

Fais pas le con, Bob !

Un jeu de rôle sans MJ, sans dé et sans prétention de Guillaume Jentey



Bob ne va pas bien !

D'ailleurs je dis Bob, mais je pourrais tout aussi bien dire Ginette, Bilel, Heinrich, Yoshiko ou Lady Macbeth ! Pour faire simple, je vais employer « Bob » quand il s'agit du personnage et de « la ou les joueuses » quand il s'agira de ceux qui jouent, quel que soit leur sexe... quant au MJ, il peut rentrer chez lui, on aura pas besoin de ses services ! Toujours est-il que Bob (ou un autre... bref, vous avez compris...) est sur le bord du toit et regarde dangereusement les neuf étages de vide qui le sépare d'un bon shoot d'adrénaline et d'une mort certaine... Les souvenirs de la vie de Bob affluent dans sa tête : les mauvais qui lui demandent de faire un pas en avant et les bons qui lui hurlent à s'en arracher les cordes mentales « Fais pas le con, Bob ! ».

Le ton *jusqu'ici tout va bien...*

La première chose que les joueuses doivent décider, c'est le ton de leur partie ! Même si à première vue, le ton que j'utilise pour rédiger cette explication est assez léger, le ton de votre partie n'est pas obligé de l'être. Il y a mille façons de jouer et de raconter la vie de Bob. Il est donc absolument nécessaire que les joueuses se mettent d'accord sur le ton qu'elles aimeraient mais aussi sur celui qu'elles ne veulent absolument pas. Bien sûr, on peut utiliser des mots ou des étiquettes pour définir ce ton (de l'absurde, au tragique, en passant par le joyeusement déconnant ou par le terriblement sincère...) mais n'hésitez pas à citer des références communes (littérature, théâtre, cinéma, BDs...) c'est parfois plus parlant.

Bob *jusqu'ici tout va toujours bien...*

Il est temps de donner vie à Bob... Déjà, il est peut-être temps de lui trouver un autre nom que Bob ! Ensuite, décrivez-le succinctement ou proposez une illustration. Esquissez un rapide croquis de son environnement, de son époque : Bob est-il un guerrier en bout de course dans un univers Héroïc Fantasy ? Un cadre dynamique en plein burn-out ? Le Roi Lear ? Un commandant de Starfleet seul sur une planète abandonnée ? Évitez juste les gens que vous connaissez (célébrités ou de votre entourage)... Ne le décrivez pas trop non plus et ne racontez pas sa vie tout de suite : c'est un peu le but du jeu !

La vie de Bob *l'important c'est pas la chute...*

Les joueuses auront plusieurs tours de jeu pour raconter la vie de Bob. Chaque tour de jeu est composé de trois temps : Une *vie de merde*, un *bon moment* et le temps du *bilan*.

Une vie de merde :

Une joueuse prend la parole pour exposer rapidement pourquoi Bob est prêt à sauter. En quelques phrases, elle raconte un des trucs de la vie de Bob qui donne envie d'arrêter avant la fin !

Un bon moment :

En réaction à la *vie de merde*, une autre joueuse prend la parole et raconte, en prenant autant de temps qu'elle le souhaite, un souvenir heureux de Bob qui viendra contrebalancer cette *vie de merde*. Les autres joueuses qui veulent intervenir pour ajouter des éléments d'ambiance, apporter des suggestions, peuvent demander la parole en levant la main mais jamais en interrompant.

Le bilan :

Ensuite, chaque joueuse (sauf la joueuse du *bon moment* en cas de nombre pair de joueuses) vote à main levée pour savoir si le souvenir de ce *bon moment* aide Bob à surmonter sa *vie de merde*. Important : il ne s'agit en aucun cas de récompenser ou de sanctionner la joueuse pour son idée ou son talent de narratrice mais de décider de quel côté penche la balance de manière personnelle et totalement subjective. Si il y a plus de mains levées que de mains baissées, on pose un jeton blanc au centre de la table. Sinon, on place un jeton noir.

Fin de partie *c'est l'atterrissage !*

Après chaque *bilan*, comptez les jetons.

Si il y a **autant de jetons noirs que de joueuses**, Bob est au bout du rouleau et saute.

Si il y a **autant de jetons blancs que de joueuses**, Bob a une lueur d'espoir et rentre à la maison.

Sinon, refaites un tour.

Si vous êtes en fin de partie, que Bob ait sauté ou non, les joueuses peuvent, ensemble, raconter un petit épilogue pour clore en douceur la partie : le monde sans Bob ou la nouvelle vie de Bob par exemple.