable ») et d'autres très, très quelconques (« Lieux : Habitation : Une jolie maison à clin en centre-ville »).

En rédigeant les Lieux, posez-vous quelques questions sur la façon de les utiliser. Est-ce l'endroit rêvé pour cacher quelque chose ? Pour discuter de choses sérieuses ? Pour tirer un coup ? Si la réponse à l'une de ces questions est « oui », le Lieu considéré fait le taf.

Commencez par les Lieux et les Objets. Si le contexte que vous avez en tête est solide, les listes devraient s'allonger toutes seules. Dans le cas contraire, revenez en arrière et repensez à votre contexte. Les Lieux permettent en outre de limiter votre champ de réflexion, ce qui est une bonne chose. La méthode « six zones de six Lieux chacune » a fait ses preuves pour ce qui est de bâtir son petit monde bien à soi. — Chris Bennett

N'oubliez pas que les joueurs consultent ces listes au moment où ils choisissent les Éléments : l'énumération pénètre leur cortex et donne vie au Cadre. Les deux exemples ci-dessus sont extraits du cadre *Dernière Frontière*, qui contient des tonnes d'Éléments très « couleur locale » (crique de Kaku, outils de bûcheron Pulaski, carte annotée USGS) et d'autres qui évoquent plus ou moins directement le chaos souhaité : sans rapport direct avec le sud-est de l'Alaska, une cabane d'ermite ou une planque de stupéfiants sont autant d'appels au merdier grand format.

CADRES : LES CONSEILS DE PRO

Je veux que tu visualises une balle dans ta tête, tu peux faire ça pour moi ?

Gay Perry, Kiss Kiss Bang Bang

NOUBLIEZ PAS LE CHIANT

Efforcez-vous de mélanger prosaïque et extrêmement inhabituel, général et particulier, afin d'autoriser tous les styles de jeu possibles. Certains joueurs aiment l'inspiration clés en main, d'autres aspirent à un maximum de liberté créative. Le délire barré plaira aux uns, le réalisme aux autres. Vous disposez d'assez d'espace pour proposer un choix varié : profitez-en ! Il est très important de céder à la banalité et d'inclure les items attendus dans le contexte exploré. Ne consacrez pas un Cadre entier à l'étalage de votre géniale inventivité.

Pour impulser un rythme échevelé à une partie, il faut garder l'œil rivé sur les choses les plus terre à terre. — Colin Creitz

N'oubliez pas qu'un item déjanté (« Objets : Traumatisme : Tornade de catégorie F2 avec vents à plus de 200 km/h ») attire irrésistiblement les joueurs. Bonne chose, mauvaise chose ? C'est là une affaire de goût personnel. Une seule certitude : la tentation est souvent trop forte. Si vous comptez la jouer profil bas, oubliez les tornades.

Parfois, l'Élément le plus enthousiasmant est le plus banal du lot. L'excès d'items délirants produit des parties idiotes, mais pas si fun que ça. Croyez-nous : dans le doute, baissez le ton d'un cran. En tant qu'auteur de Cadres, Jason a atteint son zénith dans *Grand-rue* avec le défenseur des victimes d'erreurs médicales.

METTEZ LES CATÉGORIES À CONTRIBUTION

Une Catégorie se doit d'être plus qu'une façon habile de grouper six Éléments. Placer des items sous un intitulé inattendu peut produire des résultats étonnants ! Voir quelque chose d'aussi banal que « Bas de soie » dans la Catégorie « Armes » génère un mélange d'idées qui surprend les joueurs, et peut alimenter leur inspiration. Cela donne de bons résultats dans n'importe quel type de Catégorie.

RACONTEZ DES HISTOIRES

Essayez d'inclure des « histoires » au gré de divers Éléments disséminés dans les quatre listes. *Arrière-pays* est une parfaite illustration de cette tendance : on y trouve une trame à base de Mexicains, une autre gravitant autour de l'aéroport et une troisième tissée à partir du grand classique jeune fille/famille. Dans *Vegas* (voir page 115), plusieurs items tournent autour de « Big Jack » et du « casino Paradise », ce qui suggère sans peine un type spécifique d'histoire susceptible d'entrer en scène. Tous ces Éléments fonctionnent individuellement ; il appartient aux joueurs de les amplifier, de les combiner ou de les ignorer totalement.

Vos Objets racontent tous une histoire ? Tous n'ont pas besoin d'être super détaillés ou obscurs au possible. Inclure quelques Objets simples et évocateurs peut rendre de fiers services à certains joueurs. Rappelez-vous la célèbre histoire d'Ernest Hemingway qui tient en fort peu de mots : « À vendre : chaussures de bébé, jamais portées. » — Chris Bennett

Comme les joueurs vont être amenés à au moins jeter un coup d'œil aux 144 items de votre Cadre, vous pouvez les utiliser pour communiquer un ton et une situation particulière, même à l'aide d'Éléments qui ont peu de chances d'être choisis. Vous tenez là un outil puissant. En survolant *Arrière-pays*, on prend conscience d'une forte communauté d'immigrants mexicains en ville, même si l'on n'utilise pas les Éléments à thème « mexicain ».

Inversement, si l'un des joueurs choisit « Lieu : East Branch Road : Centro de la Justicia Social », cela peut en pousser un autre à choisir « Relations : Autour et alentour : Bénévoles au Centro de la Justicia Social » s'il se sent inspiré ; et voilà qu'un lien solide est établi avec l'une des trames suggérées. Un aperçu de tous les Cadres à succès vous permettra d'y dénicher des histoires de ce type. En fonction de l'auteur et du ton général, certaines sont plus apparentes que d'autres. Quelle que soit la subtilité de votre approche, si vous n'avez pas la main trop lourde, les résultats de cette injection de pistes narratives peuvent s'avérer très gratifiants.

Un Cadre ressemble au public d'un match d'impro qui soufflerait toutes sortes d'idées puissantes. Toutefois, contrairement à ce public, le contenu du Cadre envoie des signaux univoques qui poussent tous dans une même direction, et qui évoquent fortement la Bande-annonce. — Pete Douglas

PILLEZ SANS VERGOGNE, MAIS PEAUFINEZ !

À propos du pillage : « emprunter » à d'autres Cadres est totalement admissible. Les besoins (et Besoins) ne se comptent pas en nombre illimité dans le monde ; si vous examinez de près *Dernière Frontière*, vous constaterez que Relations et Besoins sont ceux de *Grand-rue* avec une coloration différente : après tout, hormis la météo, village du sud-est de l'Alaska et bled du sud des États-Unis sont très similaires. Nous avons pillé sans vergogne : ne vous privez surtout pas !

Qui plus est, recycler les Éléments d'un Cadre est une forme d'hommage appuyé à ses auteurs...

Le sexe étant toujours un moteur puissant, une Catégorie de Besoin qui y fait référence n'est jamais déplacée. Le cul a sa place dans votre Cadre ; à vous de définir la forme que prendront le désir et l'acte lui-même. Même si vous réutilisez les Éléments d'un « Besoins : Intimité » et vous contentez de rebaptiser la Catégorie « Besoins : Tirer un bon coup », la différence est énorme.

À propos du peaufinage : exigez le meilleur de vous-même, hissez-vous à la hauteur de ceux que vous avez pillés ! Si un Cadre émerge de votre cervelle dans une forme parfaite, tel un enfant de Zeus, laissez-le reposer puis revenez-y avec un regard critique. Vous pouvez certainement mieux faire. Soupez chaque Éléments et demandez-vous s'il y a moyen de le rendre :

- * Plus évocateur
- * Plus hilarant
- * Plus quelconque
- * Plus terrible

Quand deux de ces critères sont remplis, vous devez tenir quelque chose qui mérite d'être publié.

Appuyez-vous sur les épaules des géants de *Fiasco*. Ne partez jamais d'une feuille vierge ! J'aime choisir un Cadre que j'admire et le recopier dans un document Google Docs. Cela permet de démarrer sur de bonnes bases. On peut ensuite écraser les cellules existantes, ou encore utiliser la colonne d'à côté pour y consigner un item inédit.
— Chris Bennett

À PLUSIEURS, C'EST MEILLEUR

La création de Cadre peut se faire à plusieurs. Il en est brièvement question en page 60 du livre de base de *Fiasco*, mais certaines personnes se sont emparées de l'idée initiale et l'ont rendue beaucoup plus fun et efficace que ce que nous avons imaginé.

La meilleure façon d'aborder la rédaction collaborative d'un Cadre demeure peut-être la pile de cartes d'index. Allouer une carte à chaque Catégorie permet de les faire circuler et de travailler sur chacune individuellement, les divers participants étant ainsi en mesure de contribuer à chaque item. Bien entendu, tableau blanc ou feuille de papier géante fonctionnent tout aussi bien et correspondent peut-être davantage aux habitudes de votre groupe. Nous avons également été témoins de collaboration en ligne très productive, certains forums recourant à des Google Docs foisonnants. Il est très amusant de voir un Cadre s'écrire sous ses yeux !

Quand vous rédigez les Éléments d'une Catégorie, rien n'interdit d'aller au-delà de six items. Si tout le monde a la pêche, pourquoi ne pas pousser jusqu'à 8, voire 12 ? Vous pourrez y revenir par la suite et supprimer les Éléments qui ne provoquent pas un « ah ouais, mais carrément ! » unanime. — Pete Douglas

Définir le pitch est particulièrement important, dans la mesure où il s'agit de créer une vision unifiée à travers les Éléments que vous décidez d'inclure. Ébauchez la Bande-annonce (le laïus d'introduction qui accompagne la plupart des Cadres) et dressez une liste d'une demi-douzaine de films qui constitueraient une bonne source d'inspiration. Dans l'idéal, tout le monde doit les connaître un minimum de manière à aboutir à un consensus sur le ton et l'ambiance. Au fil de ce travail, prenez soin de repérer les Éléments phares à citer dans la Bande-annonce. Ce type de piqure de rappel permet à tous de rester dans les clous.

Gardez à l'esprit tous les conseils prodigués au gré du présent chapitre : un projet collectif peut avoir tendance à glisser vers les items idiots ou exagérés ! Sachez garder une part généreuse d'Éléments ternes. Quand l'un des participants expose un item particulièrement évocateur, capitalisez dessus en esquissant une histoire qui mêle plusieurs choix possibles. Racontez plusieurs histoires. Et surtout, surtout, pillez les Cadres existants.

Quand tout le monde sèche sur les derniers Éléments d'une Catégorie, mettez celle-ci de côté et passez à autre chose. Vous pourrez y revenir plus tard, et dans l'intervalle, alors que vous phosphoriez sur un autre sujet, les derniers items auront certainement surgi comme par miracle. — Pete Douglas

PUBLIER VOTRE CADRE

Là, j'ai compris que les gentils ne gagnaient jamais. Je veux être méchant. Je veux avoir du sang sur les mains !

Sing, Crazy Kung-fu

Vous avez la bénédiction de Bully Pulpit Games et de Edge pour écrire et partager gratuitement vos propres Cadres. Pas besoin de nous demander la permission ! Nous vous demandons simplement de nous les envoyer ; de cette manière, nous pourrions y réagir et publier un lien sur notre site, mais rien de tout ceci n'est obligatoire. Sauf à violer les droits de propriété intellectuelle d'un tiers, incluez un lien vers notre site et mentionnez les auteurs dudit Cadre : nous serons vos plus grands fans.

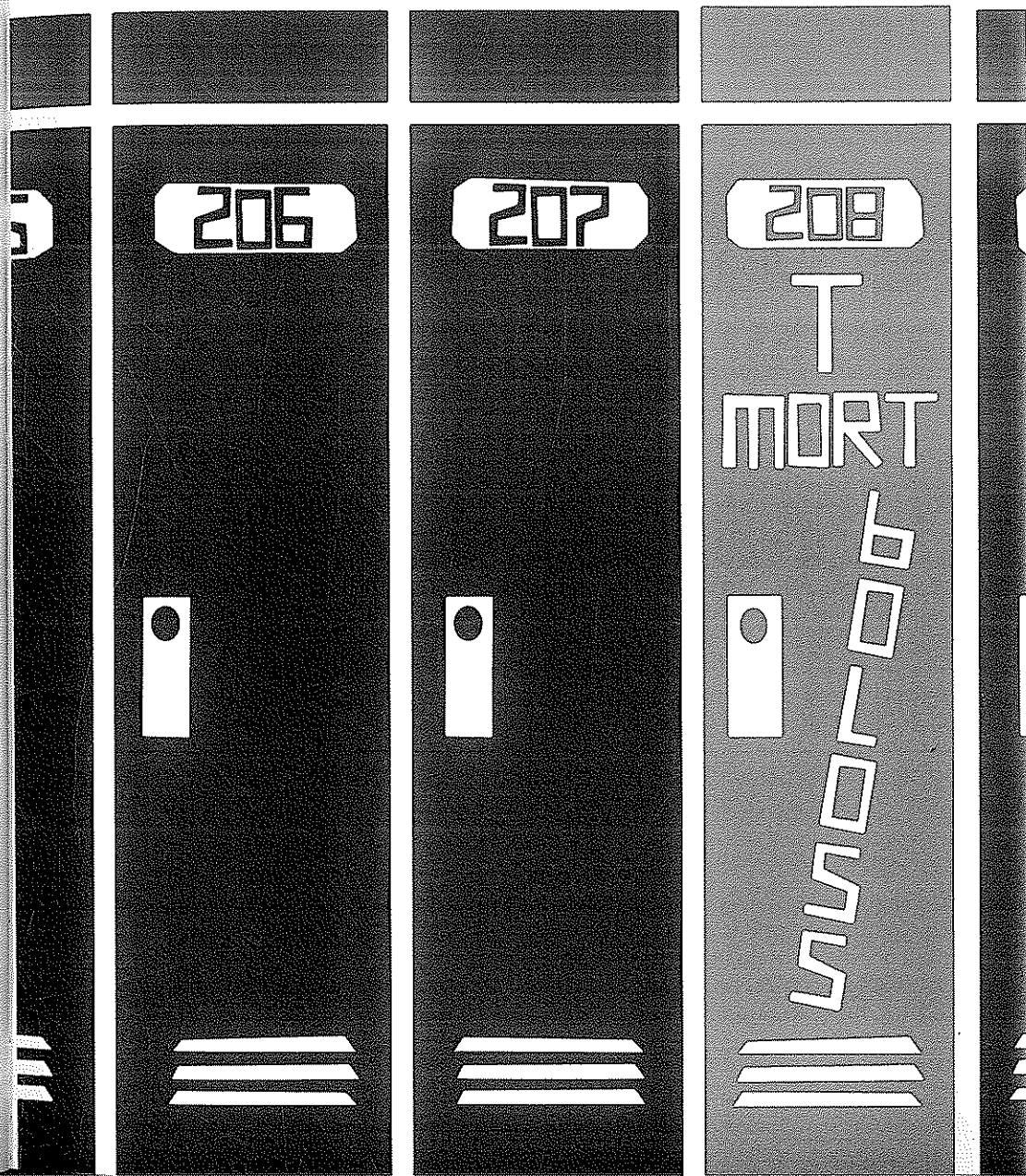
Votre Cadre ne doit pas nécessairement se plier au format de nos Cadres officiels ; si vous avez des compétences en PAO, nous avons hâte de voir ça ! Il convient de noter que le style officiel des Cadres impose certaines limites aux Éléments, avec des conséquences possibles sur la qualité du produit fini. Nous limitons par exemple chacun d'entre eux à une seule ligne. Ces règles vous forcent à privilégier clarté et concision, mais voyez-le comme un cadeau et non une contrainte.

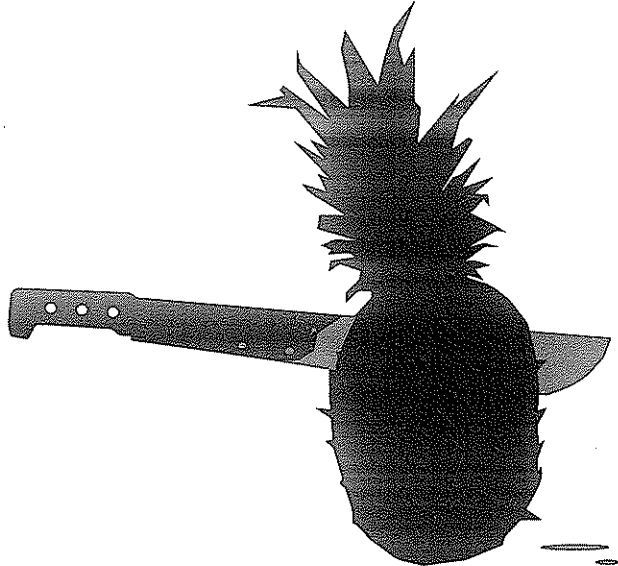
En matière de rédaction des Éléments, plus vous faites court, mieux c'est. Votre item tient en une ligne ? Les fées de *Fiasco* sont contentes. Il menace de déborder ? Sortez le scalpel et virez le gras superflu. Si, après le bain de sang, votre Élément ne tient toujours sur une ligne, ma foi, il fera exception à la règle et s'étalera sur deux... — Pete Douglas

Pour plus d'infos et d'assistance sur la manière de publier un Cadre, prenez la plume et/ou jetez un œil à la section afférente du wiki maison (www.bullypulpitgames.com/wiki/, en anglais uniquement).

CHAPITRE
IV.

PIMENT
À
GOGO





BIDOUVILLAGE CRÉATIF

Dis-toi qu'on a 70 dollars et un slip de fille dans la poche. Y a pas à s'inquiéter, d'accord ?

Le Geek, Seize Bougies pour Sam

Si la création de Cadre n'a plus de secret pour vous, vous pourriez avoir envie de modifier un peu plus le jeu en piratant les règles ou en changeant les tables d'Embrouille et de Dénouement. Peut-être souhaitez-vous faire décoller *Fiasco* de son ambiance « films des frères Coen ». Nous appelons ça « créer un thème ».

Les tables d'Embrouille et de Dénouement sont un élément-clé de *Fiasco*, peut-être plus que vous ne pourriez le croire. Si le Cadre propose contexte et personnages, la mécanique d'Embrouille, de Dénouement et de résolution vient renforcer le thème et l'ambiance de l'histoire échafaudée. Le thème initial de *Fiasco* tourne autour de l'ambition et de l'échec lamentable ; il est soutenu par la parité des dés noirs et blancs, et par des Éléments très perturbateurs injectés en milieu et fin de partie. Changer ces ingrédients, c'est changer le jeu en profondeur.

Ce chapitre traite de la manière dont Embrouille et Dénouement sont construits, et fournit des exemples concrets de changements à apporter pour modifier le thème du jeu. Il est également question d'autres modifications possibles, portant sur les dés ou la mécanique de résolution des scènes, qui permettent de corser encore les choses.

BIDOUVILLAGE : LE DÉ-TRAQUÉ

Il y a des moments, il y a tellement de merde qui me tombe dessus qu'il faudrait que je porte un chapeau.

Ned, La Fièvre Au Corps

Voici un exemple concret de mécanique qui change radicalement le ton d'une partie. Le Dé-traqué brise le schéma classique de dés noirs et blancs qui forme l'ossature de *Fiasco*. Il apporte un sens nouveau au choix de dé et oriente le jeu vers des objectifs et activités spécifiques. Le dé n'indique plus seulement un résultat négatif ou positif : il suggère un effet spécial lors de la scène où il apparaît. Vous patagez ? Tenez bon.

Admettons qu'il s'agisse d'une partie à quatre joueurs. Assemblez les seize dés (huit blancs, huit noirs) habituels. Chaque joueur en retire alors un. Il peut s'agir d'un dé noir ou blanc, mais il faut comprendre qu'en moyenne, retirer un dé noir rendra la session un peu plus positive, et qu'un dé blanc en moins aura les répercussions inverses. Ces dés sont remplacés par quatre dés rouges. Choisir un dé rouge déclenche un effet spécial. Dans l'optique d'un délire maximum, chaque participant doit pouvoir en piocher un au cours de la partie.

L'effet spécial d'un dé rouge, c'est le confessionnal : votre perso se lance aussitôt dans un monologue, comme s'il écrivait une page de son journal intime ou s'adressait à la caméra dans un programme de télé-réalité. Introduit avec succès dans l'excellent jeu *InSpectres* de Jared Sorensen, le confessionnal n'obéit qu'à deux règles : il doit contenir des informations nouvelles et rester court. Une fois le confessionnal terminé, la scène démarre... si possible orientée par le supplément d'information qui vient d'être livré sans la moindre arrière-pensée.

Les dés rouges sont des jokers pour la résolution d'une scène : ils peuvent être négatifs ou positifs, à la discrétion de la personne qui Résout. Cela risque de chambouler un rien votre lot de dés pour l'Embrouille et le Dénouement, ce qui fait partie de l'effet recherché. Quand vous recevez un dé rouge, mémorisez sa « couleur » supposée ; attention, car vous risquez d'en recevoir plusieurs. Cela aide si vous faites deux tas distincts avec les dés de votre perso.

La partie se déroule dans le Cadre *Tueurs de dragons*. Le Roi Liche vient de nous piéger dans son donjon ; le perso de Joël, Gorlak, partage le turbulent « Besoins : Régner sur... une armée de morts-vivants » avec le paladin profondément stupide de Mike, Lord Winterfall.

JOEL – OK, les gars, Établissez pour moi.

STEVE – Entendu. Gorlak est resté très discret sur les liens qu'il entretient avec le Roi Liche... Un petit confessionnal ?

MIKE – Sans attendre !

(Mike saisit un dé rouge et le pose avec emphase devant Joël-Gorlak. Ce dernier, tout à son personnage de nécromancien barjo, courbe les griffes et nous gratifie d'un sourire démoniaque.)

JOEL – Et c'est ainsi, mes rejets squelettiques, que je me trouvais coincé au sein d'un groupe d'abrutis inutiles, au plus profond du repaire du Roi Liche. Je ne nourrissais nulle inquiétude : après tout, le plan était respecté. Je connaissais l'existence du passage secret dans la Chambre des Dagues. J'avais étudié les cartes de mon vieux maître, et je revenais à lui... pour m'emparer de son trône et régner sur vos os blêmes et malfaisants, mes liges.

STEVE – Quel bouffon.

JOEL – Ma seule hésitation concernait le paladin : un adversaire redoutable en dépit de sa cervelle d'oisillon. Raison qui m'avait poussé à m'occuper du thé du groupe le matin même, et qui expliquait la pesanteur inhabituelle dans le bras du fier chevalier...

Vous pouvez également utiliser le Dé-traqué pour jouer avec le temps : chaque dé rouge entraîne alors une scène flashback (ou saut dans l'avenir si vous êtes d'humeur aventureuse), ce qui promet des rebondissements sympathiques. Les variantes de Dé-traqué permettent d'introduire en douceur une technique narrative nouvelle.

LE PANDA D'OR

Cette variante nous a été suggérée par Jenn Wong. Au lieu de huit dés noirs et huit dés blancs, elle utilise six dés blancs, six noirs, deux pandas d'or et deux pandas d'ombre. Un dé « panda » correspond à un résultat positif ou négatif, comme d'habitude, mais quand il est choisi, le joueur dont c'est la scène initie immédiatement un effet Dé-traqué. Pour le thème de la Chine mythologique, Jenn recommande l'entrée en scène d'un ancêtre, de la mort ou de la réincarnation.

Distincte du Dé-traqué plus classique, cette variante nécessite deux couleurs supplémentaires, ce qui élimine la confusion possible induite par l'apparition d'une troisième couleur ambivalente. On sait alors toujours combien on a de dés de chaque sorte, sans avoir à se souvenir que tel dé rouge est en réalité un dé noir ou blanc.

EMBROUILLE FATALE

J'y joue pas. Qui c'est qui a parlé de jouer ? C'est pas un jeu quand t'es sûr que tu vas gagner. Compter les cartes, c'est un système infallible.

Alan Gardner, Very Bad Trip

L'objectif principal de l'Embrouille consiste à injecter une dose de chaos dans l'histoire qui prend corps. L'Acte I le plus posé peut se trouver chamboulé par ce qui émerge de l'Embrouille. Mais cette mécanique rend aussi d'autres services.

Comme la Préparation, l'Embrouille comprend une série d'Éléments qui viennent colorer l'histoire que le groupe est en train d'échafauder. La table d'Embrouille standard emprunte beaucoup à la famille cinématographique que le jeu est censé émuler. Alors que la Préparation fournit spécificité et couleur locale, l'Embrouille vient renforcer le genre. L'un des Éléments d'Embrouille les plus populaires de *Fiasco* est « Échec : Quelque chose de précieux est en feu », peut-être parce qu'il condense à la perfection l'issue de bon nombre de sessions. Mais chaque item de la table dit en substance « Voici à quoi ressemble un bon gros fiasco. » Au sommet de sa forme, l'Embrouille fournit un cap précis aux joueurs.

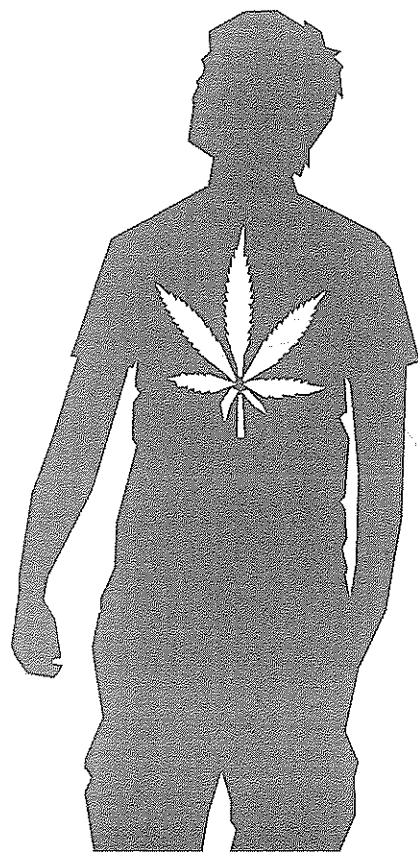
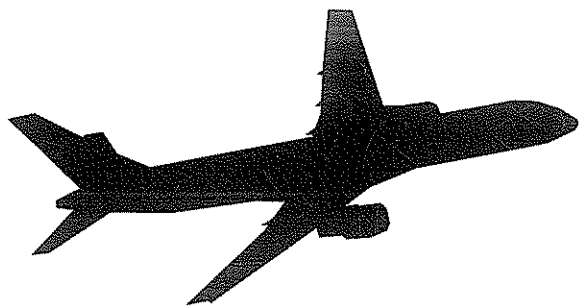
Alors, comment débrouiller l'Embrouille ?

Vous pouvez changer le mode de désignation des Éléments de l'Embrouille. Canoniquement, ce privilège revient à deux participants, qui recourent à un tirage des dés restants pour choisir deux items de la liste. Cette méthode fonctionne bien pour deux raisons : primo, la procédure ayant déjà servi lors de la Préparation, elle paraît naturelle. Secundo, cette mécanique de gestion des dés lors de l'Embrouille apprend aux joueurs ce qu'il convient de faire au moment du Dénouement, essentiel à tout le monde. Mais rien n'est gravé dans le marbre ! Un choix collégial des Éléments de l'Embrouille fonctionne tout aussi bien, et permet parfois d'obtenir un Acte II plus affuté. En revanche, cette méthode supprime l'élément de hasard et de surprise caractéristique de l'Embrouille. En gros, on troque un avantage contre un autre.

L'autre option consiste à réécrire l'Embrouille de fond en comble. L'objectif de cette étape de la partie étant de renforcer le genre, vous pouvez changer ce qui sera renforcé en jouant sur les paramètres disponibles. Mais prenez garde : la mise au point d'Éléments d'Embrouille est beaucoup plus difficile que celle d'items de Préparation. Ils doivent impérativement avoir plus de souplesse et de portée. À moins d'écrire une table d'Embrouille

spécifique à un Cadre donné (pratique que nous déconseillons), il faut que la table convienne à des contextes différents. Prenez en considération le fait que les tables d'Embrouille du livre de base ont donné satisfaction pour tous les Cadres publiés à ce jour, et vous mesurerez l'ampleur du défi qui vous attend. Mais ne vous laissez pas intimider pour autant !

Un exemple concret de table d'Embrouille alternative vous attend en page 88.



DÉNOUEMENT APOCALYPTIQUE

Pauvre gars. Il avait toujours rêvé d'avoir une piscine. À la fin, il eut en effet une piscine à lui... Seulement, il dut la payer un peu cher.

Joe Gillis, Boulevard du Crépuscule

Sans surprise, le Dénouement vient lui aussi renforcer le genre. Les résultats sont gradués d'épouvantable (zéro) à modérément génial (13+) selon deux axes. Plus vous vous éloignez du zéro sur l'un ou l'autre axe, mieux c'est ; il faut cependant déployer des efforts héroïques et avoir le cul bordé de nouilles pour connaître une fin heureuse. Les tests en soufflerie sont formels : si un joueur atteint un résultat flatteur, c'est au détriment des autres. Le jeu est ainsi conçu, mais là encore, on peut bidouiller. Certains aménagements, mineurs ou considérables, peuvent modifier le Dénouement.

On peut le renuméroter. Rendre le *happy end* plus facile (ou plus compliqué) à atteindre change du tout au tout la teneur du Dénouement. Si vous décidez qu'un 11, voire un 9, suffit pour atteindre le sommet des deux axes, les choses iront très nettement mieux pour les PJ. L'inverse est tout aussi simple : on rend alors une issue désastreuse plus probable. Nous ne recommandons pas vraiment l'une ou l'autre solution en dehors de l'exercice abstrait ; la palette des options est déjà intrinsèquement limitée, mais rien ne vous empêche d'y réfléchir.

On peut le bousiller. Le Dénouement influe sur la fin de partie. *Fiasco* a été conçu pour être concis, borné et nerveux ; dans cette optique, le bout du tunnel doit être bien en vue à tout moment, et un mécanisme doit permettre d'accélérer l'issue du récit. Lors des premières parties de test, un Acte III complet était au programme : il s'est avéré incroyablement fastidieux. Désormais, il se joue en montage express de séquences qui dépassent rarement une phrase, et personne ne s'en plaint. Il demeure possible de modifier le jeu dans l'une ou l'autre direction : zapper le montage pour se contenter des énoncés factuels et monolithiques de la table de Dénouement pour chaque perso, ou au contraire jouer chaque scène du montage au lieu de la décrire succinctement. Le simple énoncé fonctionne pas mal, et permet de boucler rapido une session quand les joueurs sont pressés. Si, au contraire, vous décidez de jouer le montage, laissez-vous guider par la couleur des dés et embarquez pour une partie plus longue, plus détaillée.

Enfin, comme pour l'Embrouille, vous pouvez réécrire les tables de Dénouement : très probablement, il s'agit là d'un exercice encore plus périlleux que la réécriture de l'Embrouille. Il s'agit alors de définir la direction prise par chaque axe : par défaut, l'un est consacré à la dimension physique de l'échec, l'autre à sa dimension mentale. Si l'une ou l'autre ne reflète guère vos thèmes dominants, qu'est-ce qui va s'y substituer ? Une fois votre décision prise, il reste à décrire les nuances du pire au meilleur, chaque palier se devant d'être distinct. La graduation elle-même peut être très subtile, et doit être accompagnée d'éléments descriptifs à la fois colorés, évocateurs et « tout terrain ».

Vous trouverez un exemple concret de Dénouement alternatif en page 90.



EXEMPLES CONCRETS

Les pages qui suivent comprennent des exemples de tables d'Embrouille et de Dénouement alternatives. Elles ont été conçues afin de modifier complètement le thème de *Fiasco*, passant de « Joel et Ethan Coen » à « John Hughes » : moins trash, à caractère plus social, elles peuvent faire rater le bal de fin d'année aux PJ, mais personne ne finira menotté à une machine à laver et arrosé d'acide chlorhydrique. Encore que.

Il se peut que votre groupe de jeu ait d'autres idées : organisez une brève discussion sur le ton et les buts recherchés avant de vous lancer. Espérer une partie violente et implacable en adoptant les tables soft risque d'être bizarroïde, mais d'après notre expérience, c'est un bizarroïde sympa. Bien entendu, l'inverse se vérifie aussi.

Le plus beau, avec les tables classiques et soft, c'est qu'elles sont totalement interchangeables. Utilisées avec le Cadre *Fiasco High* (page 95), elles donnent 10 bonnes raisons de te larguer. Joué avec les tables d'Embrouille et de Dénouement originales, plus trash, ce même Cadre restitue une ambiance dans le style de *Brick*. Les deux options sont très fun et aussi déjantées l'une que l'autre.

Il n'est même pas nécessaire de choisir les tables d'Embrouille et de Dénouement avant la fin de l'Acte I. En cours de route, tout le monde peut se rendre compte que l'ambiance est plus sombre, ou plus légère, que prévu. Ou décider que l'Acte I, pas assez noir par rapport à ce que l'on attendait, mérite d'être tiré vers le bas par la table d'Embrouille la plus dure, ce qui entraînera la partie dans une direction plus divertissante (ou vice versa). — Nick Wedig

EMBROUILLES EN DOUCEUR

1 CITATION

- « C'est ce soir ou jamais. »
- « Tu arrives trop tard. »
- ◡ « Je ne t'aime pas à ce point-là. »
- ◢ « Je n'ai aucune idée de ce qui s'est passé, promis juré. »
- ◣ « Je t'aime. »
- ⊞ « On va arranger ça. »

2 VIOLENCE

- Un accident spectaculaire
- Vengeance inconsidérée
- ◡ Une bonne dérouillée à l'ancienne
- ◢ Rage impuissante
- ◣ La confrontation
- ⊞ Quelque chose d'important – peut-être métaphoriquement – est détruit

3 TROMPERIE

- Confiance mal placée
- Poignardé dans le dos – peut-être littéralement
- ◡ Le secret éclate au grand jour
- ◢ Une blague prend des proportions incontrôlables
- ◣ Découvert, accusé, couvert de honte
- ⊞ Plus ils sont grands, plus ils tombent de haut

4 VÉRITÉ

- Une confession non souhaitée
- Quand le ringard devient sexy
- ◡ Un décès dans la famille
- ◢ Un mensonge devient vérité
- ◣ Une vérité devient mensonge
- ⊞ La grande révélation

5 DÉLIRE

- Une proposition inattendue
- Une simple erreur mène à une douleur complexe
- ◡ Une erreur complexe mène à une douleur simple
- ◢ Un court instant de chance miraculeuse
- ◣ Quelqu'un pète un plomb
- ⊞ Vous ne pouviez pas vous permettre de perdre ça, mais c'est arrivé

6 SEXE

- Un instant magique en flou artistique
- Quelqu'un est enceinte
- ◡ Le grand amour, c'est pas joli joli
- ◢ Un(e) bel(le) étranger/ère débarque
- ◣ Un revirement amoureux surprenant
- ⊞ Chaos, indécence et scandale

DÉNOUEMENTS SANS DOULEUR

Zéro – La pire chose de l'univers. D'accord, techniquement, ce pourrait être pire d'être déchiqueté par une moissonneuse-batteuse, mais en termes de réputation, de relations, d'espoirs et de rêves, de santé physique et mentale, ainsi que de tout ce qui vous est sacré et cher, rien ne pourrait être pire. Le truc auquel vous venez juste de penser ? Pas assez moche. Réessayez, puis demandez conseil par téléphone à votre pote le plus sadique et complaisant. Sinon, il reste toujours l'option d'être déchiqueté par une moissonneuse-batteuse.

1 noir – Mystique. L'accumulation d'échecs que cela représente est matière à légende urbaine ; on ne voit ça qu'une fois par décennie, et encore. Le genre de truc dont on parle à voix basse lors de réunions. Le plus beau, c'est que vous êtes responsable de l'intégralité du truc, jusqu'à la dernière miette du gâteau infect de votre autodestruction.

2 noir – Bousillé. Quelle que soit la débilité dans laquelle vous vous êtes embarqué, celle-ci vous a marqué, et il n'est pas question de ces petites séquelles qu'un psy peut effacer. En prime, le spectacle qui s'offre à vous est un champ de ruines : êtres et choses qui vous tenaient à cœur sont réduits en miettes.

3 noir – Extrêmement moche. Ce que vous aimiez n'est plus, c'est certain, et en prime, il vous manque certainement une dent.

4 noir – Merdique. Votre histoire lamentable ne mérite guère qu'on s'y attarde. En résumé : échec sur toute la ligne.

5 noir – Émouvant. Comme dans : « C'est pas émouvant, comme cette pauvre gosse a réussi à s'extirper à grand-peine du borbier infâme dont elle est issue ? Moi je dis qu'elle avait du cran ! »

6 noir – Mortifiant. Un jour ou l'autre, le scandale s'éteindra de lui-même et les gens auront oublié l'humiliation et la défaite qui vous accablent. Un jour. Pas de sitôt.

7-8 noir – Encourageant. D'accord, vous êtes Gros-Jean comme devant, voire un peu plus mal à l'arrivée qu'au départ, mais il y a de l'espoir, et vous vous accrochez de toutes vos forces à cette racine maigrichonne.

9-10 noir – Quasi cool. À la surprise générale, vous vous en sortez sans bobo. Rien d'irréremédiablement amoché, peut-être une perspective intéressante, une leçon bien apprise et un ou deux bons potes pour vous aider à garder le cap.

11+ noir – Mystique. Une photo de vous illustre le dico à l'entrée « sacré veinard ». Vous cumulez la totale : succès, excellente réputation, amour, amitié, sécurité, tutti & quanti. Avec un jet-ski en prime, si ça se trouve.

Zéro – La pire chose de l'univers. D'accord, techniquement, ce pourrait être pire d'être déchiqueté par une moissonneuse-batteuse, mais en termes de réputation, de relations, d'espoirs et de rêves, de santé physique et mentale, ainsi que de tout ce qui vous est sacré et cher, rien ne pourrait être pire. Le truc auquel vous venez juste de penser ? Pas assez moche. Réessayez, puis demandez conseil par téléphone à votre pote le plus sadique et complaisant. Sinon, il reste toujours l'option d'être déchiqueté par une moissonneuse-batteuse.

1 blanc – Hallucinant. On croyait avoir tout vu en matière d'ordure, mais vous battez des records d'ignominie. Le monde entier vous méprisera jusqu'à votre dernier souffle. Êtes-vous au gnouf, repentis sous protection judiciaire, en cavale ? Probablement. Votre vie – et celle de vos proches – est-elle une ruine fumante ? Assurément.

2 blanc – Dégradant. Vous êtes le vivant exemple de l'individu humilié, avalé par la spirale de la honte. Personne ne vous aime, personne ne vous apprécie. Votre réputation vous précède où que vous alliez ; vous êtes une personne brisée. Comment excuser ce que vous avez fait ?

3 blanc – Honteux. Vous êtes la risée de la ville : par risée, comprenez crachoir, par ville, comprenez foutu monde entier.

4 blanc – Pitoyable. Bien sûr, vous échouez, mais cela arrive à tout le monde. Vous avez tout foiré comme un blaireau : c'est pathétique.

5 blanc – Désespéré. Vous avez beau chercher une issue, autant pisser dans un violon, ça coince sous tous les angles, ça ne mène nulle part.

6 blanc – Triste. Lamentable. Pas cool. Personne ne vous aime, à commencer par vous. Vous avez fait votre maximum et ça n'a pas pété bien haut, pas vrai ?

7-8 blanc – Prometteur. Pour vous, en tout cas, il y a une lumière au bout du tunnel si vous parvenez à sortir la tête de l'eau. Là tout de suite, ce n'est pas brillant, mais la prochaine fois sera totalement différente.

9-10 blanc – Content. Au vu des circonstances, vous vous en sortez plutôt pas mal. Votre avenir n'est pas cramé, votre dignité intacte, vous avez peut-être même appris quelque chose. A posteriori, les autres issues possibles rendent celle-ci assez flatteuse. La vie est bizarre, parfois...

11+ blanc – Hallucinant. Vous êtes transfiguré par la chance, la grâce, une « coolitude » innée. Une histoire d'amour pointait à l'horizon ? C'est dans la poche. Vous couriez après quelque chose ? Vous allez l'avoir, c'est du tout cuit !

EXEMPLES

EXEMPLES

NOUVEAUX CADRES

Les quatre Cadres qui suivent ont gagné leur place dans cet ouvrage, car ils illustrent les différentes techniques que nous avons abordées. Tous innovent d'une manière ou d'une autre ; en conséquence, ils nécessitent un peu de doigté et d'expérience.

FIASCO HIGH

Les années de lycée sont souvent décrites comme les plus propices à la tragédie. Au reste, quelle autre époque de la vie peut se résumer par la formule « ambitions démesurées et self-control quasi nul » ?

Taillé pour les tables soft, ce Cadre fonctionne néanmoins avec les versions classiques plus trash. Les sources d'inspiration cinématographiques comprennent *10 bonnes raisons de te larguer*, *Brick*, *Seize bougies pour Sam*, *Breakfast Club* et *Rushmore*.

Les règles du Dé-traqué font merveille avec ce Cadre : les névroses adolescentes trouveront un terrain d'expression mélodramatique idéal dans les scènes de confessionnal.

Notez qu'il existe bon nombre de Relations étudiant-prof potentielles. Choisir ces items oriente la partie dans une direction spécifique et requiert un soin particulier dans l'établissement des connexions interpersonnelles. Zappez-les pour une immersion totale en mode boutonneux.

REGINA SE MARIE

Regina a enfin trouvé l'âme sœur. Elle est tombée sur la personne qu'il lui faut, le mariage promet d'être un événement de taille. Deux familles pléthoriques, une tétrachiée de bonnes copines et de bons copains, une réception en grande pompe, la robe à traîne, tout le saint-frusquin. Bien sûr, tout le monde a un passé, tout le monde a des ficelles à tirer, et le plus heureux événement peut tourner au champ de bataille social... ou plus musclé.

Notez que certains choix proposés dans ce Cadre nécessitent finesse et coopération : telle ou telle combinaison peut engendrer plusieurs Regina, voire une bizarre juxtaposition de mères-de-la-mariée. Deux items de la catégorie Couple du Jour conduisent à une Regina... incessamment bigame. Certains délires de ce type peuvent conduire à une partie intéressante et fun, mais procédez avec prudence. Le Cadre voit également les Lieux remplacés par des Moments, ce qui le rend propice aux allées et venues dans le temps.

Les sources d'inspiration incluent *Quatre mariages et un enterrement*, *Serial nocers*, *Demain on se marie*, *Mes meilleures amies* et tous les films dont le titre contient « mariage » ou quelque chose d'approchant.

VECAS

Mirage clinquant dans le désert, casino géant fait de néon, d'espoir et de désespoir : Las Vegas est tout ça. Un Disneyland avec stripteaseuses et whisky pas cher où l'on croise losers de l'impossible, touristes ébahis et gangsters nostalgiques du bon vieux temps.

Dans cette Sin City, tout peut basculer en un clin d'œil. Vous avez peut-être un compte à régler, un coup facile en vue, à moins que vous n'espériez que la chance va tourner cette fois-ci. Qui sait ? Vous pourriez regagner l'élue de votre cœur, vous mettre définitivement à l'abri... Mais ne misez pas sur un destin exceptionnel : au bout du compte, c'est toujours la banque qui gagne.

Ce Cadre est un véritable chantier, conçu pour fournir une base solide à une grande variété de styles de jeu. Il met en pratique maintes suggestions du Chapitre III, notamment le « Racontez des histoires » de la page 75. Les sources d'inspiration comprennent *Lady Chance*, *L'inconnu de Las Vegas* (*Ocean's Eleven* version 1960) et *Destination : Graceland*. Utilisez les tables soft si vous visez un résultat plus proche de *Swingers* et *Very Bad Trip*.

OBJECTIF MERCURE

Voici un Cadre hardcore, livré avec un background conséquent ! Les grandes puissances spatiales sont à couteaux tirés. Le casus belli : la domination et l'exploitation imminentes de Mars. De ce fait, la mission internationale à destination de Mercure est une vaste opération de relations publiques. L'équipement lunaire, éprouvé par plus de vingt ans de service extrême, est lourdement modifié à cette fin. La mission est baptisée Shuguang (Lumière de l'Aube). Les sources d'inspiration comprennent *Sunshine*, *Moon*, *Apollo 13* et les nombreuses vidéos pédagogiques relatives à ISS que l'on trouve en ligne.

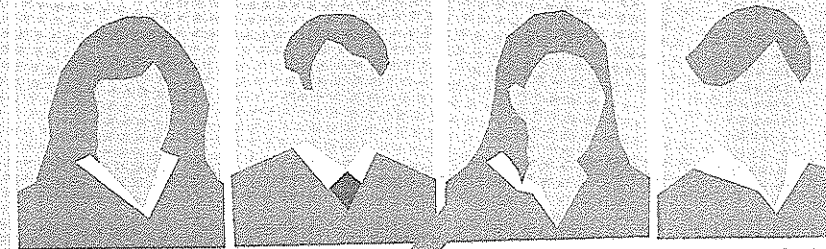
Le cadre tient debout tout seul, mais il donne sa pleine mesure grâce au PDF bonus de données techniques (*Mission to Mercury Technical Data*, en anglais uniquement) disponible gratuitement à l'adresse www.bullypulpitgames.com/downloads. On y trouve personnages prédéfinis, rôles, ainsi qu'un aperçu qui devrait vous aider à vous plonger dans l'ambiance et vous fournir éléments de langage, infos techniques et inspiration.

Le Dé-traqué fonctionne à merveille avec ce Cadre : les scènes de confessionnal font tour à tour office de journal vidéo ou de messages désespérés envoyés à la Terre. Notons enfin que certains Lieux et Objets sortent de l'ordinaire, présentant à la place des situations et événements jalonnant le déroulement de la mission. Un Cadre claustrophobe et bizarre à souhait, pour joueurs de *Fiasco* expérimentés !

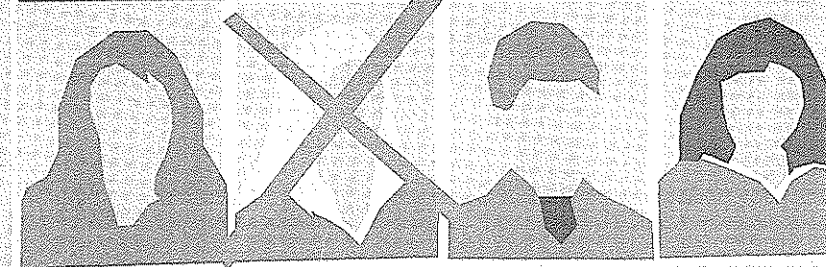
FIASCO HIGH

« *Fatale Terminale* »

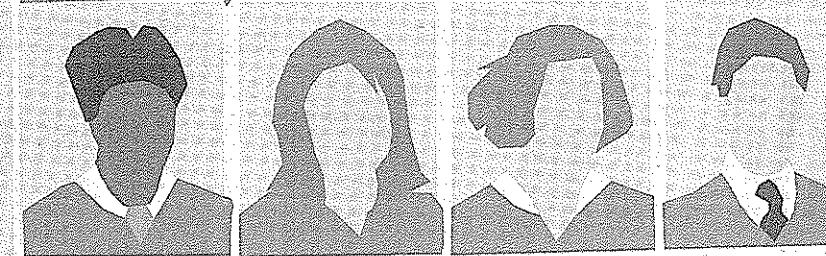
Sarah Shoenweiss
Graunch Slanney
Rebecca Smith
Beth Spearman



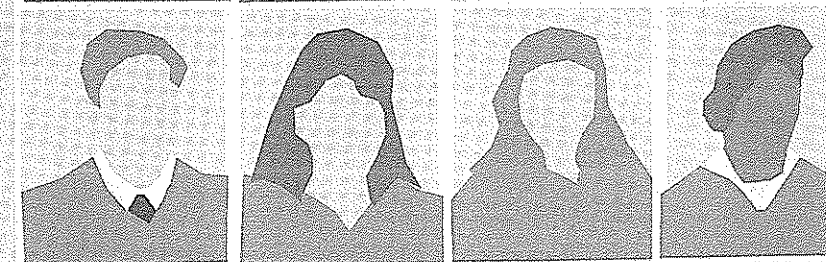
Pieta Szabo
Jennifer Tabuno
Michael Tabuno
Lady Tilford



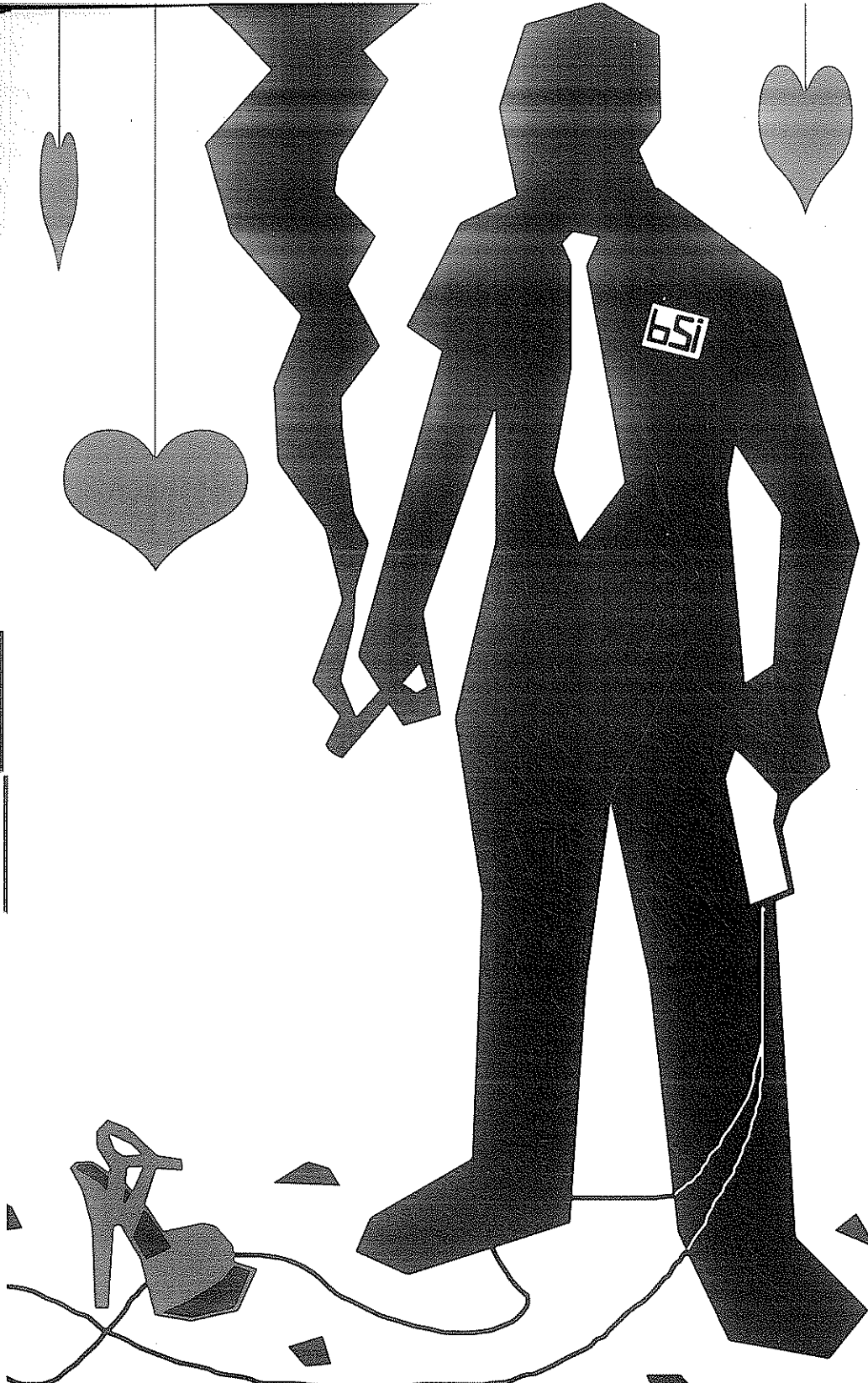
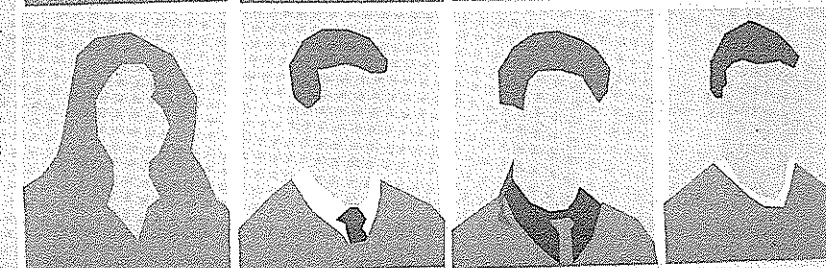
Gail Trundler
Tonya Tucker
Svetlana Ustache
Charles Vadim



Robert Varley
Alex Waters
Sissy Weems
Lisa Willett



Debb Yancey
Ike Yeggman
Jed Yeggman
Brian Zimkis



RELATIONS...

1 LIENS DU SANG

- Frère et sœur / frères / sœurs
- Cousins
- Jumeaux identiques
- Vous ne pensez pas être de la même famille, mais vous l'êtes
- Prof et élève qui sont en même temps beau-parent et enfant
- Même religion, même culture, même origine immigrée, mêmes problèmes

2 AMIS POUR LA VIE

- Amitié récente, mais liens solides
- Amis-ennemis
- Amis par famille interposée
- Amitié à sens unique
- Plus qu'amis
- Amis secrets

3 RIVALITÉ

- Sportive
- Vaurien et défenseur du bien
- Sociale
- Brute et souffre-douleur
- Académique
- Figure autoritaire et bon à rien

4 COINCÉS ENSEMBLE

- Au Chicken Hut
- Au comité d'organisation du bal de promo à la con
- Prof et délégué de classe
- Au club de maths extrascolaire
- En retenue
- Travail d'intérêt général : obligé pour l'un, simple faire-valoir pour l'autre

5 GRABUCE

- Dealer et meilleur client
- Tandem de parias chelous
- Ringards aigris
- Chrétien fanatique et âme en perdition
- Flic infiltré et seule personne au courant
- Fils/filles à papa privilégiés

6 MAÎTRE ET VALET

- Plus cool du bahut et sous-fifre lèche-bottes
- Plus futé du bahut et sous-fifre ambitieux
- Plus costaud du bahut et sous-fifre terrorisé
- Plus vicieux du bahut et sous-fifre sadique
- Plus barjo du bahut et sous-fifre encore plus barré
- Plus riche du bahut et sous-fifre sournois

... DANS UN LYCÉE AMÉRICAIN

BESOINS...

1 ENTRER

- ... dans la bande trop sympa
- ... dans le bureau du principal adjoint
- ... dans le petit monde de Jenny Tabuno
- ... dans l'équipe de la comédie musicale de fin d'année
- ... à la fac
- ... dans l'univers de la défonce

2 ÉCHAPPER

- ... aux retenues
- ... à son cavalier / sa cavalière du bal de promo
- ... à la Communauté des Amis de Jésus d'Apple Valley
- ... à une promesse faite
- ... à un contrôle « surprise » de toxicomanie imminent
- ... à sa réputation

3 SE VENCER

- ... des vedettes du bahut
- ... de ce crétin de M. Curtis
- ... de ce connard de Mike Tabuno
- ... en public, lors du bal de promo
- ... d'une grossesse toute neuve trop cool
- ... en séduisant un prof

4 SE FAIRE RESPECTER

- ... en infligeant une humiliation totale
- ... en révélant enfin son secret
- ... en barrant la route aux forces des ténèbres
- ... en arrivant au bal de promo au bras d'une bombasse
- ... en se dégottant une gentille love story
- ... en couchant

5 SE FAIRE AIMER

- ... de l'incomparable Mike Tabuno
- ... ou baiser, ou tout ce qu'on voudra
- ... et se taper la honte en même temps
- ... en changeant du tout au tout
- ... le soir du bal de promo
- ... d'un prof

6 ÉCHAPPER

- ... aux conséquences d'un meurtre
- ... aux conséquences d'un Très Gros Mensonge
- ... aux conséquences du vol du journal intime de Jenny Tabuno
- ... à votre famille imbécile
- ... aux conséquences d'une tricherie aux examens
- ... aux voyous que vous avez mis en rogne

... DANS UN LYCÉE AMÉRICAIN

LIEUX...

1 AILE NORD

- Passerelle d'accès aux projecteurs de l'amphi
- ◻ Parking des élèves
- ◻ Gymnase, décoré pour le bal de promo
- ◻ Salle des casiers et douches
- ◻ Salle d'étude
- ◻ Sur le toit

2 AILE SUD

- Intérieur du van customisé à l'atelier de mécanique
- ◻ Caravane dédiée aux cours de soutien scolaire
- ◻ Stade d'athlétisme
- ◻ Bureau de l'annuaire du lycée
- ◻ Salle de classe imbécile de M. Curtis
- ◻ Salle d'anglais deuxième langue

3 EXICUS

- Poche arrière de Mike Tabuno
- ◻ Gaine de ventilation au-dessus de l'atelier de métallurgie
- ◻ Boîtes aux lettres des profs
- ◻ Casiers des secondes dans l'aile nord
- ◻ Tableau de bord du principal adjoint
- ◻ Sous les gradins

4 AUX ALENTOURS

- Country Club de Promise Hill
- ◻ Manoir d'un élève riche donnant sur le fairway de Promise Hill
- ◻ Mobil-home d'un élève pauvre à Redbud Court
- ◻ Bibliothèque publique
- ◻ Fast-food Chicken Hut
- ◻ Centre de détention fermé de Breedlove

5 NOTRE PLANQUE À NOUS

- www.ragots-applevalley.com
- ◻ Le sous-sol réservé à D&D
- ◻ La banquette arrière d'une bagnole
- ◻ Le bus aller-retour des matchs
- ◻ Le terrain de skate d'Apple Valley
- ◻ Le centre commercial de Poppleton

6 LIEUX DE PASSAGE

- Bureau du principal adjoint
- ◻ Hall où se retrouve la bande trop sympa
- ◻ Cafète
- ◻ Salle des profs
- ◻ Zone fumeurs
- ◻ Bibliothèque du lycée

... DANS UN LYCÉE AMÉRICAIN

OBJETS...

1 TEEN SPIRIT

- Déguisement de la mascotte du bahut
- ◻ Trophée de foot américain terni de 1938
- ◻ Révélation explosive du journal du bahut
- ◻ King Boots Affair, le groupe engagé pour le bal de promo
- ◻ L'unique version de l'annuaire du lycée, sur un disque dur bousillé
- ◻ Veste Teddy

2 DRAMATIQUE

- Lettre d'amour déchirée en minuscules fragments tachés de larmes
- ◻ Costume de gorille
- ◻ Pistolet factice très ressemblant
- ◻ Sosie d'une personne du lycée, étranger à l'établissement
- ◻ Le système de sonorisation du bahut
- ◻ Facture de la clinique « Parents responsables »

3 DANGEREUX

- Porte-monnaie rempli d'un assortiment de médocs poussiéreux
- ◻ Liste de noms manuscrite
- ◻ Engin explosif artisanal mal ficelé
- ◻ Produit chimique orange dans une bombonne en plastique
- ◻ Revolver chargé .38 à canon court
- ◻ Berline Dodge Neon fatiguée avec vitre manquante colmatée au scotch marron

4 ILLÉGAL

- ◻ Sachet de ganja et papier à rouler
- ◻ Vidéo de téléphone portable malencontreuse
- ◻ Diagramme des réponses au QCM d'examen
- ◻ Ordi portable volé, gavé de numéros de carte de crédit
- ◻ Tonnelet de bière pression avec robinet
- ◻ Nom et mot de passe d'accès à la base de données de l'administration du lycée

5 DÉLIRE

- ◻ L'un des 17 exemplaires de Porsche 924 Carrera GTR de 1981 jamais construits
- ◻ Infos compromettantes sur le fils du principal adjoint
- ◻ Deux robes de couturier identiques pour le bal de promo
- ◻ Courrier officiel non ouvert
- ◻ Dépôt quotidien de la Taverne de Michelle, en cash, dans un sac de jute
- ◻ Ticket gagnant à valoir pour un fusil à lunette G96 chez l'armurier Krazee Daze

6 ROMANTIQUE

- ◻ Deux billets d'autocar et un numéro de téléphone sur une serviette en papier
- ◻ Rose rouge solitaire sur une pierre tombale
- ◻ Boîte de capotes dans un sac en papier kraft
- ◻ Anneau de fiançailles
- ◻ Journal intime verrouillé de Jenny Tabuno
- ◻ Le téléphone de quelqu'un, truffé de scandales

... **DANS UN LYCÉE AMÉRICAIN**

UN CADRE INSTANTANÉ POUR FIASCO HIGH

RELATIONS AU LYCÉE

Pour trois joueurs...

- * Liens du sang : Frère et sœur / frères / sœurs
- * Rivalité : Brute et souffre-douleur
- * Amis pour la vie : Plus qu'amis

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * Grabuge : Ringards aigris

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Coincés ensemble : Au Kitchen Hut

BESOINS AU LYCÉE

Pour trois joueurs...

- * Se faire aimer... ou baiser, ou tout ce qu'on voudra

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * Se venger... de ce connard de Mike Tabuno

LIEUX AU LYCÉE

Pour trois ou quatre joueurs...

- * Aile sud : Bureau de l'annuaire du lycée

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Exigus : Casiers des secondes dans l'aile nord

OBJETS AU LYCÉE

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * Illégal : Vidéo de téléphone portable malencontreuse

REGINA SE MARIE



RELATIONS...

1 L'HEUREUX COUPLE

- Regina et Bantham, en couple depuis la fac
- Regina et George-Alan, fils d'un associé de son père
- Regina et Cardwell, parent de Theodosia Bligh, baronne Clifton
- Regina et Linda
- Regina et Abdul Ali Al-Marwani
- Regina et Rico « Chasseur d'hommes » Sanchez de la télé

2 DU CÔTÉ DE LA MARIÉE

- Mère de la mariée et personne en charge de l'organisation du mariage
- Deux membres de la famille aussi instables l'un que l'autre
- Aîné/e et benjamin/e de l'assemblée
- Mère de la mariée et son dealer
- Mère de la mariée et mère biologique de la mariée
- Père de la mariée et invité/e surprise

3 DU CÔTÉ DU MARIÉ

- Père du marié et son acolyte bizarroïde
- Père du marié et la personne qui sait des trucs pas jolis-jolis sur lui
- Tandem de pique-assiette avec des vues sur le bar
- Personne la plus grosse et personne la plus maigre de l'assemblée
- Mère du marié et son ex-mari
- Vieil escroc et jeune escroc

4 LES PROCHES

- Regina et son/sa meilleur/e ami/e
- Le marié et son pire ennemi
- Le marié et son meilleur ami victime d'une longue maladie
- Vedette du petit écran et son plus grand fan
- Membre de la noce et mystérieux étranger
- Membre de la noce et personne déterminée à tous les humilier

5 EXTRAS

- Photographe officiel et personne qui refuse de se faire tirer le portrait
- DJ de la fête et personne qui l'aime
- Officiant et bigot/e radical/e qui n'a pas sa langue dans sa poche
- Extra et partenaire de fumette
- Pâtissier décorateur de gâteau et partenaire occasionnel/le
- Maquilleuse et membre de la noce à problèmes

6 DE L'AMOUR DANS L'AIR

- Celui/celle qui s'est tiré(e) et celui/celle qui l'a laissé(e) faire
- Amants secrets
- Sentiments dangereux, profondément divergents
- Je t'aime, tu m'aimes, où est le problème ?
- Vu qu'on se méprise, pourquoi ai-je autant envie de te sauter ?
- Mentons-nous pour sauver les apparences

... AU MARIAGE DE REGINA

BESOINS...

1 CASER CETTE FILLE

- ... pour qu'elle devienne enfin adulte
- ... pour cimenter une relation professionnelle
- ... pour remplir les conditions juridiques du testament
- ... pour pouvoir enfin lui dire la vérité
- ... avant que quelqu'un comprenne ce qui se passe
- ... à quelqu'un d'autre

2 SE FAIRE SAUTER

- ... par Regina
- ... et se vautrer dans la joie douce-amère du malheur d'autrui
- ... par un maximum de personnes en 48 heures
- ... pour raviver une passion qui sommeille
- ... une dernière fois
- ... par un copain du marié bourré

3 SE REMETTRE

- ... d'une rupture mouvementée
- ... d'une addiction
- ... d'une épouvantable tragédie
- ... d'un soupçon tenace
- ... d'un virus
- ... d'un sale préjugé

4 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec un tyran
- ... avec l'institution du mariage
- ... avec des parents idiots
- ... avec ces enfoirés qui filent des pourboires de merde
- ... avec le trou du cul qui vous l'a volée
- ... avec ces gens qui vous ont laissé choir

5 TROUVER LE MOYEN

- ... d'en obtenir un enregistrement audio
- ... de bander sec
- ... de se soulager d'un poids
- ... de l'introduire dans le gâteau
- ... de le reprendre au gars qui l'a pris
- ... que ça sorte - de l'église, de la robe, de votre tête

6 SE TIRER

- ... en posant un lapin à Regina
- ... d'une affaire de meurtre
- ... avec l'oseille du mariage
- ... après avoir arnaqué ces prétentieux
- ... après avoir salopé la déco
- ... de la blague la plus colossale dans l'histoire de l'humanité

... AU MARIAGE DE REGINA

MOMENTS FORTS...

1 ENTERREMENT DE VIE DE GARÇON

- « Jolie façon de filer un pourboire à une strip-teaseuse »
- ◻ « Ce type n'aurait pas un flingue à la ceinture ? »
- ◻ « Il faut que je te dise un truc à propos de Regina »
- ◻ « C'est un... appareil médical »
- ◻ « Il était censé venir, lui ? »
- ◻ « Je t'aime, mec »

2 ENTERREMENT DE VIE DE JEUNE FILLE

- « Il a été salaud avec moi... bonne chance »
- ◻ « Ce gars-là va finir dans mon lit »
- ◻ « Elle a juré de se venger il y a vingt ans »
- ◻ « Tu dois me promettre que ça restera entre nous »
- ◻ « Ne parle à personne de ce tatouage »
- ◻ « Je t'aime, Regina »

3 RÉUNION DES CLANS

- « Il ne respire plus »
- ◻ « Je comprendrai jamais ces gens »
- ◻ « Il faut qu'on parle de l'argent »
- ◻ « Bon sang, regarde-toi... que s'est-il passé ? »
- ◻ « Chris sera des nôtres, je le promets »
- ◻ « Cette fois, j'aurai tout entendu ! »

4 LA RÉPÉTITION

- ◻ « D'accord, ce n'est pas nickel, mais ils ne sont pas chers »
- ◻ « Ça lui arrive parfois quand il stresse »
- ◻ « J'espère que tu aimes les animaux ! »
- ◻ « C'est klingon, ce bidule ? »
- ◻ « Un truc spécial t'attend dans ta chambre »
- ◻ « Ose me le dire en face, sac à merde ! »

5 LA CÉRÉMONIE

- ◻ « Je croyais que c'était toi qui l'avais »
- ◻ « On va avoir besoin d'aide pour se débarrasser de ça »
- ◻ « Je pleure parce que j'ai quelque chose à confesser »
- ◻ « Il est sur le toit et il refuse d'en descendre »
- ◻ « Je tiens une cuite pas possible »
- ◻ « Je vais parler, je ne vais pas me taire à jamais »

6 LA RÉCEPTION

- ◻ « La thune s'est envolée »
- ◻ « C'est fini, alors crachons tous la vérité, pour une fois »
- ◻ « Je ne t'aime pas »
- ◻ « Je suis en train de mourir »
- ◻ « Je n'avais jamais rien vu d'aussi courageux »
- ◻ « Qui sont tous ces gens ? Je n'ai pas invité toute la ville ! »

... AU MARIAGE DE REGINA

OBJETS...

1 VIEUX

- Limousine Lincoln bien pourave
- ◻ Bague de fiançailles de famille avec solitaire de bon goût
- ◻ Mamie
- ◻ Bouteille de scotch inestimable
- ◻ Contrat non signé
- ◻ Certificat de naissance

2 NEUF

- Robe de mariée digne d'une star du porno
- ◻ Gâteau avec les noms d'un autre couple
- ◻ 200 litres de lubrifiant pour hélicoptère
- ◻ Nikon 3DX flambant neuf du photographe, bourré de clichés
- ◻ Le nouveau chapeau préféré du marié
- ◻ Alliance tape-à-l'œil avec putain de diamant énorme

3 EMPRUNTÉ

- Sound system portable du DJ
- ◻ Rencard de quelqu'un d'autre
- ◻ « Pilules de régime »
- ◻ Smoking bas de gamme aux manches élimées
- ◻ Impression de vœux trouvés sur le Net
- ◻ Bacs et chauffe-plats « empruntés »

4 BLEU

- Six horribles robes de demoiselle d'honneur assorties
- ◻ Fragment d'ourlet d'une robe ayant appartenu à Marlene Dietrich
- ◻ Cocard/bleu mal camouflé
- ◻ Œuf centenaire laotien « macéré dans l'urine de cheval »
- ◻ 250 grammes de cocaïne « paillettes bleues » premier choix
- ◻ Nouvelle couleur de cheveux d'une demoiselle d'honneur

5 DANGEREUX

- Tirages papier d'extraits d'un réseau social
- ◻ Réplique de fusil d'assaut qui tire à blanc
- ◻ Scorpion d'Arizona (piqûre très douloureuse)
- ◻ Tuyau de gaz naturel salement rouillé
- ◻ Gants avec griffes de ninja
- ◻ Gang des rues

6 IDIOT

- Sac de fast-food contenant une alliance
- ◻ LE truc qui va permettre de reconquérir son grand amour
- ◻ Torches de jonglage
- ◻ Anneau de promesse virginale des Gardiens de la Vérité
- ◻ Cascade sur YouTube mal goupillée
- ◻ King Boots Affair, groupe garage local

... AU MARIAGE DE REGINA

UN CADRE INSTANTANÉ POUR REGINA SE MARIE

RELATIONS AU MARIAGE

Pour trois joueurs...

- * L'heureux couple : Regina et Abdul Ali Al-Marwani
- * Les proches : Vedette du petit écran et son plus grand fan
- * De l'amour dans l'air : Sentiments dangereux, profondément divergents

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * Extras : Pâtissier décorateur de gâteau et partenaire occasionnel/le

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Du côté du marié : Père du marié et la personne qui sait des trucs pas jolis-jolis sur lui

BESOINS AU MARIAGE

Pour trois joueurs...

- * Se faire sauter... pour raviver une passion qui sommeille

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * Régler des comptes... avec ces enfoirés qui filent des pourboires de merde

MOMENTS FORTS DU MARIAGE

Pour trois ou quatre joueurs...

- * La cérémonie : « Je vais parler, je ne vais pas me taire à jamais »

Pour cinq joueurs, ajoutez...

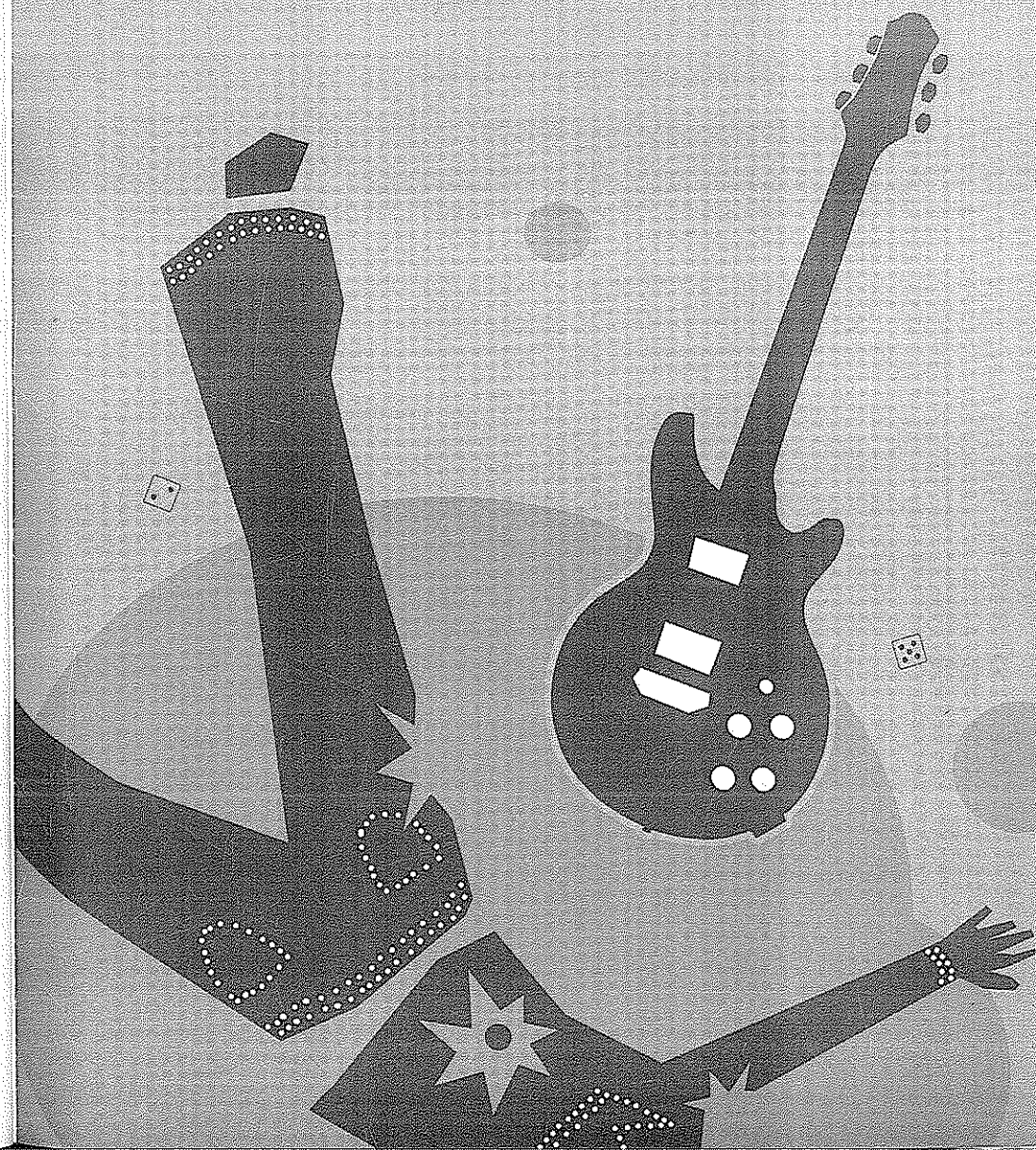
- * Réunion des clans : « Bon sang, regarde-toi... que s'est-il passé ? »

OBJETS AU MARIAGE

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * Neuf : Gâteau avec les noms d'un autre couple

VEGAS



RELATIONS...

1 FAMILLE

- Mariés ou beaux-parents
- Parent et enfant
- Fratrie / jumeaux
- Apparentés : résident et visiteur
- Parents à couteaux tirés
- De la même famille sans l'être vraiment

2 TRAVAIL

- Collègues
- Enseignant et parent
- Cadre et subalterne
- Saltimbanque / artiste et fan
- Criminels affiliés
- Prestataire de service (barman, serveuse, croupier) et habitué

3 CRIME

- Prostituée et client ou maquereau
- Dealer et client
- Membre des forces de l'ordre et suspect ou informateur
- Escroc et pigeon
- Anciens codétenus
- Tueur à gages et cible

4 AMITIÉ

- Loser-né et son meilleur ami
- Copains d'armée
- Amis, mais rivaux
- Amis d'un ami commun
- Ennemis d'un ennemi commun
- Voisins

5 ROMANCE

- Jeunes mariés
- Amour interdit / compromettant
- Obsession malsaine
- Nuit de folie
- Coup de foudre
- Retour de flamme

6 BUSINESS

- Avocat et client
- Employé de casino et client
- Commercial et très gros client
- Fonctionnaire d'État et employé de casino
- Associés
- Artiste et agent ou confidente

... À VEGAS, BABY !

BESOINS...

1 S'ÉCHAPPER

- ... de Vegas avant qu'ils vous trouvent
- ◻ ... de votre vie avant d'avoir tout claqué
- ◻ ... de ce job merdique
- ◻ ... d'une relation amoureuse
- ◻ ... d'un contrat impossible à honorer
- ◻ ... avant la date d'échéance d'une dette

2 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec ces tricheurs de merde
- ◻ ... avec Big Jack au casino Paradise
- ◻ ... avec un membre de votre famille
- ◻ ... avec un riche voisin
- ◻ ... avec un rival
- ◻ ... avec votre trou du cul de patron

3 DEVENIR RICHE

- ... en faisant sauter la banque
- ◻ ... en dévalisant le casino Paradise
- ◻ ... pour acheter votre bon de sortie
- ◻ ... grâce à un dernier coup fumant
- ◻ ... en truquant les chiffres
- ◻ ... en récupérant un paquet de fric « égaré »

4 GAGNER

- ... grâce à votre martingale impeccable
- ◻ ... le respect en démontrant vos talents uniques
- ◻ ... des amis en claquant une fortune
- ◻ ... le respect en honorant les vieilles traditions
- ◻ ... la foule en volant la vedette
- ◻ ... en perdant

5 TROUVER

- ... ce qu'ils vous ont pris
- ◻ ... une échappatoire, quitte à y laisser votre peau
- ◻ ... les salauds qui s'en sont pris à elle
- ◻ ... le fauve qui sommeille en vous
- ◻ ... l'objet de votre grand amour
- ◻ ... une vie meilleure

6 TIRER UN COUP

- ... une dernière fois avant le mariage
- ◻ ... pour démontrer que ce que vous voulez, vous l'obtenez
- ◻ ... pour qu'ils restent
- ◻ ... pour ressentir quelque chose, histoire de changer
- ◻ ... pour prouver votre amour
- ◻ ... pour tourner le dos à la malchance

... À VEGAS, BABY !

LIEUX...

1 LE STRIP

- Bord de la piscine du Mirage
- ◻ Aéroport international McCarran
- ◻ Cabine VIP au showroom du Stardust
- ◻ Galerie marchande du Caesars Palace
- ◻ Chapelle de mariage « Bonheur express »
- ◻ La Tour Eiffel de « Paris Las Vegas »

2 CENTRE-VILLE

- Chambre économique d'un hôtel miteux
- ◻ Salon grand luxe du Golden Nugget
- ◻ Galerie-spectacle Fremont Street Experience
- ◻ Casino Lady Luck avant démolition imminente
- ◻ Boutique de prêteur sur gages
- ◻ Bar à cocktails

3 HÔTEL ET CASINO PARADISE

- Salle de décompte archisécurisée
- ◻ Tables de jeu (craps, roulette, blackjack)
- ◻ Salle d'habillage en coulisses
- ◻ Suite grand luxe
- ◻ Grande salle réfrigérée et insonorisée
- ◻ Bureau de Big Jack

4 AUTOUR DE VEGAS

- Boui-boui rétro
- ◻ Morgue des Ross Brothers
- ◻ Décharge à enseignes néon YESCO
- ◻ Centre d'aide sociale
- ◻ Club de strip-tease Sassy Cat
- ◻ Hangar privé de l'aéroport de Las Vegas nord

5 RÉSIDENCES

- Quartier résidentiel protégé McMansion
- ◻ Aire pour camping-cars
- ◻ Chambre merdique au Lonely Street Motel
- ◻ Manoir luxueux à Seven Hills
- ◻ Voiture cradingue garée derrière le Paradise
- ◻ Faux ranch de banlieue décati

6 À QUELQUES KILOMÈTRES DE LÀ

- Barrage Hoover et lac Mead
- ◻ Coin de désert retiré, quelque part au nord de l'autoroute US 95
- ◻ Canyon Red Rock
- ◻ Station-service poussiéreuse à une seule pompe
- ◻ Une tombe peu profonde
- ◻ Pic Tikaboo, vue imprenable sur le champ de tir de la base aérienne Nellis et le lac Groom

... À VEGAS, BABY !

OBJETS...

1 CRABUCE

- Cadavre dans un coffre de bagnole
- ◻ Flasque de whisky au goulot maculé de rouge à lèvres
- ◻ Carte de visite avec quelque chose de gribouillé au dos
- ◻ Rolex sertie de diamants de Big Jack
- ◻ Caméras de surveillance posées depuis peu
- ◻ Stock secret d'amphétamines

2 TRANSPORT

- Cadillac décapotable, modèle 1959
- ◻ Hélicoptère
- ◻ Toyota Prius volée
- ◻ Limousine rallongée
- ◻ Camion d'éboueurs
- ◻ Mercedes 280SL, modèle 1969

3 PRÉCIEUX

- Sac marin rempli de billets marqués
- ◻ Pile de jetons de poker grand luxe
- ◻ Alliance
- ◻ Gros rouleau de biftons retenus par un élastique
- ◻ Enveloppe pleine de diamants taillés
- ◻ Une promesse

4 SENTIMENTAL

- Certificat de mariage
- ◻ Appareil numérique avec une tonne de clichés
- ◻ Vieilles photos de quelqu'un en compagnie de Frank Sinatra
- ◻ Vêtement intime
- ◻ Médaille de sobriété décernée par les Alcooliques Anonymes
- ◻ Dessin d'enfant

5 STRICTEMENT PROFESSIONNEL

- Costume impeccable et cravate nickel
- ◻ Faux papiers
- ◻ Série de schémas / plans d'architecte anciens
- ◻ Corde d'escalade 11 mm, bloqueurs Jumar, deux harnais
- ◻ Rouleau d'explosif Primasheet 4 mm, minuteur et détonateur
- ◻ Uniforme (police, casino, aéroport, éboueur)

6 ARME

- Malette pleine de flingues
- ◻ Guitare électrique
- ◻ Rouleau de pièces de 25 cents
- ◻ Pistolet Beretta 92F de vigile
- ◻ Taser de police
- ◻ Pistolet-mitrailleur HK-MP5

... À VEGAS, BABY !

UN CADRE INSTANTANÉ POUR VEGAS

RELATIONS À VEGAS

Pour trois joueurs...

- * Amitié : Loser-né et son meilleur ami
- * Famille : De la même famille sans l'être vraiment
- * Romance : Nuit de folie

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * Business : employé de casino et client

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Crime : Anciens codétenus

BESOINS À VEGAS

Pour trois joueurs...

- * S'échapper... avant la date d'échéance d'une dette

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * Trouver... ce qu'ils vous ont pris

LIEUX À VEGAS

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * Hôtel et casino Paradise : Salle d'habillage en coulisses

OBJETS À VEGAS

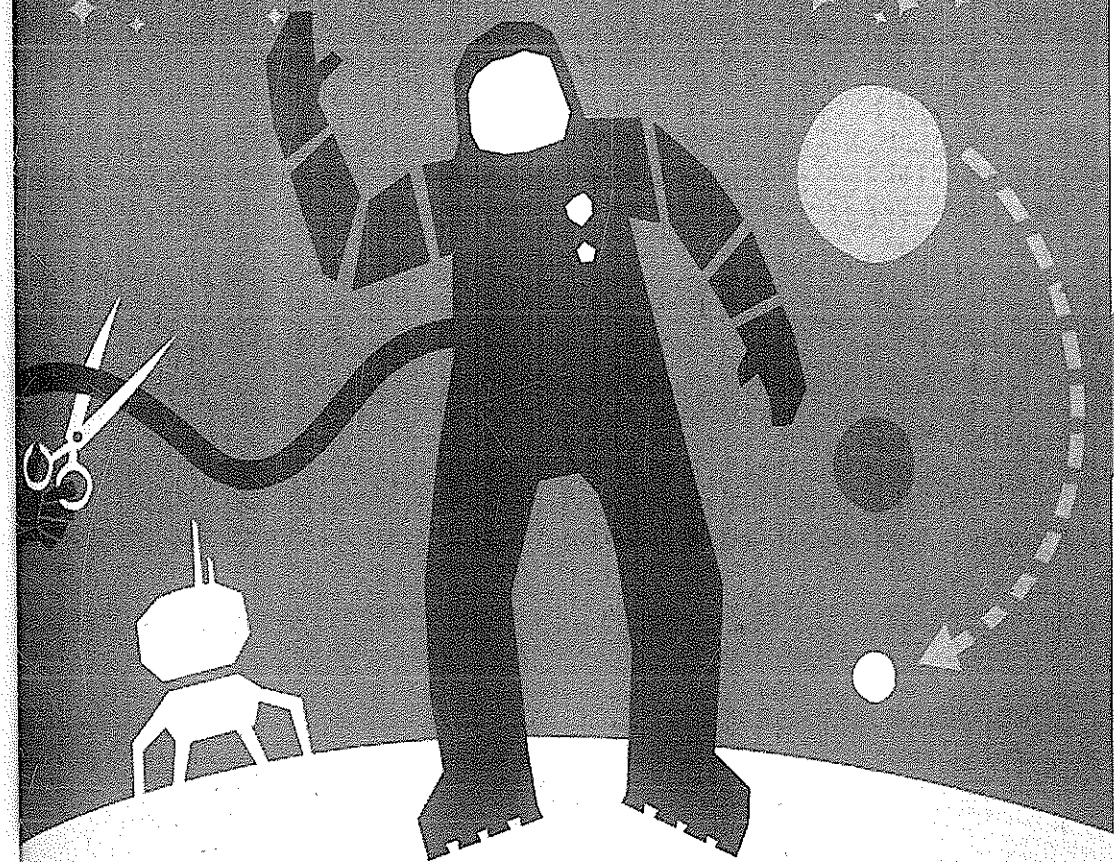
Pour trois ou quatre joueurs...

- * Précieux : Sac marin rempli de billets marqués

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Grabuge : Rolex sertie de diamants de Big Jack

OBJECTIF MERCURE



RELATIONS...

1 PROFESSIONNEL

- Collaborateurs
- ◻ Rivaux sur un plan professionnel
- ◻ Collaborateurs clandestins sur un truc énorme
- ◻ Spécialiste et technicien
- ◻ Titulaire et remplaçant
- ◻ Bosseur et feignasse

2 EXTRA PROFESSIONNEL

- Rivaux sur un plan personnel
- ◻ Œdipe mal digéré
- ◻ Haine irrationnelle
- ◻ Affection irrationnelle
- ◻ Culte du héros
- ◻ Chefs de factions rivales

3 ROMANTIQUE

- Tension sexuelle lancinante
- ◻ Amours interdites
- ◻ Confiance bafouée
- ◻ Obsession dangereuse
- ◻ Coup en passant regrettable
- ◻ Amants sans vergogne

4 MOCHE

- Racisme
- ◻ Homophobie
- ◻ Sexisme
- ◻ Intolérance religieuse
- ◻ Jalousie sexuelle
- ◻ Colère incontrôlable

5 AMITIÉ

- Amitié soudaine
- ◻ Complicité irritante
- ◻ Adversaires sur le plan social
- ◻ Amitié intéressée
- ◻ Tandem de rebelles
- ◻ Manipulateur et manipulé

6 COMMUNION

- Misanthropes fusionnels
- ◻ Poète et muse
- ◻ Identité culturelle commune
- ◻ Foi commune
- ◻ Terrible secret commun
- ◻ Préférence sexuelle commune

... SUR MERCURE

BESOINS...

1 ÉCHAPPER

- ... à un souci de boulot qui vous mine
- ... à une relation qui est partie en sucette
- ... à la responsabilité d'un accident
- ... à une surveillance intense pour finir ce que vous avez commencé
- ... à son radar : il est grand temps qu'un autre se la coltine
- ... au module Habitat (Hab) qui vous tape sur le système

2 RÉGLER DES COMPTES

- ... avec votre voisin de couchette
- ... avec un foutu scientifique
- ... avec un abruti de soldat
- ... avec votre rival
- ... avec le chef de mission
- ... avec la Terre, en faisant un exemple sur l'expédition

3 EN FINIR AVEC

- ... l'automutilation
- ... les délires psychotiques
- ... l'obsession compulsive
- ... les crises d'angoisse
- ... la dépression à tendance suicidaire
- ... la haine venimeuse

4 OBTENIR LE RESPECT

- ... de tout le monde sur Mercure, en rachetant votre erreur tragique
- ... de vous-même, en châtiant vos persécuteurs
- ... d'un ami, en lui épargnant la ruine
- ... d'un loser récalcitrant
- ... de l'être aimé, en faisant la preuve de votre dévouement
- ... de tout le monde sur Mercure, en leur montrant qui est le patron

5 OBTENIR LA VÉRITÉ

- ... à propos de l'accident
- ... à propos du passé criminel de quelqu'un
- ... à propos de l'infidélité de quelqu'un
- ... à propos de la vraie raison de cette expédition
- ... à propos de la caisse verrouillée, dans l'abri contre les tempêtes
- ... à propos du projet secret

6 SE PRÉPARER

- ... aux louanges que suscitera votre découverte
- ... à affronter votre pire angoisse
- ... à le tuer
- ... à prendre ce qui vous revient
- ... à mettre fin à la mission
- ... à faire un enfant

... SUR MERCURE

LIEUX...

1 LE HUB CENTRAL

- Module d'alimentation électrique
- Sas de secours / stockage
- Réduit réservé au matériel SVCE (Soutien Vital & Contrôle Environnemental)
- ◻ Module logistique / stockage des réserves de l'expédition
- ◻ Module de communications
- ◻ Abri contre les tempêtes – et refuge contre la promiscuité

2 LES EXTENSIONS

- Extension 1 : module d'habitat Hab-1
- Extension 2 : centre d'opérations et de téléguidage
- Extension 3 : module d'habitat Hab-2
- ◻ Extension 4 : labo scientifique
- ◻ Extension 1 : jardin hydroponique
- ◻ Sas principal – c'est là qu'est stocké l'équipement de sortie en surface

3 TERRE – FLASHBACK

- Entraînement technique – Korolyov, Russie
- Congé pour obsèques – Durham, Caroline du Nord, USA
- Vacances – Accra, Ghana
- ◻ Audition au Congrès – Washington DC, USA
- ◻ Derniers adieux – Kraznosnamensk, Russie
- ◻ Simulation d'habitat – Marble Point, Antarctique

4 ENTRE TERRE ET MERCURE – FLASHBACK

- Lancement depuis la Terre
- « Anomalie de trajectoire détectée »
- Panne support vital / SVCE
- ◻ Explosion
- ◻ La grosse panique en orbite
- ◻ Amorce d'atterrissage

5 CRATÈRE CHAO MENG FU

- Usine de traitement Cliffside, module He³ de l'ISRU
- Cachette à la base spatiale du Mercury
- Le garage s'effondre
- ◻ Pics de la Lumière Éternelle
- ◻ Dépôt de carburant hydrogène
- ◻ Entre lumière et ténèbres au terminateur

6 AU-DELÀ DU CRATÈRE

- Module Hab de l'avant-poste Haystack
- Quelque chose d'étrange, de merveilleux
- Éboulement
- ◻ Pris dans une éruption solaire
- ◻ Quelque chose de terrible, de funeste
- ◻ Labo de l'avant-poste Haystack

... SUR MERCURE

OBJETS...

1 VÉHICULES

- VEM-1 (Véhicule d'exploration Mercure de l'Équipe 1 ; flashback)
- Robot multifonction téléguidé
- Labo Mobile Mercurien (LMM)
- Aéronef suborbital
- Module Orbital Mercurien (MOM)
- VEM-2 (Véhicule d'exploration Mercure de l'Équipe Scientifique ; flashback)

2 MALENCONTREUX

- Sculpture en détritit
- Bible
- « Liste noire » anonyme
- Nouvel ordre de mission difficile reçu de la Terre
- Grossesse
- Outil introuvable

3 AUTOCHTONE

- Rocher volcanique de forme évocatrice
- Quelque chose de bizarre, pas à sa place
- Cercle de pierre à la surface de Mercure
- Cairn orienté dans la direction d'une cache secrète en surface
- Itinéraire secret pour le prochain voyage hors station
- Rangement en plastique contenant des tectites

4 SENTIMENTAL

- Poupée de chiffon
- Doudou
- Casquette de baseball fatiguée
- Vieille photo annotée au dos
- Plant de haricot fragile dans un pot en carton
- Alliance

5 CONTREBANDE

- Seringue remplie de produit détergent
- Liaison sécurisée avec un commanditaire privé
- Arbalète artisanale
- Enregistrement numérique des transmissions sécurisées du Chef de mission
- Liane psychotrope dans le jardin hydroponique
- Drapeau de groupuscule terroriste

6 DANGEREUX

- Explosifs géologiques
- Couteau en polymère
- Codes de piratage du robot multifonction téléguidé
- Câble électrique usé
- Lettre d'amour manuscrite
- Conduite d'eau du SVCE non surveillée

... SUR MERCURE

UN CADRE INSTANTANÉ POUR OBJECTIF MERCURE

RELATIONS MERCURIENNES

Pour trois joueurs...

- * Professionnel : Bosseur et feignasse
- * Romantique : Tension sexuelle lancinante
- * Communion : Terrible secret commun

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * Moche : Colère incontrôlable

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Extra professionnel : Culte du héros

BESOINS MERCURIENS

Pour trois joueurs...

- * Obtenir la vérité... à propos de la caisse verrouillée, dans l'abri contre les tempêtes

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * Régler des comptes... avec un foutu scientifique

LIEUX MERCURIENS

Pour trois ou quatre joueurs...

- * Cratère Chao Feng Mu : Cachette à la base spatiale mercurienne

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * Terre - flashback : Derniers adieux - Kraznosnamensk, Russie

OBJETS MERCURIENS

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * Dangereux : Codes de piratage du robot multifonction téléguidé

CHAPITRE V

DU MIAM POUR LA DÉCHIQUETEUSE



Jusqu'ici, nous avons abordé les méthodes permettant d'améliorer votre expérience de jeu et les bidouillages susceptibles de rendre les parties de *Fiasco* plus fun. De leur côté, certaines personnes ont essayé d'utiliser *Fiasco* à d'autres fins que la simple distraction, et leurs expériences se sont avérées fascinantes. Ce chapitre présente une série d'entretiens que nous avons eus avec des enseignants, acteurs et autres écrivains ayant tous appréhendé *Fiasco* comme un outil créatif supplémentaire pour atteindre leurs buts respectifs. Pour commencer...

MIEUX QU'UN MÉDOC !

JOUER AVEC DES DJEUNS

Quels sont les règlements de la maison ? Numéro 1 : aucun cavalier avant l'université. Numéro 2 : aucun cavalier avant l'université.

Walter Stratford, 10 bonnes raisons de te larguer

Depuis ses débuts, *Fiasco* est un jeu pour adultes. Thèmes abordés, vocabulaire employé et sources d'inspiration sont très clairement à déconseiller aux plus jeunes. Il n'en fallait pas plus pour donner aux gamins l'envie d'essayer ! Les parties qui en ont résulté nous ont semblé très intéressantes, au point de motiver l'ajout du thème « John Hughes » dans le présent ouvrage.

Pour en savoir plus, Jason a contacté Pete Figtree et MJ Harnish à propos du fait de jouer à *Fiasco* avec des ados et de son utilisation en tant qu'outil éducatif.

Pete Figtree est enseignant dans les étendues sauvages du nord-ouest de la Pennsylvanie. Son blog (en anglais) sur le jeu, dans les salles de classe et en dehors, est consultable à l'adresse ruthlessdee.com.

Diplômé en psychologie, MJ Harnish enseigne dans une école internationale en Allemagne. Après les cours, il enseigne le jeu de rôle aux plus jeunes.

ENSEIGNEMENT ET APPRENTISSAGE

JASON – Pensez-vous que le jeu de rôle en général, et *Fiasco* en particulier, soit un véhicule adapté à l'enseignement ?

PETE – Les élèves doués pour l'oral vont adorer *Fiasco*. Le jeu est largement consacré à l'écoute ; or la méthode pédagogique que j'emploie comprend toute une section sur l'expression orale et l'écoute.

JASON – Mais encore ?

PETE – Ma foi, cette méthode exige aussi des enseignants qu'ils assignent des devoirs écrits dans divers registres. Je considère les jeux narratifs comme d'excellents outils pour bâtir une histoire ; dans ce cadre, les élèves ont la possibilité de coucher le récit pas écrit puis d'y revenir pour le corriger et l'amender. *Fiasco* m'apparaît tout désigné pour préécrire et échafauder une fiction scolaire. C'est aussi un moyen intéressant d'aborder la structure d'un récit selon qu'il conduit au succès ou à l'échec. *Fiasco* a donc un fort potentiel pour ceux qui suivent des cours d'art dramatique ; il fournit en outre un cadre concret à ceux qui apprennent à parler en public.

JASON – Je n'avais pas pensé à cet aspect-là. Parlons maintenant de structure : *Fiasco* ouvre-t-il de nouvelles pistes à un pédagogue par rapport aux jeux de rôle traditionnels ? Sa structure y contribue-t-elle ?

PETE – Par rapport aux autres jeux de rôle, *Fiasco* constitue une passerelle plus directe vers l'écriture créative que les jeux plus tactiques.

MJ – Les ados se montrent plus créatifs dans le cadre d'une partie que lorsqu'ils se contentent de réagir à ce que je leur propose. Le fait qu'ils contribuent activement à fabriquer l'histoire a, de mon expérience, quelque chose de magique : ils sont très enthousiastes à l'idée de le faire, et cet enthousiasme est contagieux. Il attire d'autres élèves, curieux de savoir comment se termine l'histoire échafaudée par leurs condisciples.

ACQUISITION DE SAVOIR-FAIRE

JASON – Vous avez l'un et l'autre mentionné les aspects sociaux de l'activité ludique : collaboration, écoute, contributions créatives au sein d'un groupe. Pouvez-vous en dire plus sur le sujet ?

PETE – Les jeux comme *Fiasco* nécessitent de collaborer pour créer une histoire ; cela incite les élèves à écouter les autres, mais aussi à se montrer créatifs sans crainte excessive d'être rejetés.

MJ – En tant que pédagogue et psychologue, je pense que ce type d'expérience contribue à renforcer la confiance et l'estime de soi. Je suis donc convaincu que les jeux qui demandent une participation pleine et entière dans l'élaboration d'un récit et encouragent l'écoute active, l'improvisation, la coopération et la prise de décision narrative ont une influence très positive sur les ados.

PETE – En dehors des aspects créatifs du jeu, j'ai vu le processus de narration faire interagir des élèves qui ne l'auraient pas nécessairement fait lors d'activités scolaires ordinaires ou d'activités de tous les jours. J'ai vu des filles parler à des garçons qu'elles auraient ignorés dans d'autres circonstances, et des garçons se montrer moins timides envers les filles grâce au filtre du jeu. Je vois souvent des élèves socialement coincés se décoincer. C'est formidable. *Fiasco* propose aux ados des moments distrayants, hilarants, qui leur permettent d'explorer le relationnel.

JASON – Les voyez-vous s'approprier des savoir-faire que vous vous efforcez de développer chez eux ?

MJ – Après avoir organisé plusieurs parties avec le même groupe de joueurs, j'ai constaté une progression dans ce sens au bout de quelques sessions seulement : ils ont gagné en indépendance, en volonté de prendre les rênes de l'histoire. Il est également instructif de noter que plusieurs « vétérans » ont prodigué des conseils aux autres, répétant les instructions que je leur avais fournies auparavant.

PETE – J'aime aussi l'idée d'avoir des élèves qui analysent ce qui fait d'un fiasco un fiasco, et la manière dont le jeu procède pour en générer un. On peut imaginer une rédaction dont l'intitulé serait « En quoi les règles et mécaniques de *Fiasco* aident-elles les joueurs à composer un fiasco ? », et pousser plus loin avec « Créez un jeu dont les règles encouragent la création d'une tragédie shakespearienne ou d'une satire à la Swift. » J'aimerais également voir des élèves créer leur propre Cadre puis le tester pour voir ce qu'il donne. Je pense qu'ils adoreraient voir leur recette de désastre prendre vie. Les parties donnent aux auteurs un ressenti immédiat.

MJ – On peut enseigner le jeu de rôle et la narration de manière active ; j'utilise le *Play Unsafe* (« Jouez risqué », essai sur l'improvisation) de Graham Walmsley comme manuel pour le groupe. J'y choisis un conseil ou principe, que j'explique succinctement, avant chaque session. Je cherche des exemples d'applications possibles lors de la partie et m'efforce d'attirer l'attention de tous sur le sujet. L'objectif étant de jeter progressivement les bases d'une narration efficace. *L'Improv for Storytelling* (« Impro et narration ») de Keith Johnstone est une autre source utile, bien que je trouve l'ouvrage de Graham plus accessible et suffisant.

LIMITES

JASON – Ayant l'un et l'autre expérimenté le jeu semaine après semaine auprès de groupes d'ados, vous avez certainement défriché pas mal de terrain. Je tiens maintenant à vous poser LA question, celle qui me trotte dans la tête. Le jeu dont il est question, c'est *Fiasco*. De ma propre expérience, il explore des univers sombres, parfois violents, émaillés de sexe, de drogue et autres billevesées qui pourraient déplaire à une direction de lycée. Est-ce un problème ?

PETE – À mon sens, il est très important de définir nettement ce qui est acceptable dans un cadre scolaire. Les personnages vont-ils s'embrasser ? Aller plus loin ?

JASON – De poser des limites claires, d'accord.

MJ – Absolument. Nous posons des limites à ne pas franchir avant que la partie commence, et qui sont parfois modifiées lors de la Préparation ou de la session si un élément nouveau apparaît. Lors d'une partie, par exemple, une joueuse a voulu raconter la façon dont elle entraînaît sa sœur jumelle, incarnée par une autre participante, à essayer l'héroïne. Nous en avons tous discuté un moment autour de la table (tous étaient âgés de 16 ans ou plus), afin de nous assurer que l'initiative faisait consensus et apportait un développement intéressant à l'intrigue, puis la scène s'est déroulée. Au final, ce tournant narratif a joué un rôle-clé dans la construction de l'histoire.

PETE – Je me suis rendu compte que *Fiasco* constitue une excellente occasion d'apprendre ce que signifient limites et propos explicites. J'évoque souvent ces vieux chanteurs de blues, que les jeunes étudient en cours de musique et que certains aiment ; je leur explique que les paroles de leurs chansons étaient souvent très connotées sexuellement sans être explicites pour autant.

JASON – Bonne analogie.

PETE – Le jeu constitue un bon moyen d'apprendre qu'il est nécessaire de s'exprimer différemment en fonction de l'interlocuteur. Inévitablement, les ados tentent d'explorer le caractère sexuel de *Fiasco* ; il appartient à l'enseignant de savoir à qui il a affaire et la réponse à apporter quand le problème surgit en cours de partie. Ces sujets arrivent en première ligne dans l'esprit des adolescents au moment de la puberté.

JASON – J'imagine bien comment le sexe arrive très naturellement au fil de la conversation. Vous devez en gros surfer sur leurs pulsions ?

MJ – Il ne faut pas hésiter à dire non, mais sans briser l'élan du joueur ; je m'efforce d'incorporer au mieux les suggestions, mais je pose mon veto en cas d'intervention stupide, offensante ou trop bizarre lorsqu'il y a risque de faire déraiper l'histoire.

JASON – Qu'en est-il des Cadres eux-mêmes ? Faut-il les bricoler ?

MJ – C'est le seul souci : une modification des Cadres est indispensable dans la mesure la plupart sont trop tendancieux pour l'âge visé.

PETE – C'est évident, il faut les expurger pour qu'ils soient exploitables en milieu scolaire, mais cela n'a rien de très compliqué. Une session de *Fiasco* à contenu « interdit aux mineurs » n'est pas fondamentalement plus drôle qu'une version accessible aux moins de 13 ans. Les plus jeunes s'éclatent à échafauder leurs histoires désastreuses.

GUIDAGE

JASON – Un conseil de modération ou de guidage pour une partie de salle de classe ?

PETE – J'estime préférable de procéder à la Préparation de manière ordonnée : Relations d'abord, puis Besoins, Lieux et Objets.

JASON – Je procède de la même manière lors des conventions, dans un souci de clarté. Faites-vous quoi que ce soit pour aider les joueurs à rester sur les rails ? Maintenir une cohésion dans la narration pose-t-il parfois problème ?

MJ – Il suffit de guider ! Aiguiller l'histoire, aider les participants à tisser une histoire qui a du sens. C'est de moins en moins nécessaire à mesure que les joueurs acquièrent de l'expérience, mais dans un premier temps, j'ai trouvé le guidage indispensable : il contribue à rendre les sessions mémorables et exemptes de frustration, car personne n'a envie de passer trois heures sans parvenir à trouver du sens dans leur déroulement.

PETE – Un professeur a besoin de comprendre que de nombreux ados ont grandi dans l'univers des jeux vidéo. Ils connaissent en général le fonctionnement de ces derniers ou des jeux de plateaux traditionnels ; l'enseignant doit donc les considérer comme des néophytes en matière de jeu de rôle. Les règles doivent être abordées pas à pas, de manière logique. C'est très facile à faire avec *Fiasco*, grâce à la structure « prémâchée » du jeu.

MJ – Il faut un cadre rassurant ; je prends garde à créer un environnement où les joueurs sont à l'aise pour incarner un personnage ou faire

des suggestions. Je laisse tout le monde proposer ses idées en m'efforçant de modérer les joueurs qui noient les autres : tout le monde a droit à son temps de parole.

JASON – Il s'agit donc de modération en plus du simple guidage ?

MJ – Exact. En cours de partie, il m'arrive aussi fréquemment de faire un résumé des événements (après chaque scène, en gros) afin d'aider à faire le lien et de rappeler aux participants ce qui s'est passé auparavant ; de cette manière, ils peuvent aisément réincorporer des éléments ou repérer les pistes qui sont restées en suspens.

JASON – C'est applicable à tous les groupes.

PETE – Il importe également de souligner que l'objectif n'est pas de gagner, mais de raconter une chouette histoire. En matière de jeu, il s'agit là d'un territoire nouveau pour les ados. J'explique aussi ce que les dés vont signifier quand le tirage commence, afin d'ajouter un brin de stratégie et de compétition dans le jeu. Les ados ont l'habitude de ce genre d'ingrédient dans un cadre ludique.

MJ – Entièrement d'accord.

JASON – C'est assez équilibré entre ce que je m'attendais à entendre et ce qui me surprend ! Et qu'en est-il des ados timides, ou qui hésitent à participer ?

MJ – Évidemment, mes élèves les plus extravertis et créatifs s'en sortent mieux que les très cartésiens ou que ceux qui n'ont pas l'habitude d'écouter les autres de manière active et de réincorporer des éléments à leurs propres contributions. C'est la raison pour laquelle je multiplie le guidage actif lors des parties avec de jeunes joueurs : je prodigue des conseils sur la façon de faire fonctionner les choses, d'insuffler de la vie dans une scène, de proposer des suggestions alternatives, et je reprends la main quand un joueur est coincé ou fait le coup du « lapin dans les phares ».

JASON – Vous assumez donc un rôle plus actif ?

MJ – Pour avoir joué à *Fiasco* avec des adultes et des ados, j'ai constaté qu'avec ces derniers, il faut contribuer beaucoup plus : la Préparation se déroule exactement comme dans le manuel, à ceci près que je dois guider de façon plus active avant et après le début de l'Acte I, en aidant les joueurs à créer des liens et à considérer les Éléments « au-delà du Cadre ». Il ne faut pas hésiter à participer de manière active. Il faut souvent donner l'exemple du jeu d'acteur que l'on compte enseigner ; c'est très efficace avec les plus

jeunes, et c'est le principal travers des jeux sans maître de jeu avec ce type de public. Avec *Fiasco*, ça ne pose cependant pas de problème : il suffit de se lancer, de montrer aux ados comment incarner un personnage caricatural sans avoir peur d'être ridicule, que ce soit en tant que joueur ou perso.

JASON – C'est drôle, parce que vos conseils coïncident avec ce que je fais lors des conventions, lorsque je joue avec des gens que je n'ai jamais vus.

COMMENT RÉAGISSENT LES ÉLÈVES

JASON – Ma femme est bibliothécaire spécialisée dans les jeunes adultes, et j'adore les histoires de dingue qu'elle me rapporte à propos des ados qu'elle côtoie.

PETE – Les jeunes apportent de l'intensité à la table. Du barjot. Ils sont faits sur mesure pour un jeu comme *Fiasco*, où partir en vrille sonne souvent comme une évidence. L'intensité est dans l'ADN des ados ; ce sont en fait toutes les émotions qui sont magnifiées lors de cette période de la vie.

JASON – Et j'imagine que *Fiasco* s'inscrit parfaitement dans cette surenchère émotionnelle.

MJ – Ce qui m'a le plus surpris, c'est leur enthousiasme ; j'ai souvent entendu l'un des joueurs me relancer sur le mode « Quand est-ce qu'on rejoue à *Fiasco* ? » Je n'avais jamais vécu ça avec les autres JDR ; ils pouvaient se réjouir de retrouver nos parties hebdomadaires, mais jamais au point de demander en citant le nom du jeu ou de spéculer sur l'histoire échafaudée la semaine suivante. J'ai également eu la surprise de voir débarquer quelques nouveaux, alléchés par le bouche à oreille positif de leurs camarades : l'un d'eux avait présenté l'affaire à un copain, et d'un coup, je me retrouvais avec un nouveau candidat.

PETE – Connaissant mes gamins, cela ne m'a pas trop surpris au regard du côté fun. Je savais qu'ils allaient s'éclater ; j'ai en revanche constaté de manière répétée que les meilleurs conteurs ne sont pas toujours les meilleurs élèves ! Mes idées préconçues sur qui va cartonner sont souvent battues en brèche. J'aime qu'un jeu soit capable de nous aider à voir les talents cachés des individus.

MJ – Les joueurs sont tous excités et parlent de « l'histoire ». Plus important encore, ils ne considèrent pas les événements de la session comme « ma création », mais comme « notre histoire » : ils la revendiquent, sentent qu'il s'agit d'une expérience partagée. Et c'est génial, car si j'aime être encensé pour mes talents de maître de jeu, je préfère quand l'accent est mis sur ce vécu commun.

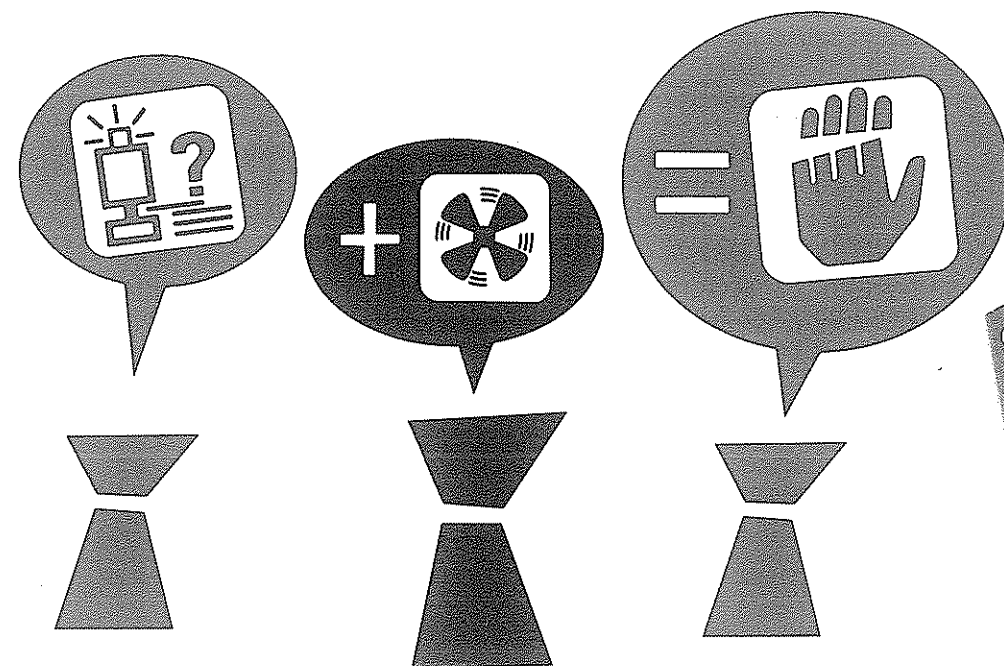
JASON – Est-ce que certains Cadres fonctionnent mieux que d'autres ?

MJ – Notre meilleure expérience concerne *Fiasco High*, probablement parce qu'il s'agit d'un genre et d'un contexte qu'ils connaissent bien. Le Cadre western a bien marché, mais de nombreux joueurs manquaient de repères dans ce type d'univers. *Groupe de Rock en Tournée* a cartonné, mais il contient certains Éléments inadaptés à des joueurs de moins de 16 ans.

JASON – Une question me brûle les lèvres : vos élèves ont-ils été critiques envers le jeu ou l'expérience qu'ils en ont retirée ?

PETE – Rien de vraiment structuré, mais ils n'ont pas été timides pour exprimer le plaisir qu'ils ont eu à y jouer ! D'ailleurs, l'expérience parle d'elle-même. Les voir éclater de rire et débattre avec fougue pendant une paire d'heures me suffit comme ressenti. Croyez-moi, un lycéen qui s'ennuie se repère à des kilomètres. Et *Fiasco* ne les ennue jamais.

JASON – Merci à tous les deux ! Ce fut passionnant, encourageant et fun !



OSEZ L'AUTO PLAGIAT !

FIASCO, ATELIER D'ÉCRITURE VIRTUEL

Dès que j'veus ai vu, j'ai compris que vous étiez fou. J'ai su tout de suite ce que ça voulait dire pour moi.

Carla Jean, No Country For Old Men

Selon certains, *Fiasco* tient plus de l'exercice d'écriture créative que du jeu. Aimant à penser qu'il est les deux à la fois, nous avons interrogé plusieurs auteurs qui en ont fait l'expérience, afin de connaître leur opinion sur *Fiasco* en tant qu'aide à l'écriture.

L'écrivain Nathan Russell a adapté *Fiasco* en outil de développement de son projet NaNoWriMo (une initiative qui incite les écrivains en herbe à pondre un roman en un mois). Pour en savoir plus, visitez le site nathanrussell.net.

Will Hindmach est un auteur et designer freelance à qui l'on doit les Cadres *Londres 1593* et *All the Damn Time* (non traduit). Moitié barbue de www.gameplaywright.net, il passe le plus clair de son temps courbé sur un clavier, à l'adresse www.wordstudio.net.

John Rogers écrit pour la BD, le jeu, la télévision et le cinéma ; il est l'auteur et le producteur exécutif de la série *Leverage*. Pour en savoir plus sur lui, rendez-vous sur kfmonkey.blogspot.com.

BÉNÉFICES

JASON – Quels sont les aspects de *Fiasco* qui fonctionnent bien lorsqu'ils sont appliqués au processus d'écriture ?

JOHN – La mécanique du « Oui et... ». Dans un atelier de scénaristes de télé (le mien, en tout cas), le travail consiste à jongler avec des idées sur ce que les personnages vont faire, les situations bizarres qui peuvent survenir, leur façon de réagir... Nous ne sommes pas très loin d'une partie de *Fiasco* où tous les participants incarneraient chaque personnage de manière collaborative.

NATHAN – En effet, le mode de jeu standard peut engendrer des situations et relations inter-personnage intéressantes ; en outre, sa nature collaborative allège le fardeau de chacun tout en créant certains paramètres qu'un auteur peut ensuite reprendre à son compte.

JASON – La nature très structurée des parties est-elle un moteur ou un frein à l'exploration créatrice ?

JOHN – Selon moi, cette structure peut se montrer très payante dans l'écriture de scénario. Après tout, la plupart des fictions télévisées fonctionnent de façon très organisée, avec un découpage prédéfini. Même les films à grand spectacle ont une structure implicite à laquelle *Fiasco* pourrait aisément s'adapter.

INCUBATEUR

JASON – Selon vous, la nature « incubatrice » d'une partie de *Fiasco* offre-t-elle un antidote aux pannes d'inspiration ?

NATHAN – La Préparation est un outil formidable pour lancer une idée d'intrigue et de relations entre les protagonistes. À chaque Préparation, j'ai senti les idées fuser dans ma tête ; c'est à mon sens une porte d'entrée utile dans un processus d'écriture, que l'œuvre envisagée soit courte ou plus longue.

JOHN – L'effet antidote fonctionne, même s'il convient d'insister sur un point : chaque scène a besoin de conflit. Comme je le répète souvent (certains auteurs devraient l'épingler au-dessus de leur écran), toute dramatique repose sur « 1 : Qui veut quoi ? 2 : Quel est l'obstacle ? 3 : Qu'est-ce que ça peut me foutre ? ». Pour la télévision, on est très souvent tenté

d'écrire une scène qui se contente de présenter les choses sans les mettre en mouvement. Les scènes de *Fiasco*, elles, s'articulent toujours autour de besoin opposés et de conflits ; c'est un bon moyen de déclarer hors-jeu les scènes réservées à l'exposé d'informations cruciales. Notons au passage que certains cinéastes adeptes de la semi-improvisation, comme Mike Leigh, ont tourné des films entiers en fournissant aux acteurs un matériau de type Élément de *Fiasco* avant chaque scène puis en criant « Action ».

JASON – Quid de la nature chaotique de l'Embrouille ?

NATHAN – L'Embrouille est une source d'inspiration. Lors de ma toute première partie de *Fiasco*, l'Embrouille a poussé les personnages à accomplir des choses inattendues, caricaturales, méprisables, mais totalement crédibles : dès mon retour à la maison, j'ai échafaudé un scénario bâti sur la session.

JASON – Le caractère incubateur du jeu offre donc un antidote à la feuille blanche ?

NATHAN – Possible. Le recours à l'Embrouille, notamment, permet de bien remuer les ingrédients !

PLAISIR SOLITAIRE

JASON – L'idée de « plaisir solitaire » est-elle utile à l'auteur qui travaille en solo ? Une partie peut-elle être préparée et jouée intégralement dans la tête d'un auteur et lui être utile en tant qu'outil d'aide à la création, ou bien manque-t-il l'élément crucial qu'est l'effet de surprise créé par le remue-méninges à plusieurs ?

JOHN – Dans ce cas précis, je pense que l'aspect social est crucial. C'est l'une des raisons pour lesquelles l'idée d'atelier de scénaristes a gagné naturellement l'industrie.

JASON – Je comprends.

NATHAN – Le jeu solo a été un exercice utile dans mon cas, même si je me suis surtout focalisé sur la Préparation dans le cadre du NaNoWriMo. J'ai réellement pris plaisir à voir différentes intrigues naître d'elles-mêmes.

JASON – *Fiasco* est donc un outil valable si l'on souhaite s'enfermer dans un réduit solitaire ?

NATHAN – Pour être honnête, j'ai trouvé le processus de Préparation moins fluide en mode solo. Je l'ai testé de trois manières : primo, en choisissant ce

que je considérais comme des options intéressantes, ce qui ne s'est pas avéré très satisfaisant sur l'échelle du fun ; puis en lançant les dés et en sélectionnant les Éléments jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dé, ce qui a donné de bons résultats ; enfin, toujours à partir d'un tirage, en m'obligeant à alterner la couleur de dé jusqu'à épuisement du stock. Cette dernière option, plus aléatoire, a contraint mes choix, mais cela a bien fonctionné.

JASON – Et pour vous, Will ?

WILL – *Fiasco* a d'indéniables qualités en tant qu'outil créatif pour l'auteur solitaire, même si celui-ci utilise le matériau comme s'il s'agissait d'un simple jouet sans aller jusqu'à jouer une partie dans les règles de l'art. *Fiasco* suggère, inspire, provoque. C'est un moyen formidable de lancer une histoire. Le matériau fourni permet de créer des surprises dans la tête de l'auteur – et écrire revient souvent à se surprendre soi-même – sans qu'il soit nécessaire d'avoir d'autres joueurs présents.

NATHAN – Oui, l'élément de surprise du jeu est formidable, mais selon moi, il n'est pas essentiel dans le processus d'écriture. J'ai connu un effet similaire en opérant plusieurs Préparations successives. Quand le deuxième groupe de Relations m'est apparu, j'ai commencé à voir des connexions, des miroirs et des liens avec la Préparation initiale.

WILL – Cet exercice intellectuel assouplit le cerveau et permet de passer plus facilement, et plus vite, du point de vue du narrateur à celui des personnages. Ce mouvement d'aller et retour, entre la perspective du rôliste et celle de l'auteur, est ce qui m'attire le plus dans *Fiasco*.

PROTOTYPES EXPRESS

JASON – Peut-on utiliser *Fiasco* pour créer rapidement une ossature de récit ?

NATHAN – De mon point de vue, cela a très bien fonctionné dans le cadre du NaNoWriMo.

WILL – Je pense en effet à *Fiasco* en tant que synopsis éclaté ou document de référence pour trouver des idées d'histoire qui utilisent des ingrédients préalablement « digérés » et catégorisés en tant que matériau utilisable dans une série ou un scénario en cours. On peut voir l'architecture du Cadre comme un espace de brainstorming.

JASON – J'imagine que l'essentiel de cette architecture pourrait déjà être en place dans le cadre d'un travail calé dans un contexte précis.

ÉCRITURE

ÉCRITURE

WILL – J'adorerais voir un atelier de scénaristes de télévision utiliser comme source d'inspiration un Cadre de *Fiasco* basé sur leur série ! Confier les personnages principaux aux auteurs, ajouter un savant mélange de Besoins et d'Objets familiers ou nouveaux, et voir quel type de scène ou de trame en découlerait. Le résultat d'une telle session ressemblerait-il à ce qui est diffusé ? Il y aurait de grandes chances pour que cela leur inspire de nouvelles scènes, voire des épisodes entiers... Surtout, je serais curieux de voir comment des professionnels, habitués à un travail structuré, réagiraient au moment de confier la suite de l'histoire au joueur suivant... ou le Dénouement à une poignée de dés !

JOHN – En ce qui concerne l'approche scène par scène au sein d'une trame, le jeu me semble plus prometteur en tant qu'outil de déblocage qu'en tant qu'outil de construction de A à Z. Tels qu'ils sont conçus, les Cadres se rapprochent plus des épisodes que d'une saison entière.

JASON – Pas faux. Il s'agit de raconter une histoire très concise dans un temps limité.

JOHN – C'est certainement efficace pour travailler une scène. Cela étant, tous les auteurs ne sont pas acteurs dans l'âme : ce serait surtout utile pour une catégorie précise de scénaristes.

JASON – Sur le même sujet, pensez-vous que l'on puisse étendre le procédé à un usage répété, par exemple en définissant un « Cadre-bible » pour une série puis en effectuant la Préparation pour des épisodes successifs ?

JOHN – Peut-être. Le souci, c'est que dans de nombreuses séries, les personnages agissent de concert pour lutter contre un adversaire ou résoudre une énigme. J'entrevois néanmoins plusieurs moyens intéressants d'ajuster le système pour résoudre ce problème.

BIDOUILLAGE CIBLÉ

JASON – En admettant que l'on décide d'utiliser *Fiasco* comme outil d'écriture et non plus de simple divertissement, faut-il modifier quelque chose ? Bidouiller certains aspects pour rendre l'outil plus efficace ?

WILL – Le schéma du Cadre est parfait pour diviser les concepts en Catégories thématiques qui ont du sens (Relations, Besoins, etc.) puis en sous-ensembles (six Catégories d'Éléments, chacune en contenant six) ; c'est utile lorsqu'on s'efforce de manipuler des idées qui illustrent les thèmes abordés. Cette structure fournit un modèle simple, qui permet de tester la viabilité d'un concept dans le cadre d'une narration au long cours. Vous avez du mal à réunir six Relations sous la Catégorie Amitié ?

Cela signifie peut-être que votre contexte ne se concentre pas beaucoup sur l'amitié. Il faut alors trouver une Catégorie de Relation plus adaptée aux fondements de votre série télé (ou autre projet) : quelque chose de plus précis ou provoquant, comme « Relations criminelles » ou « Ex ».

JASON – C'est logique : ce type de contrainte est censé alimenter la créativité.

WILL – Cela étant, concevoir des Éléments de Cadre pour *Fiasco* relève plus de l'art que de la science. Cela ne se résume pas à phosphorer sur des noms et des adjectifs : il s'agit de créer des items qui suscitent des questions, suggèrent un angle d'attaque ou impliquent un besoin, même si les personnages concernés n'ont pas de Besoin désigné.

JASON – Un Cadre est censé raconter des histoires subliminales, puisque les joueurs lisent obligatoirement l'intégralité des 144 Éléments...

WILL – Très juste. Cela signifie donc que le processus de Préparation, dans un jeu comme *Fiasco*, renvoie chaque Éléments à tous les autres. Il faudrait à mon sens répéter plusieurs fois la Préparation, pour voir quels sont les items qui reviennent systématiquement (les Relations les plus attirantes, les Lieux préférés des participants, les Objets qui supplient qu'on les utilise). Il s'agirait alors de savoir pourquoi, et comment, ces Éléments ne demandent qu'à sortir du lot.

JASON – Quand on joue souvent, on constate en effet que certains Éléments sont choisis à tout bout de champ.

WILL – L'étape suivante revient alors à déterminer tous les usages possibles d'un tel item. Si le groupe d'auteurs (ou l'auteur tout seul) fait une fixation sur le katana, il faut envisager tous les moyens de caser un katana dans une histoire. Ce peut être une arme, un trésor, un cadeau, une récompense, une preuve à charge, que sais-je encore... Un même Éléments peut avoir de très nombreux usages, même si ce fichu katana n'apparaît qu'une fois dans le Cadre.

JASON – Lesdits Éléments sont donc triturés pour s'accorder à la fiction ?

WILL – Tout dépend de la nature du projet, au sens littéral comme thématique. En cours de Préparation, on pourrait très bien découvrir que le projet sur fond policier traite moins des relations entre binômes que d'une dynamique de pouvoir entre différents niveaux de hiérarchie, par exemple, si c'est cela qui retient systématiquement l'attention des participants. Ou encore, si la série est vraiment censée graviter autour des relations entre collègues, cela peut aider à faire comprendre que toutes les Relations doivent concerner ces relations horizontales, d'un type ou d'un autre, à caractère

dysfonctionnel ou non. Cela doit rappeler que le contexte et les thèmes centraux ne doivent pas être réduits à la condition d'Éléments que l'on sélectionne ou non d'épisode en épisode : il faut les intégrer au document de référence, au texte source du projet.

JASON – J'aime l'idée selon laquelle, en puisant dans une liste finie d'Éléments simples, on découvre le contexte et le sens général...

WILL – En termes purement *Fiasco*, les ingrédients vitaux ne figurent pas en tant que Relations ou Lieux : ils sont intégrés au contexte initial. Dans un Cadre à base de voyage dans le temps, c'est tout l'ensemble qui est en rapport avec le voyage dans le temps, pas quelques Éléments. Même chose pour *Gangster de Londres* : ça doit puer le gangster à tous les étages.

JASON – Je m'incline. Un mot sur l'Embrouille et le Dénouement ? Même traitement ?

WILL – Pas forcément. Fan des tables d'Embrouille et de Dénouement de *Fiasco*, je me suis débrouillé pour concevoir des Cadres qui n'impliquent pas de tables ad hoc ; il me semble pourtant qu'elles seraient à l'ordre du jour s'il s'agissait d'écrire pour la télé, le théâtre ou autre. Ces projets-là nécessiteraient des tables en relation directe avec les personnages, Lieux ou Objets de l'histoire, ce que l'on ne peut pas envisager dans un Cadre classique de *Fiasco*.

JASON – Excellente idée.

WILL – Là encore, l'objectif est de créer un terrain d'essai des idées. Cela reviendrait pour l'essentiel à imaginer une série de résultats potentiels puis, au diable les dés, de déterminer quelles sont les idées qui parlent le plus aux auteurs concernés.

JASON – Je parie qu'il y aurait pas mal de surprises à la clé... Nathan, vous avez bidouillé le jeu pour participer à l'initiative NaNoWriMo, je me trompe ?

NATHAN – Effectivement. J'ai bricolé le nombre de joueurs (jusqu'à huit) et également procédé à des Préparations successives. J'en organisais une à quatre ou cinq participants, puis j'en commençais une autre en reprenant un ou deux personnages ou Relations ; cela m'a permis de trier les idées d'intrigues secondaires. Bien que je ne l'aie pas encore fait, j'aimerais beaucoup concevoir un Cadre, réfléchir à quelques fils narratifs puis imaginer l'Embrouille. Ce serait certainement plus facile en testant les phases de jeu l'une après l'autre, mais j'ai dans l'idée que je lancerais simplement les dés pour chaque personnage en fonction d'une extrapolation des résultats.

L'APPORT DU JEU

JASON – OK, passons à autre chose. Qu'est-ce qu'apporte une partie créative à un auteur ?

NATHAN – Les surprises. À mon sens, le jeu révèle qu'un personnage peut faire des choses idiotes ou folles sans raison valable, alors que ses actes sonnent juste en ce qui concerne le déroulé du récit. C'est ce que j'ai ressenti en jouant à *Fiasco* avec des amis, mais aussi en échafaudant des histoires dans mon coin. Le jeu suscite en outre des histoires cool ou distrayantes dans des contextes qu'on imaginait ternes : fan de SF et de fantasy, j'avais grand-peine à imaginer quelles histoires passionnantes pouvait cacher un Cadre aussi banal que celui d'*Arrière-pays*. Je suis heureux d'affirmer que je me trompais !

WILL – Le bénéfice que j'en retire ? L'exercice. Cela revient à solliciter le muscle de l'écriture. *Fiasco* fait circuler le sang ! Il présente des situations que l'on n'aurait pas imaginées soi-même, et fournit prétexte à s'amuser avec. J'y vois un intérêt majeur, car de grandes scènes émergent de personnages dans la panade. En outre, *Fiasco* ne se contente pas de créer ces situations à partir d'un réseau de personnages : il demande aux joueurs de comprendre ces personnages, de compatir.

JASON – Puis de les écrabouiller.

WILL – Quand on écrit, il faut à la fois aimer et détester ses personnages. Les placer dans des situations impossibles, sans échappatoire facile. Puis se placer dans la perspective du personnage et imaginer comment il se démène pour s'en sortir. Cela revient à proposer des défis à son personnage à chaque tournant, tout en ayant envie de le voir réussir.

JASON – Cela rejoint les propos de Marc concernant l'improvisation : votre petit gugusse doit s'aimer et avoir désespérément envie de s'en sortir, et il faut savoir dépasser cette pulsion quand l'échec plane au-dessus de lui.

WILL – Pour entretenir la flamme des autres joueurs, il faut concevoir des scènes où règnent inconfort immédiat, péril, risque de tout perdre et/ou déchirement hilarant. Pour que le personnage reste motivé et aille de l'avant, il faut inventer un moyen de le sortir du pétrin... ou déconnecter son cerveau d'auteur, plutôt que celui du perso, et accepter que celui-ci est bel et bien fichu. Parfois, les autres joueurs vous balancent un dé blanc alors que vous espérez un dé noir ; il faut alors accepter leur décision et l'incorporer.

JASON – Merci à tous ! C'était formidable.

MYTHO PROFESSIONNEL !

FIASCO VU PAR LES ACTEURS

Le Danois m'a dit qu'on devrait te court-circuiter, mais... Quand tu fais ça une fois, où est-ce que tu t'arrêtes ? Encore une question de morale fascinante.

Johnny Caspar, Miller's Crossing

Fiasco se situe à une croisée des chemins fascinante, entre improvisation et écriture créative. Intrinsèquement, *Fiasco* offre une grande liberté au sein d'une structure établie, et nécessite des participants à l'esprit vif, résolu à collaborer de manière efficace. Nous avons souhaité savoir à quel point cela s'approchait du jeu d'acteur traditionnel, et dans quelle mesure *Fiasco* pouvait être utilisé comme outil de travail par les acteurs.

Adeptes de l'improvisation théâtrale et de la conception de jeux, Marc Majcher ne peut pas s'empêcher d'injecter les ingrédients de l'une de ses passions dans la recette de l'autre (et inversement). Il met le divertissement sous toutes ses formes à l'honneur sur www.gizmet.com.

Autre adepte de l'impro, Kristin Firth joue et enseigne à Austin, Texas. Joueuse dans l'âme, elle assiste régulièrement à des conventions dédiées. Retrouvez-la sur www.firth.ca.

RÉPÉTER EN DEHORS DES RÉPÉTITIONS

JASON – Vous êtes acteurs l'une et l'autre. Que vous apporte *Fiasco* dans le cadre de votre travail sur scène ?

KRISTIN – Quand on appartient à une troupe, il est très important de nouer des liens en dehors des répétitions et des spectacles ; ce lien peut se tisser en allant au karaoké ensemble, en jouant à un jeu de plateau ou en se faisant une toile. Si ce bon temps passé ensemble permet en outre d'exercer ses talents créatifs, j'appelle ça gagner sur les deux tableaux !

JASON – Bien vu.

KRISTIN – J'ai appartenu à une troupe orientée vers le spectacle narratif. Nous devions pour cela constituer un groupe soudé et améliorer nos talents de conteurs. Nous répétions deux ou trois heures chaque semaine, et nous nous retrouvions également pour participer à d'autres activités. L'un des membres a proposé de faire des séances de lecture, un autre a tenu à nous faire voir un film précis, et j'ai voulu organiser une partie de jeu de rôle.

JASON – Et vous avez choisi *Fiasco*, bien sûr.

KRISTIN – Non, un autre jeu de narration : *A Penny for my Thoughts*.

JASON – Pas possible !

KRISTIN – C'était avant la sortie de *Fiasco* !

JASON – Dans ce cas, c'était un excellent choix.

KRISTIN – Nous avons bloqué une soirée pour y jouer, et j'avais tout préparé. Suite à la défection de dernière minute d'un participant, j'ai souhaité remettre à plus tard la session de *Penny*, mais comme nous étions quatre mordus, nous avons joué à *Happy Birthday Robot*. La partie, qui dura deux heures, fut très chargée en émotions. Nous rejouâmes donc à HBR quelques mois plus tard, et une partie de *Penny* suivit à quelques semaines de là.

JASON – Un ami versé dans l'impro m'a dit que ses collègues étaient incapables de tenir en place deux heures d'affilée...

KRISTIN – Quels boulets ! Dans ma troupe, bien que je sois la seule vraie joueuse, nous avons réussi à tenir plusieurs heures lors de trois sessions minimum.

ON N'EST PAS (TOUJOURS) LA POUR RICOLER

JASON – Vous deux semblez versés dans un registre d'impro qui ne m'est pas familier : dans la famille *Fiasco*, il s'agit surtout de susciter l'éclat de rire, quitte à mettre l'intrigue au second plan.

MARC – J'avoue : mon expérience de l'improvisation est essentiellement tournée vers l'aspect narratif. J'ai suivi des cours dans une école inspirée de Keith Johnstone, et même quand je participe à des sketches courts, j'ai tendance à m'éloigner de la comédie burlesque que la plupart des gens associent à l'impro ; j'essaie de donner vie aux personnages et aux situations avec un maximum d'intensité dramatique, en laissant la place à la comédie si elle émerge du contexte. J'ai eu la chance de prendre part à divers projets qui étaient initialement tournés vers la dramatique pure et dure, et même s'ils ont eu leurs moments comiques, ils ont merveilleusement fonctionné dans le registre initial.

KRISTIN – J'appartiens à la même mouvance que Marc.

JASON – Vous êtes bizarres...

MARC – Je suis pleinement conscient d'appartenir à une minorité au sein de l'impro. J'aime la comédie, et la plupart des collègues que je connais ou avec lesquels j'ai pu discuter viennent de cette mouvance « impro intello ». Grâce au contexte qu'il fournit, *Fiasco* s'inscrit parfaitement dans l'école dramatique d'improvisation à laquelle j'appartiens.

JASON – Nous sommes revenus à *Fiasco* en tant qu'outil de perfectionnement pour l'improvisation...

MARC – Parce que c'est au cœur du sujet. Pratiquer pour peaufiner ses techniques de jeu est un point commun formidable entre impro et jeu de rôle.

JOUER POUR... SE PRÉPARER À JOUER

JASON – Quid des parties dans le cadre d'une préparation pure et dure ?

KRISTIN – Dans ma ville d'Austin, j'ai participé à pas mal de spectacles à thème qui nécessitent une bonne dose de préparation.

JASON – Ce qui signifie que préparer un spectacle dans l'univers d'Emily Brontë revient à lire de l'Emily Brontë ?

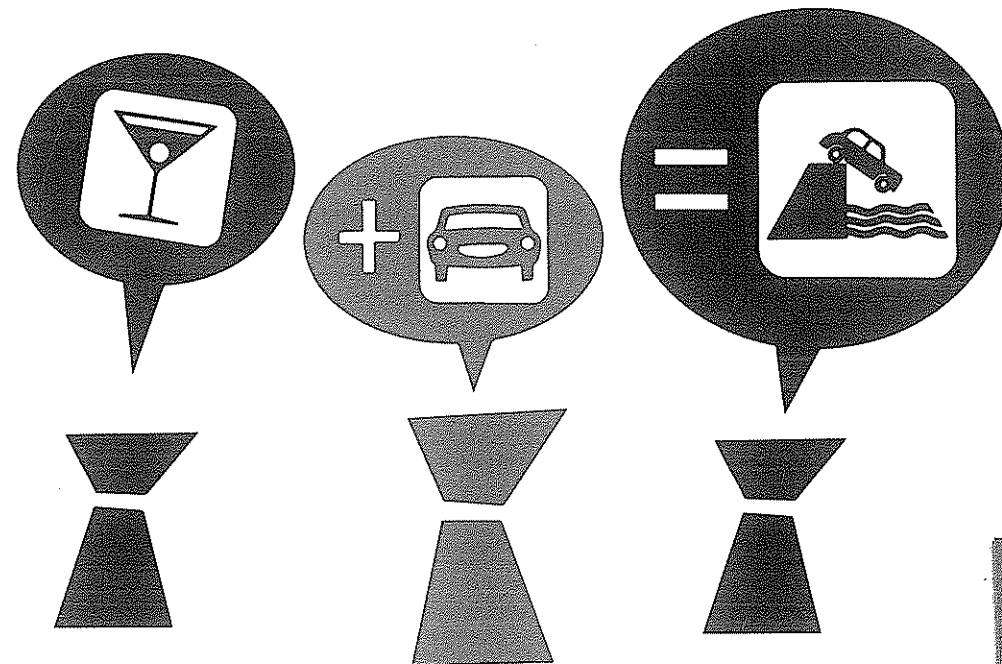
KRISTIN – Exactement. Lire des livres, des pièces, regarder des films, lire des articles. Quand un metteur en scène ou une troupe s'attaque à un nouveau genre pour y situer ses projets d'improvisation narrative, cela passe par un gros travail de recherche, afin de situer les thèmes qui serviront de trame. Puis on procède par ateliers, on improvise ensemble à partir des idées puisées dans le travail de recherche, et l'on voit ce qui colle, ce qui fonctionne.

JASON – Cela revient à explorer le matériau.

KRISTIN – À tester la recette, à la modifier un peu et à réessayer jusqu'à ce que tout roule.

JASON – Le jeu de rôle semble correspondre à ce type de tâtonnements. Il immerge les participants dans un genre précis, appuie de façon répétée sur certains aspects.

KRISTIN – Le jeu de rôle de « genre » peut s'avérer très utile. Certains JDR partagent le même souci de recherche en ce qui concerne la caractérisation des personnages, scènes, situations, thèmes, intrigues possibles, etc. Ils constituent une ressource précieuse.



JASON – Je n’y avais pas pensé, mais c’est un fait. Le jeu porte une attention particulière à l’univers du thème choisi, et cela constitue autant d’informations non techniques que tout un chacun peut glaner.

KRISTIN – Au-delà des recherches d’ordre général, les concepteurs de jeu de rôle tiennent à raconter une histoire qui tient la route ; ils ont donc exploré le genre considéré en tous sens pour être en mesure de le faire. J’imagine qu’ils se livrent parfois à des tests peu concluants, ce qui leur permet de proposer aux joueurs des pistes narratives éprouvées.

JASON – Il faut l’espérer, en tout cas.

KRISTIN – Avec Marc, nous allons bientôt participer à un spectacle inspiré des films noirs ; nous avons proposé au metteur en scène d’organiser une partie ou deux de *Fiasco* avec le reste de la distribution.

JASON – Je croise les doigts pour que ça se fasse !

INTRIGUE ET STRUCTURE

JASON – Veuillez m’en dire plus sur l’intrigue. J’ai du mal à comprendre ce que cela recouvre pour des acteurs d’impro de votre mouvance...

KRISTIN – Pour clarifier les choses, je préciserai que les spectacles sont très différents les uns les autres en termes de structure et de planification. Parfois, l’impro narrative est très cadrée : il est prévu à l’avance qu’une histoire d’amour se noue entre deux personnages lors de la deuxième scène. En d’autres occasions, les choses restent plus floues ; tout au plus définit-on que des « trucs moches » doivent arriver au protagoniste dans l’univers prédéfini.

MARC – Tout à fait. Les jeux comme *Fiasco* ont une structure précise : les parties ont un début, un milieu et une fin, et l’on peut affirmer que la nature même de l’intrigue est intégrée à leurs mécanismes. Pour les amateurs de narration dans mon genre, c’est une excellente chose pour deux raisons distinctes : primo, parce que le cadre fourni permet de se raccrocher à quelque chose de tangible, secundo parce qu’un jeu comme *Fiasco* permet à quiconque de se lancer dans un récit, sans qu’il soit indispensable d’avoir l’expérience ou la confiance en soi d’un « pro ». En partant de rien, ce serait plus difficile pour le grand public.

JASON – Ce n’est pas l’opinion de tout le monde.

MARC – Effectivement, certaines personnes se contrefichent du récit : elles veulent simplement faire rire le public quand elles font de l’impro ou, dans

le cadre d’un jeu, tuer des monstres, ramasser le butin, faire progresser leur perso et tuer des monstres plus gros. Deux expériences formidables en elles-mêmes. Mais selon moi, le récit n’est jamais bien loin, ne serait-ce qu’à échelle modeste. Dans chaque blague, il y a un embryon d’histoire ; de la même manière, les écumeurs de donjon qui massacrent du gobelin à la chaîne suivent une trame narrative, si maigrichonne soit-elle. Pour qu’une histoire de cul soit drôle, c’est la même chose : sans structure minimum, il est impossible de provoquer un éclat de rire.

JASON – OK, je vois le topo, mais une trame narrative dans une blague de cul ? C’est pousser le bouchon un peu loin, non ?

MARC – Même au niveau le plus basique (en tout cas d’après mon expérience), quelqu’un qui improvise a tout intérêt à maîtriser la structure narrative, qu’il s’agisse de se tourner vers le récit long ou le gag qui claqué. Savoir comment échafauder une histoire qui plaît au public est une bonne chose, que celle-ci dure deux heures ou trente secondes.

JASON – Y a-t-il selon vous des outils permettant d’identifier et d’utiliser une structure narrative dans *Fiasco* ?

MARC – *Fiasco* contient des ingrédients permettant d’improviser sans se focaliser sur l’intrigue. J’ai entendu des profs d’impro, toutes « chapelles » confondues, évoquer le quatuor personnage-relation-objectifs-lieu...

JASON – C’est curieux, ça me rappelle quelque chose...

MARC – Ces éléments (sans majuscule !) sont incroyablement pratiques, que l’on monte sur scène avec eux en tête ou qu’il s’agisse de les définir au cours des premières répliques d’une scène. Sans eux, on ne sait rien des protagonistes, des liens qui les unissent, de ce qu’ils veulent et d’où ils sont : selon toute probabilité, on est alors en train d’observer deux types qui se font face sur une estrade vierge, faisant semblant de tenir un verre et papotant dans le vide jusqu’à ce qu’une bonne âme se décide à leur fournir des billes.

De nombreux adeptes de l’impro font l’impasse sur cette technique (ceux de l’école « Annoyance », par exemple), mais ils la remplacent généralement par une autre approche pour empêcher l’ennui de s’installer ! Bien entendu, les joueurs de *Fiasco* auront immédiatement reconnu ces briques élémentaires de l’étape de Préparation. On y retrouve le « quoi » et le « où », et tout le monde hérite de Relations fortes avec au minimum deux autres personnages. Et très franchement, selon moi, les Relations sont l’ingrédient le plus essentiel, suivi de près par les objectifs et points de vue de chacun.

JASON – Comme vous l’avez remarqué, les Relations initiales n’ont même pas besoin d’être concrètes si elles ont assez de sens. Il suffit d’opérer un choix judicieux lors de la Préparation et de n’avoir peur de rien.

MARC – Exact.

JASON – Je sais que vous avez abordé la nécessité de renoncer à l’envie de réussir et de gagner. Cela vaut aussi bien pour *Fiasco* que pour l’improvisation théâtrale.

MARC – S’autoriser à « perdre » dans le cadre d’un jeu devrait certainement rendre les choses plus faciles lorsqu’il s’agit de le faire sur scène. Je connais trop de gens, qui excellent par ailleurs en impro, et qui détestent perdre quoi qu’il arrive. Ils sont souvent assez rapides, charmeurs ou drôles pour n’en rien laisser paraître ; il arrive cependant que l’on incarne un méchant qui doit être vaincu, ou un personnage positif qui doit se prendre une raclée pour mieux se relever. Refuser d’aller au tapis – ou plus exactement de laisser son personnage aller au tapis – pour le bien de l’histoire, c’est desservir la scène et laisser choir ses partenaires.

JASON – Il faut apprendre à aimer l’échec.

MARC – C’est merveilleux d’échouer ! C’est ce qui nous pousse à jouer, non ? Ce sentiment que tout peut exploser à tout moment nous rend paradoxalement plus audacieux. Et en définitive, si la situation part en sucette malgré les efforts de tous, être de très bonne composition et échouer avec un sourire est la meilleure issue possible.

JASON – Que de grâce et de générosité ! Cela s’applique à l’intrigue, à l’action et au destin du personnage, mais aussi à vos propres notions concernant ce qui vient ensuite, pas vrai ?

MARC – Apprendre à renoncer à ses propres idées, prendre conscience que l’on n’est qu’un simple relais dans la dynamique du chaos qui fait chavirer l’histoire alentour, c’est très important. Rester zen et accepter que l’on ne contrôle rien rend de fiers services lorsqu’on est sur scène, qu’il s’agisse ou non d’impro. Car un jour ou l’autre, au beau milieu d’un spectacle écrit, quelqu’un sautera fatalement tout un pan de dialogue : il s’agira alors d’abandonner les plans préconçus, de faire taire son ego et de travailler tous ensemble pour recoller les morceaux à la volée. Et même quand tout va bien, le simple fait d’être hyper conscient des autres participants sur scène (ou autour de la table de jeu), de ce qu’ils vivent sur l’instant, et de s’autoriser à être affecté par leur expérience, à être chamboulé, permet de réagir de manière authentique, voire d’inventer des choses que l’on n’aurait jamais imaginées en phosphorant tout seul dans son coin.

JEU ET JEU D'ACTEUR

JASON – Existe-t-il des connexions logiques entre jeu et jeu d’acteur ?

KRISTIN – Entre jeu et impro, c’est certain. Dans les deux mondes, nous créons des histoires ensemble, à partir de rien hormis notre imagination. Nous « jouons » et nous inspirons de nos partenaires. Nous bâtissons une réalité temporaire difficile à expliquer à ceux qui n’étaient pas présents. Les premiers sont autour d’une table, les seconds sur une scène, les uns ont un public, les autres non – la plupart du temps. Mais les similitudes paraissent plus nombreuses que les différences.

JASON – Dans ce cas, pourquoi ne pas organiser une partie avec le matériel qui vous servira sur scène par la suite ?

KRISTIN – Fondamentalement, si une troupe d’acteurs d’impro pense à créer un spectacle à partir d’un univers XYZ et qu’il existe déjà un JDR basé sur cet univers XYZ, j’affirme que ces gens devraient se retrouver et jouer au jeu de rôle en question, le plus tôt possible, lors du processus de préparation du spectacle. Parallèlement, si un auteur de JDR est l’ami de quelques adeptes de l’impro qui ont déjà livré un spectacle dans le genre qu’il vise, je lui conseille de piller la cervelle des acteurs pour dénicher ce qu’ils ont pu apprendre.

JASON – C’est donc à double sens.

KRISTIN – Le potentiel de « pollinisation croisée » semble énorme. Je ne suis pas sûre d’avoir fait le tour de la question.

JASON – Dans cette mesure, avez-vous une approche différente de *Fiasco* lorsqu’il s’agit d’y jouer avec des acteurs, ou apportez-vous des changements précis au jeu afin de répondre aux besoins des acteurs et acteurs d’impro ?

MARC – Je ne vois pas grand-chose à changer pour que *Fiasco* soit plus adapté aux acteurs ; le jeu est assez « resserré » tel qu’il est – facile à expliquer, avec des parties assez courtes pour ne pas poser de grave contrainte. Si, pour une raison ou une autre, le groupe ne peut ou ne veut pas continuer, il n’y aura consacré qu’une heure ou deux. Dans le pire des cas, cela fera une expérience de plus à commenter, en espérant avoir appris quelque chose au passage. Je n’ai jamais essayé, mais il pourrait être intéressant, pour certains acteurs, de jouer de manière plus « vivante », debout, pourquoi pas dans une salle de répétition !

JASON – J'adorerais tenter le coup.

KRISTIN – Selon moi, les jeux comme *Fiasco*, où l'accent est mis sur le fait de raconter une bonne histoire, exercent l'imagination, le talent de narrateur et la faculté à collaborer. Les lutteurs ne s'entraînent pas tout le temps sur un ring en conditions réelles ! Ils poussent de la fonte et travaillent leurs réflexes de plusieurs manières. Quand on souhaite raconter des histoires au sein d'une troupe, trouver d'autres moyens d'exercer les compétences requises est une chance formidable.

MARC – Faire entrer le jeu dans la salle de répétition nécessiterait d'inventer des rebondissements plus vite, réduirait le temps laissé pour élaborer et suggérer des pistes et pour trouver le « meilleur » moyen de faire avancer l'histoire ; mais ce serait aussi un exercice très fun ! Très similaire aux entraînements qui préparent à un show circulaire, façon *Six Degrés* ou *La Ronde*. Mais autoriser les acteurs à déambuler, à explorer plus profondément leur personnage et leurs Relations, à recourir à la dimension physique des choses pourrait donner quelque chose de puissant. Il faudrait peut-être simplifier la Préparation et la mécanique des dés pour rendre l'ensemble plus fluide.

JASON – Bon sang, on pourrait confier le contrôle des dés au public ! Faire du crowd-sourcing pour les résultats...

MARC – J'aimerais vraiment tenter ce genre d'expérience avec les gens qui jouent régulièrement avec moi sur scène...

FAIRE JOUER DES ACTEURS

JASON – Marc, vous êtes un évangéliste du jeu. Racontez-nous un peu.

MARC – Si vous avez des difficultés à faire participer un acteur à votre session de jeu, il y a deux raisons principales. Ou plutôt trois : les acteurs sont des gens très occupés, le temps manque entre les spectacles, les répétitions et la vraie vie. En outre, certains peuvent estimer que tout leur « temps de jeu » est déjà monopolisé par la scène, et ils n'ont pas tort ! Mais il y a aussi ceux qui se désintéressent du jeu de rôle parce qu'ils pensent que cela se résume à écumer des donjons et combattre des orques, ce qui les laisse froids. À moins qu'ils jouent déjà à *World of Warcraft*, auquel cas ils ont leur dose d'orques et de donjons... Dans ce cas, c'est simple : déterminez l'univers qui leur plaît, et proposez-leur un jeu de rôle qui leur permet de raconter une histoire dans ce cadre-là. Si vous ne trouvez pas, demandez autour de vous ; j'ai du mal à croire que les jeux d'aujourd'hui ne couvrent pas tout le spectre !

JASON – On vit une époque formidable ! Ce ne sont pas les jeux cool qui manquent.

MARC – L'autre frein se fonde sur un préjugé similaire : certains acteurs ont une trop haute opinion d'eux-mêmes pour jouer à un jeu de rôle. Dans ce cas-là, je n'ai aucun scrupule à sortir l'argument massue : écumer la scène d'impro du samedi soir peut revenir à se mettre dans la peau d'un barman gorille qui bombarde ses clients de caca... Je n'invente rien ! Pas de quoi avoir les chevilles qui enflent, quand même...

JASON – Et vlan !

MARC – Attention, je n'ai pas dit que je n'aimais pas l'impro. J'adore l'impro.

JASON – Il reste à espérer que *Fiasco* soit une « drogue douce » réussie qui permette de mettre un pied dans l'univers des jeux de rôle. C'était en tout cas l'idée de départ.

MARC – Ce qui m'a frappé d'emblée en découvrant *Fiasco*, c'est la légèreté des règles. Outre la Préparation et l'explication du fonctionnement des dés, je décris en général le jeu comme une session d'impro... où l'on reste assis.

JASON – Pas faux.

MARC – Mais en réalité, la difficulté de l'exercice est bien moindre : on n'a pas à réfléchir debout, à pondre quelque chose d'intéressant à la volée. C'est donc un outil formidable pour les débutants en impro ou en art dramatique, car *Fiasco* fournit des « roulettes », on peut faire du vélo sans se soucier de l'équilibre ! Cela revient à créer personnages et histoires en commun dans un cadre qui ressemble davantage à un atelier de scénaristes ; on est libre d'explorer des voies différentes, de lancer « Et s'il arrivait tel événement ? » ou « Ce serait sympa s'il s'agissait de sa sœur, non ? ». Sur scène, c'est le même principe, mais dès qu'une idée fuse à haute voix, elle s'incarne immédiatement, pour le meilleur ou le pire. Selon moi, c'est le plus important : laisser les gens faire ce qu'ils feraient sur scène, mais de manière plus lente et dans un environnement plus rassurant.

JASON – Ça va moins vite, et les décisions prises ont moins d'impact.

MARC – Pas toujours moins vite : j'ai pris part à des sessions de *Fiasco* où tout le monde était chaud bouillant, et les répliques fusaient. Il reste toujours des moments où l'on se repasse le « film » et où l'on gamberge sur la suite à donner, mais un acteur d'impro peut parfaitement utiliser *Fiasco* pour affûter ses talents, comme si la session était une répétition classique, et foncer aussi vite que le groupe le permet.

En outre, si la partie déraile, il y a toujours moyen de rattraper le coup en ménageant une pause pour prendre le temps d'examiner la situation, comment on en est arrivé là, quelle est la direction souhaitée... C'est un excellent exercice. Dans une troupe à laquelle j'appartiens, ce type de travail préparatoire est appelé « faire monter la pression ». Le fun n'est pas toujours au rendez-vous – même si une partie de *Fiasco* est presque toujours synonyme d'éclat de rire –, mais cela permet de construire des réflexes mentaux. Des réflexes sur lesquels s'appuyer à la fin du deuxième acte, au terme d'une heure d'improvisation narrative à la Dickens, lorsqu'il s'agit de trouver le rebondissement idéal presque sans réfléchir.

JASON – Merci à vous deux ! Foncez mettre au point ce spectacle *Fiasco*...

LES SIX COMMANDEMENTS DE WHEATON

Voici quelques conseils pour un fiasco assuré. Six suggestions simples, tirées de mon expérience en tant qu'acteur d'improvisation, auteur et *gamer* depuis toujours :

❑ On ne gagne pas à *Fiasco* : renoncez à protéger votre personnage. Si cela apporte quelque chose au récit de voir votre perso se faire sauter le caisson, prononcez une tirade mémorable puis collez-lui le flingue dans la bouche.

❑ Dites « oui » puis dites « et ». Cette vieille règle d'impro permet à tout le monde de se sentir libre de proposer des suggestions : personne n'est là pour juger ou réfuter ce que les autres participants énoncent. Si quelqu'un dit « Voilà une mallette », dites « Oui, et à l'intérieur de la mallette, il y a le flingue que je vais me coller dans la bouche. »

❑ Chacun démarre toujours avec ses propres idées, mais un fiasco mémorable ne survient que si Gontran accepte de renoncer à son idée géniale quand il s'aperçoit que celle de Barnabé est encore meilleure. Au passage, cette règle ne contredit pas les deux précédentes : elle les renforce. Elle sous-tend l'idée d'un flingue à la gâchette hypersensible.

❑ De temps en temps, une scène nécessite l'intervention d'un troisième larron qui fait décoller les choses, dépose une enveloppe mystère ou remarque la mallette que quelqu'un s'efforçait jusqu'ici de planquer. Ne soyez pas timide, soyez ce troisième larron, mais rappelez-vous que cette scène n'est pas à vous : entrez, agissez et ressortez illico.

❑ Dans la mesure du possible, faites simple. Croyez-moi sur parole, la situation va se compliquer d'elle-même ! Pas besoin d'en rajouter une couche.

❑ Une fois votre *Fiasco* bouclé, prenez quelques notes. Vous serez surpris de constater que de nombreuses parties fournissent un matériau de fiction formidable. Enfin, ça ne vous surprendra plus tellement quand vous aurez beaucoup joué à *Fiasco*...

— Wil Wheaton

INDEX

A

- Acceptation 14
- Assurer comme une bête à *Fiasco* 12
 - Corriger 19
 - Ton 17-18
- Jouer avec le temps 22
- Personnages 27-30
- Plan de coupe 19, 20, 21, 24
- Rembobinage 21, 40
- Rythme 22-26
- Stratégie 32-35

B

- Barjot 17-18, 74, 142
- Bennett, Chris 36, 50, 54, 55, 67, 71, 72, 73, 75, 76
- Berg, David 54
- Bidouillage créatif 80-86, 148
 - Dé-traqué 81-82
 - Exemples concrets 87
 - Panda d'or 82
 - Table de dénouement (*voir aussi* Dénouement soft) 80, 85-87
 - Table d'embrouille (*voir aussi* Embrouille soft) 80, 83-84, 87
- Bouteille de dés herbant 58
- Bullock, Kate 21

C

- Cadre, conseils pour créer un 64
 - Besoins 72
 - Choix du contexte 65
 - Conseils de pro 74-77
 - Lieux 73
 - Objets 73
 - Publier 78
 - Relations 68-71
- Cluney, Ewen 37
- Confiance 13
- Contourner les règles
 - Arrière toute 41
 - Bandes rivales 42-43, 50
 - Grand Tour de Passe-Passe 42, 50
 - Mélancolie finlandaise croisée 43-44
 - (Sale) affaire à suivre 46
 - Une habitude qui dérange 44
- Corriger 19-21
- Creitz, Colin 22, 24, 49, 74

D

- Dé-traqué 81-82
- Dénouement soft 87, 90-91
- Djeuns, jouer avec des *Voir Interviews*
- Douglas, Pete 67, 71, 72, 75, 77, 78

E

- Écriture, atelier virtuel d' Voir Interviews
Embrouille soft 87, 88-89
Enrichissement Voir Techniques d'improvisation

F

- Fiasco High voir Nouveaux Cadres
Figtree, Pete 136
Firth, Kristin 152
Flashback 19, 23, 30, 34-35, 82

G

- Générosité 14
Granade, Stephen 16
Grimes, Cheyenne 42
Guidage dans *Fiasco*, du 48
De l'action, bordel ! 51
Jouer lors d'une convention 56
Jouer via Internet 57-62
Mise en train 53
Prendre les devants 54

H

- Harnish, MJ 136
Hindmarch, Will 144

I

- Improvisation (voir aussi Interview : *Fiasco* vu par les acteurs) ... 13, 154
Interviews
Fiasco, atelier d'écriture virtuel 144
Fiasco vu par les acteurs 152
Jouer avec des djeuns 136

M

- Macklin, Ryan 71
Majcher, Marc 15, 32, 37, 69, 152
Miller, Marshall 57, 62
Minter, Brian 16, 23, 27

N

- Nouveaux Cadres 92-135
Fiasco High 23, 87, 92, 95-104, 142
Objectif Mercure 66, 93, 125-134
Regina se marie 92, 105-114
Vegas 20, 33, 40, 67, 75, 93, 115-124

O

- Objectif Mercure Voir Nouveaux Cadres

P

- Panda d'or 82
Pékinois anesthésié 14, 15
Personnages, Du bon usage des 27-30
Plan de coupe Voir Assurer comme une bête

Q

- Quand y a du *Fiasco* pour quatre, y en a pas pour deux 49-50

R

- Regina se marie Voir Nouveaux Cadres
Réincorporation 16
Rythme, veiller au 22-26
Rembobinage Voir Assurer comme une bête
Rogers, John 144
Russell, Nathan 144

S

Saut en avant	19, 23
Stratégie	32-35

T

Table d'embrouille *Voir* Bidouillage créatif

Table de dénouement *voir* Bidouillage créatif

Techniques d'improvisation

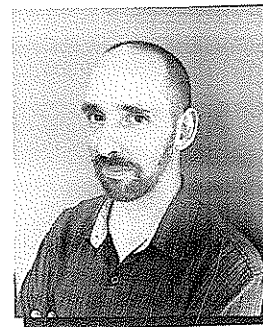
Acceptation	14
Confiance	13
Enrichissement	14-15, 19
Générosité	14
Réincorporation	16
Tevis, Paul	33
Ton	17-18
Treuer, Remi	17

V

Vegas *Voir* Nouveaux Cadres

W

Walmsley, Graham	18, 57, 138
Wedig, Nick	87
Wheaton, Wil	
Avant-propos	8-9
Six commandements de Wheaton	163
Wilbur, Charlton	36
Wong, Jenn	82



Jason Morningstar est l'auteur de *Fiasco*, *Grey Ranks*, *The Shab Al-Hiri Roach* et beaucoup d'autres jeux.

Il est le seul à avoir reçu par deux fois le Prix « Gaming Excellence » des Diana Jones Award. En plus de son travail avec les Jeux Bully

Pulpit Games, Jason a écrit et conçu pour Pelgrane Press, Stone Skin Press et Steve Jackson Games. En tant qu'expert sur l'utilisation de jeux analogiques pour l'enseignement et l'apprentissage, Jason a discuté avec un grand nombre de patients, y compris ceux du Kaiser Permanente Health Care et ceux de l'Université de Caroline du Nord à Chapel Hill.

Jason vit à Durham, Caroline du Nord, États-Unis.

Avertissement: Attendez-vous à des grossièretés, des descriptions salaces et des comportements répréhensibles!

Vainqueur 2011 du Diana Jones Award for Excellence in Gaming

Vainqueur pour le Meilleur Support, 2009 aux Indie RPG Awards

Prix Spécial du Jury, 2009 ENnie Awards

Finaliste, JdR de l'année 2011, boardgamegeek.com