

Shock: Humanité en Jeu

Shock : Humanité en Jeu est un jeu de rôle sur table dans lequel vous incarnerez tour à tour des protagonistes aux prises avec des enjeux éthiques, politiques et sociaux dans un univers de science-fiction.

Les grandes étapes pour jouer à Shock sont les suivantes :

1. Créer un monde différent du nôtre parce qu'il a subi un « Shock ».
2. Identifier des enjeux suscités par ce Shock. (Au moins un enjeu par joueur.)
3. Décider quelles seront les paires de Praxis.
4. Créer des Protagonistes affectés ou qui affrontent ces enjeux.
5. Créer des Antagonistes qui représentent l'impact de ces enjeux dans la vie des Protagonistes.
6. Cadrer une première scène pour un Protagoniste.
7. Amener la scène vers un conflit et résoudre ce conflit.
8. Puis jouer les scènes à tour de rôle jusqu'à ce que chaque Protagoniste en ait joué trois.

1. Créer un monde :

En équipe, échangez des idées de Shock potentiels. Pensez science-fiction. N'hésitez pas à vous inspirer (ou carrément copier) des univers de fiction que vous aimez, que ce soit des films, séries télé, jeux vidéo, etc.

Un bon Shock n'est pas forcément énorme ou omniprésent. Cependant, il doit comporter des ramifications significatives. Par exemple, que certains humains soient maintenant des télépathes ne change peut-être pas radicalement le quotidien de tout le monde, mais leur présence ne peut pas être ignorée et la société va réagir et s'ajuster à leur existence.

Aussitôt qu'une idée emballe au moins un joueur ou bien que personne ne s'y oppose, vous avez votre Shock. Il s'agit maintenant d'imaginer quelques détails additionnels afin de mieux comprendre sa nature et ses effets.

Ne tentez pas de tout définir dans les moindres détails. Vous pourrez élaborer davantage en cours de jeu. Assurez-vous surtout que tout le monde se fasse une idée similaire de ce Shock.

Choisissez un joueur parmi vous qui sera en charge d'avoir le dernier mot sur tout ce qui concerne le Shock. Le but est simplement de s'assurer d'une certaine cohérence entre la vision initiale du Shock et les détails élaborés en cours de route.

2. Identifier des enjeux :

Chaque joueur doit maintenant identifier un enjeu éthique, social ou politique ayant un lien avec le Shock. Ce peut être un enjeu qui n'est pas créé par le Shock, comme la pauvreté ou la discrimination basée sur le genre, mais qui sera tout de même affecté par le Shock.

Une bonne façon de faire est de trouver un enjeu qui vous interpelle déjà et de le transposer dans le contexte de votre univers de jeu.

Vous devez avoir autant d'enjeux qu'il y a de joueurs. Chacun doit choisir un enjeu dont il sera responsable. Un peu comme pour le Shock, le joueur responsable n'a pas à tout décider, mais doit surtout s'assurer que les manifestations de l'enjeu cadrent avec la vision du groupe.

Également, le joueur responsable d'un enjeu ne peut pas jouer un Protagoniste affecté par cet enjeu. Au contraire, il sera plutôt en charge d'interpréter l'Antagoniste pour le Protagoniste affecté. **Exemple** : Si Adam est en charge de l'enjeu « discrimination », il jouera l'Antagoniste de Bernard, qui lui, joue le Protagoniste qui tente de remédier à la discrimination.

3. Décider des paires de Praxis :

Une Praxis est essentiellement une manière d'agir, un moyen employé pour parvenir à ses fins. Elles sont associées sous la forme de paires opposées et constituent un choix d'une approche pour résoudre un conflit.

Comment les gens accomplissent-ils leurs objectifs dans cet univers? En équipes, déterminez les **deux** paires de Praxis pour votre partie.

Les Praxis sont partagées par tous les personnages. Tous les différents Protagonistes et Antagonistes emploieront les même Praxis lors des conflits.

De bons exemples de paires opposées : « Violence vs. Compassion », « Marchander vs. Voler », « Collaboration vs. Compétition. »

4. Créer des Protagonistes :

Les Protagonistes de Shock sont composés des éléments suivants : des Caractéristiques, des Praxis, des Liens et un But.

Choisissez d'abord les **trois** Caractéristiques qui définissent et décrivent votre Protagoniste. Une bonne façon de faire consiste à d'abord choisir la « profession » de votre personnage : que fait-il dans la vie? Ensuite, comme deuxième caractéristique, donnez-nous un aperçu de son apparence : comment son look est-il distinctif et singulier? Finalement, une dernière caractéristique peut soit être un équipement essentiel, une habitude ou quoi que ce soit d'autre qui communique ce qu'est le personnage.

Notez les Praxis sur votre fiche et choisissez-en une qui est votre favorite.

Déterminez ensuite **deux** Liens fondamentaux pour votre Protagoniste. Un Lien est une relation que votre personnage entretient soit avec une ou des personnes significatives ou encore une appartenance à une idéologie, philosophie, religion, etc.

Décrivez d'abord une relation personnelle avec un ou des personnages significatifs et n'oubliez pas de nommer cette ou ces personnes. Ensuite, choisissez une affiliation idéologique et décrivez la sous la forme d'un principe ou d'une maxime que votre Protagoniste applique dans sa vie.

Votre Protagoniste désire maintenir ces relations telle qu'elles sont mais, elles sont susceptibles d'évoluer au cours de l'histoire, lorsque vous choisirez de les risquer lors des conflits.

Finalement, déterminez quel est le But de votre Protagoniste. Comment souhaite-t-il voir les choses changer ? Quel avenir désire-t-il se donner? C'est lors de la troisième et ultime scène que nous saurons si votre Protagoniste parvient à réaliser son objectif ou non.

5. Créer des Antagonistes :

Les Antagonistes de Shock sont composés des éléments suivants : des Minutiae et des Praxis.

Les Minutiae sont des détails importants qui permettent de mieux cerner l'Antagoniste. Trouvez-en **cinq**. Quelles sont les ressources dont il dispose? Y a-t-il une organisation auquel il appartient? A-t-il une manière typique de procéder?

L'Antagoniste est davantage une force sociale qu'une seule personne. N'hésitez pas à invoquer toutes sortes d'éléments qui témoignent de l'opposition à laquelle fait face le Protagoniste.

Les Praxis sont les mêmes que pour les Protagonistes. Choisissez celle qui est la favorite de l'Antagoniste.

6. Cadrer une première scène :

Pour débiter la partie, choisissez lequel des Protagonistes jouera dans une première scène.

Pour cadrer la scène, un membre de l'Audience pose les **quatre** au joueur du Protagoniste :

- Où est le protagoniste ?
- De quoi a-t-il l'air ?
- Qui est avec lui ?
- Que fait-il en ce moment ?

Suite aux réponses du Protagoniste, le joueur responsable de l'Antagoniste devrait intervenir dans la scène et injecter des obstacles ou des complications.

Continuez la narration libre jusqu'à ce qu'un conflit devienne évident entre le Protagoniste et l'Antagoniste.

7. Résoudre un conflit :

Lorsqu'un conflit se déclare, mettez l'action sur pause et déterminez les Intentions du Protagoniste et de l'Antagoniste.

Une Intention est l'objectif du personnage. Ne donnez pas le moyen, concentrez-vous sur le but. Également, les deux Intentions ne peuvent pas être mutuellement exclusives. Chacune doit pouvoir se réaliser indépendamment de ce qui se produit.

Les joueurs qui ne jouent ni le Protagoniste ni l'Antagoniste sont les membres de l'Audience. Ils sont en charge de déterminer quelle Praxis chaque partie du conflit emploie, en se basant sur la description des actions entreprises.

Une fois les Praxis déterminées, il est temps de rouler les dés.

Le Protagoniste prend un dé pour :

- Chacune de ces caractéristiques. (Trois pour débiter)
- Chaque Lien invoqué dans la scène. (À rouler séparément.)
- Si le Protagoniste se sert de sa Praxis favorite.

L'Antagoniste prend :

- Cinq dés de base
- Un dé supplémentaire s'il emploie sa Praxis favorite.

Les membres de l'Audience roulent chacun un dé.

Pour chaque dé dont le résultat est 5 ou 6, comptez un succès. Faites le total des succès du Protagoniste et de l'Antagoniste et soustrayez les succès de ce dernier de ceux du Protagoniste.

Si l'Antagoniste a plus de succès : Il est en voie de réaliser son Intention.

Si le Protagoniste a plus de succès : Pour chaque succès excédentaire, choisissez parmi les 3 options suivantes :

- L'intention se réalise.
- Le Protagoniste n'a pas de prix à payer.
- Personne d'autre ne subit les contrecoups du conflit.

Regardez les dés de l'Audience : Le membre qui a obtenu le plus résultat le plus élevé a le choix de donner un succès automatique à l'un des deux camps ou encore de laisser le résultat tel quel. Décrivez comment les circonstances sont en faveur d'un camp, si vous choisissez de l'aider.

Les dés de Liens : si le dé est un succès, la relation est inchangée. Si le dé est un échec, la relation est détériorée suite au conflit. Réécrivez cette relation en tenant compte de ce qui s'est passé. Vous êtes libres de choisir quel dé est associé à quelle relation.

Si le protagoniste n'accomplit pas son Intention, il gagne une caractéristique et un dé supplémentaires pour les prochains conflits. Décrivez cette nouvelle caractéristique.

8. Poursuivre la partie :

Une fois le conflit résolu, racontez la fin de la scène.

Ensuite, c'est au tour du prochain joueur d'incarner son Protagoniste et de répondre aux questions pour cadrer la scène.

Tout le monde joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que chaque Protagoniste ait complété trois scènes et tenté d'accomplir son But lors de cette dernière scène.

Shock : Humanité en Jeu est une adaptation française de Shock : Humanities at Play, par Dominic Claveau et Richard Fortier.

Cette version est sous licence Creative Commons 4.0 Attribution - Utilisation Non Commerciale - Partage dans les mêmes conditions :

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.fr>

Ce jeu est basé sur l'œuvre originale de Joshua A.C. Newman intitulée Shock : Social Science-Fiction.