

A group of young men are shown in profile, wearing large black headphones and looking intently at a computer screen. They are wearing dark-colored t-shirts with yellow and blue accents. The background is a plain, light-colored wall.

afk

Jeu de rôle par Tiramisù

Note d'intention

Ce jeu porte sur la frontière entre la vie professionnelle et la vie personnelle. Je prends comme sujet les joueurs de eSport : des adolescents qui délaissent leurs études et leur vie privée pour devenir des joueurs professionnels, s'entraîner comme des sportifs de haut niveau, voler de tournois en tournois, être tentés par la triche et l'argent facile et finalement s'accomplir en gagnant un titre mondial. Je souhaite parler de toute la difficulté que cela implique, des journées impossibles, des amis perdus, des amours mortes, sacrifiés pour l'exploit. Je ne prétends pas en écrivant ce jeu faire un bilan objectif et définitif sur les vies et les choix des joueurs professionnels. En particulier, je ne souhaite pas porter un jugement sur ces personnes, juste me mettre un peu à leur place, le temps d'un jeu de rôle.

Système de jeu

Ce jeu est un jeu de rôle prévu pour 5 joueurs, sans meneur et pensé pour déployer une saga drama sur plusieurs sessions de jeu de quelques heures. Le jeu nécessite une vingtaine de dés à 10 faces de couleurs variées, ainsi que quelques dés à 6 faces qui servent de marqueurs.

Ce jeu se déroule sous la forme d'une interview où les personnages, de jeunes joueurs professionnels de eSport, vont être amenés à se remémorer leurs passés, tournois après tournois, les ayant amené à la victoire. Une partie commence par la section « vainqueurs » qui permet la création des personnages. Elle se poursuit en alternant des temps « away from keyboard » et des temps « in game ».

Ce jeu emploie beaucoup de termes provenant du jeu vidéo. Veillez à bien expliquer tout le vocabulaire faisant partie des

mécaniques de jeu (skill ou round par exemple) mais à ne jamais expliquer le vocabulaire participant uniquement à la couleur (matchmaking ou clutch par exemple). Si vos joueurs ne connaissent pas de vocabulaire de jeu, inventez le ensemble au fur et à mesure.



Vainqueurs

Ils l'ont fait

Le jeu est ponctué d'interventions d'un commentateur. L'un des joueurs prend ce rôle en plus de son personnage. A la manière d'un commentateur sportif, lisez :

C'est une finale incroyable ! Ils étaient donnés perdant il y a encore quelques minutes et pourtant c'est maintenant la team Echo qui fait une remontée historique ! Le doute s'est installé parmi les Smoke ! Ils avaient pourtant la game bien en main et semblaient mener de manière irrésistible ! Alors que vous assistez à une nouvelle game gagnée par l'équipe Echo ! Ils ne sont maintenant qu'à un round de la fin ! Ils se déploient ! 2 dans le middle ! Ah oui duels gagnés ! Ils partent vers le bomb site B ! Ah mais les Smoke les attendent de pied ferme ! Il n'en reste plus qu'un ! Clutch à 1 vs 3 ! C'est fini ! Incroyable victoire de la team Echo ! Finaliste pour la première fois et vainqueur de cette Major ! Regardez les ! Ils l'ont fait ! Il y a beaucoup d'émotion dans l'équipe ! Les nerfs craquent ! Leur coach est là pour les porter ! Ils l'ont fait ! Ils ont remporté le titre ! Ce sont les meilleurs au monde !



Restez avec nous, nous allons dans un instant les recevoir pour une longue interview ! En attendant regardez cette foule venue assister à ce Major ici à Reykjavik ! Ces sourires ! Ça fait chaud au coeur ! le public a porté cette équipe au plus haut !

Interview

A la manière d'un commentateur sportif, lisez :

Nous sommes maintenant tranquillement installés avec la team Echo, qui je le rappelle a remporté ce Major, les gars montrez bien vos médailles vous les avez bien méritées ! Je ne sais pas si vous réalisez ce qui vient de vous arriver ? vous réalisez ? On va tout reprendre ensemble, cette finale, et retracer l'histoire de votre team.

Les personnages portent tous la tenue de leur team. L'un après l'autre chaque joueur raconte pour son personnage :

- son pseudo sur la scène eSport
- son allure
- quelques mots qu'il prononce après sa victoire

exemple :

- FuZZ
- Je gesticule et danse sur place, je fais le robot et éclate de rire, heureux de ma victoire. Je suis petit et mince, méditerranéen et bronzé.
- Les Smoke ont les a fumé ! Rappelez vous qu'en interview ils avaient dit qu'on vallait pas mieux que des bots, les bots ont gagné !

La force pour gagner

A la manière d'un commentateur sportif, égrenez les pseudos des personnages puis lisez :

On veut tout savoir sur comment vous avez vécu cette finale de dingue ! où avez vous trouvé la force de revenir sur cette team Smoke qui dominait la game ?

Les joueurs parlent par la voix de leurs personnages répondant à l'interview. Chaque joueur répond par une proposition énigmatique que le commentateur ne comprendra pas. Notez ces propositions. Lorsqu'après plusieurs tournois un joueur pense que son personnage est prêt pour le Major, il place dans la vie de son personnage des événements importants pour lui qui donnent sens à cette proposition. Lorsque tous ont établi que leurs personnages avaient la force de gagner cette Major, le jeu est terminé.

exemple :

La proposition énigmatique pourrait être :

- au plus noir de la nuit
- parce que les coquelicots meurent quand ils sont coupés

Pour cette dernière proposition, sa résolution pourrait être :

Durant un week-end passé avec Laura, la fille avec laquelle il entretient une relation chaotique depuis trois ans, FuZZ a tout fait pour renouer avec elle. Il lui a cueilli des coquelicots mais ils étaient tous fanés lorsqu'il les lui a donné. C'est durant ce week-end qu'il a compris qu'il fallait qu'il laisse cette relation se terminer.

Au début

A la manière d'un commentateur sportif, lisez :

J'aimerais revenir aux origines de votre passion, comment vous vous êtes mis au jeu ?

A ce moment les joueurs sont invités à prendre quelques minutes pour étoffer leurs personnages. Chaque joueur raconte pour son personnage :

- ses nom et prénom
- les occupation de ses parents et de sa famille proche
- comment au sortir de l'enfance il a commencé à jouer
- les réactions de son entourage face à cette passion dévorante
- le joueur professionnel qu'il admirait le plus, et pourquoi
- Son allure au moment où il a commencé à jouer
- Ce qui le fait rager durant une game

exemple :

- Abdelhatif Haddad
- père magasinier, mère institutrice, grand frère étudiant, vivant à Romainville
- en remplaçant un pote absent durant les parties de mon frère
- ma mère souhaite me voir revenir dans le droit chemin, mon père aime que je sois passionné, mon frère s'en veut d'avoir gâché ma vie, enfin c'est ce qu'il pense
- GrizLee, à cause de sa capacité à retourner le jeu à son avantage
- À l'époque je suis petit et enrobé, et plutôt timide aussi.
- ça me fait rager qu'on ne me laisse pas m'exprimer

A la manière d'un commentateur sportif, lisez :

Vous formez une équipe depuis toujours, c'est dingue, comment êtes vous devenus pro ?

Les joueurs décrivent leurs rencontres, leur engagement à l'essai dans une team professionnelle et comment ils se sont présentés à un tournoi local. Ils se replongent près de 10 ans dans le passé, à une époque où les processeurs Athlon rivalisaient avec les Pentium, les jeux vidéo n'étaient pas *casual* et le eSport était inconcevable.

Durant ce temps, la construction de la narration est collective. On considère qu'une proposition d'un joueur est vraie, à moins qu'un autre joueur lui lance un "arrête de déconner" qui marque un véto qu'il n'a pas besoin de justifier. Dans ce cas l'interview se poursuit sans tenir compte de la dernière affirmation dans la fiction. Veillez simplement à être attentif aux autres et à faire tourner la parole.



Away from keyboard

Reality check

Chaque personnage ayant fait des promesses avant le précédent tournoi et qui n'a pas su les tenir décrit quelles conséquences difficiles cela a eues.

Les team mates

Une fête mémorable, la galère du décalage horaire, la clameur des fans, les joueurs décrivent leur vie dans l'équipe, leurs engueulades, leurs voyages vers d'autres tournois partout dans le monde. Durant ce temps, la construction de la narration est collective.

La life

On passe en revue les personnages. Chacun des joueurs fait une suggestion d'événement dans la vie d'un personnage, son joueur raconte ce qui s'est passé depuis le précédent tournoi. Dans ce récit veillez à rendre les choses personnelles. Donnez des prénoms et des traits distinctifs aux personnes qui interagissent avec les personnages.

A chaque fois qu'un personnage souhaite consacrer du temps à quelque chose qui lui tient à cœur, il formule une promesse. Il peut s'agir de choses significatives pour lui-même comme étudier, cuisiner, travailler dans une association. Il peut également s'agir de temps passé avec son entourage. L'agenda symbolise le temps disponible du personnage. Il est effacé après chaque tournoi. Chaque promesse occupe une case de l'agenda du joueur. Pour chaque promesse il se sent exister, se sent entouré et soutenu, il perd un point de rage.

exemple :

FuZZ se promet de poursuivre ses études, d'aider sa Tante Adda à déménager, de passer du temps avec cette fille Laura qui à de belles rondeurs et un nez retroussé. Il formule 3 promesses qui occupent 3 cases de son agenda.

Les followers

Jouer de manière professionnelle amène à une certaine notoriété. Les followers sont la communauté des personnes qui suivent et supportent les joueurs professionnels. Les personnages ont un score de followers. L'échelle n'est pas linéaire, environ 10 fois plus de personnes les suivent tous les 2 points de followers.

exemple :

FuZZ a un score de followers de 3, il est dix fois moins suivi que son coéquipier et leader, Alec qui a un score de 5.



La money

Equipe, dons, streams, sponsors financent les joueurs professionnels. Un personnage gagne de l'argent en fonction de ses followers. L'échelle n'est pas linéaire mais exponentielle, on gagne environ 10 fois plus tous les 2 points de money. La money peut être utilisée pour perdre des points de rage, en ce cas le joueur décrit ce que s'offre son personnage et comment il l'apprécie. Le premier point perdu coute 1 point de money, le second 2 points, le troisième 3 points, et ainsi de suite.

exemple :

FuZZ a subit une grosse pression. Il a 2 points de rage. Il s'offre le sticker officiel de GrizLee, cela lui coute un point de money et lui permet de barrer un point de rage. Il s'offre également la même souris que lui, avec ça il ne subira plus jamais. Cet objet lui coute deux points de money et lui permet de barrer un point de rage. Son coût de la rage est maintenant à 3.

La game

Pour chaque tournoi, les personnages vont assister à des extraits d'une game dont le résultat scellera l'issue du tournoi. Durant la game, les personnages jouent un affrontement entre des terroristes ou Terros et des forces anti-terroristes ou Counters autour de sites que le premier side souhaite faire exploser et le second protéger. Une game met face à face deux équipes de 5 gamers. Les équipes rivalisent en démontrant leur skill et leur strat.

La team adverse

Chacun à leur tour, les joueurs créent les gamers adverses, leur donne un pseudo et une description. La description doit être de plus en plus impressionnante. Ils peuvent introduire un des joueurs professionnels que les personnages admirent. A l'issue, ils conviennent d'un nom d'équipe. Notez ces informations sur une feuille de ligue. Après quelques tournois les joueurs peuvent réutiliser les équipes créées précédemment et mélanger les gamers, au gré des shuffles.

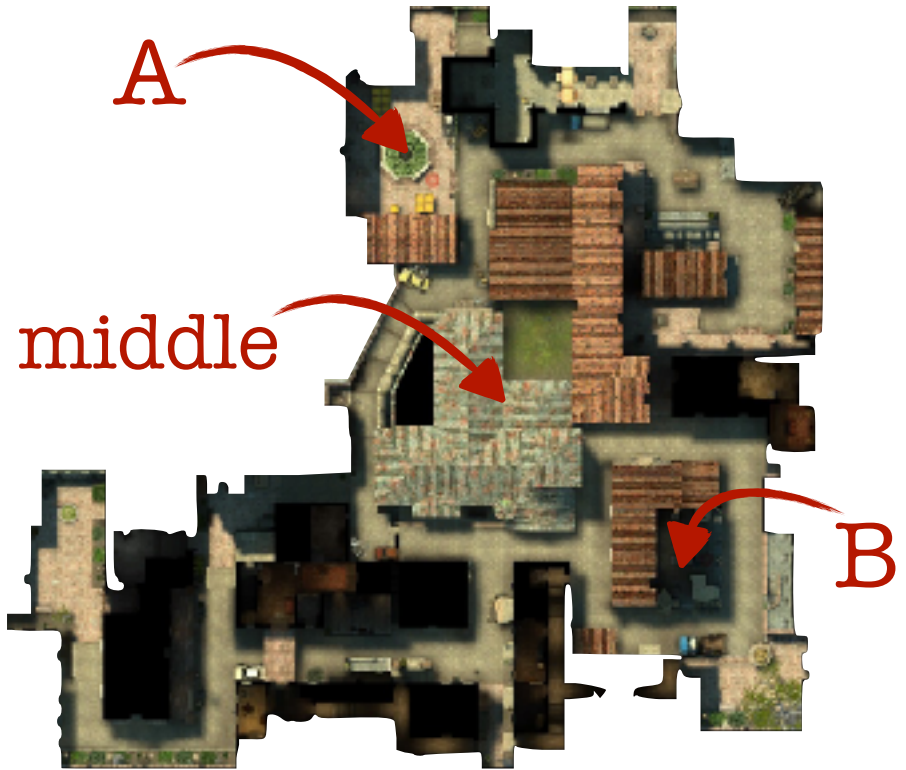
exemple :

La game oppose la team Echo dont font parti FuZZ, All, FireU, Karma et Alec en tant que leader, à la team Yarn dont font parti Grut, Fast, gEAR, Malk et Cyrl, son leader.

La team adverse possède ses propres points de skill et de strat qui sont mutualisés entre ses gamers. Les scores initiaux de skill et de strat sont déterminés par les joueurs au début du tournoi en fonction du challenge qu'il veulent se donner. L'ensemble de ces points doit être dépensé durant la game.

La map

La map change de game en game mais conserve une même structure, un bomb site A, un site de circulation Middle reliant les sites et un bomb site B.



Sur une grande feuille, posez une map symbolique :

	Counters	Team	Score
A	Middle	B	battle
	Terros	Team	Score

Utilisez des dés pour marquer les scores, la battle, et la bombe quand elle est posée.

Les joueurs décrivent brièvement et nomment la map.

Les rounds

La game est gagnée par l'équipe remportant 4 rounds en premier. Une victoire est obtenue pour les Terros en éliminant tous les Counters ou en plaçant la bombe sur le site A ou B. Une victoire est obtenue par les Counters en éliminant tous les Terros ou en les empêchant de placer la bombe ou alors en la désamorçant. Les sides initiaux sont déterminés au hasard. Les sides changent au bout de 4 rounds. En cas d'égalité parfaite au bout de 6 rounds, on joue un round décisif, l'overtime. Un round est découpé en 3 battles.



exemple :

la team Echo mène 3 à 2. Elle joue et gagne un nouveau round, son score passe à 4, la game est terminée, la team Echo a gagné !

Le leader

Les personnages désignent un gamer comme leader sur la game entière. A la première battle de chaque round, le leader de la team Echo décide de sa répartition entre les 3 sites et place un dé à 10 face pour chacun des gamers. Les dés des joueurs sont tous différents afin de pouvoir les différencier. Un personnage peut ne pas suivre les instructions de son leader, il devra sans doute s'en expliquer.

exemple :

La team Echo joue Terros. Alec décide que c'est à FuZZ de porter la bombe. Alec décide que FuZZ et All iront au site A, FireU ira seul dans le middle, et qu'il ira accompagné de KarmA au site B.



L'adversaire

A chaque round un nouveau joueur prend le contrôle de la team adverse. Durant ce round il joue son gamer sans investir de skill ou de strat, laissant la part belle aux actions des autres joueurs.

Il décide en secret de la répartition du side adverse entre les sites et place les gamers adverses sans tenir compte de la répartition de son équipe. Il engage des points de skill et de strat pour la team adverse s'il le juge nécessaire.

La rage

Les circonstances peuvent mettre les nerfs des personnages à rude épreuve, leur faisant vivre une pression si forte qu'ils perdent pied et se laisse aller à la colère. Les joueurs sont invités à prendre un point de rage à chaque fois que leurs personnages sont dans des conditions inconfortables pour eux. En particulier si un joueur autour de la table commence à crier ou à maudire les dés, il prend un point de rage.

A chaque point de rage dépassant son score de focus, le gamer fait un test de tilt. Si un dé à 10 faces est inférieur ou égale à sa rage diminué de son focus alors il tilte, il agit par colère et n'est plus assez concentré sur la game pour être efficace. Il ne peut plus engager ni skill ni strat jusqu'à la fin de la game et perd autant de followers que son score de rage.

Si les personnages gagnent la game, ils éliminent un point de rage. S'ils la perdent, ils prennent tous un point de rage.

La battle

La battle est un temps de jeu représentant environ 45 secondes du round.

Les gamers commencent par se déplacer. Il peuvent rester sur place ou alors franchir un site, par exemple passer de A à Middle mais pas de A à B. A l'issue des déplacements, les gamers présents dans chacun des trois sites où se trouvent des opposants s'engagent dans un duel. Une fois les duels passés, les gamers présents sur les bomb sites peuvent éventuellement poser ou désamorcer la bombe.

exemple :

Dès la première battle, la team Echo a perdu Karma et Alec qui étaient sur le site B. Elle est déployé en 2-1-0, c'est à dire FuZZ et All en site A, FireU en middle et personne en B. Face à elle Il reste 3 gamers, Grut, Fast, gEAR, chacun dans un site, en 1-1-1. FireU décide de rejoindre le site A afin de laisser un maximum de chance à FuZZ de planter sa bombe. FuZZ et All restent sur place. Pendant ce temps gEAR passe du site B au middle et Fast vient en renfort à Grut dans le site A. Un gros duel s'y prépare.



Le duel

L'ordre de résolution du duel se fait tour à tour en commençant par le side qui a l'avantage. L'avantage est donné au side qui s'est le plus déplacé. En cas d'égalité, l'avantage est donné au side le plus nombreux sur le site. En cas de nouvelle égalité, l'avantage est donné à celui qui a obtenu les meilleurs scores dans le duel.

On résout le duel en considérant chacun des dés encore présents comme une attaque contre le side adverse. On compare le dé le plus fort du side que au dé adverse le plus faible. S'il est supérieur, il l'élimine. S'il est inférieur ou égale, il ne l'élimine pas. On change alors de side, pour appliquer la même logique, jusqu'à avoir considéré tous les dés en présence.

exemple :

Personne n'est en B, il n'y a pas de duel. Seul gEAR est dans le middle, il n'y a pas plus de duel non plus. Tout se passe dans le bomb site A. Se font face FuZZ, All, FireU pour la team Echo et Grut et Fast pour la team Yarn. Chacun des 3 joueurs en présence lance son dé, le meneur lance 2 dés. L'avantage est à la team Echo car ils sont plus nombreux sur le site.

Les jets donnent : FuZZ 8, All 1, FireU 3 contre Grut 3, Fast 6. Le dé le plus fort de la team Echo est le 8 de FuZZ, on le compare au plus faible des opposants, c'est le 3 de Grut, FuZZ vient d'éliminer Grut. C'est ensuite la team Yarn qu'on examine, le dé le plus fort est le 6 de Fast. On le compare au 1 de All, Fast élimine All. On repasse à la team Echo, le dé le plus fort est le 3 de FireU, on le compare au 6 de Fast, FireU manque Fast.

La caméra

A chaque duel, l'adversaire désigne un gamer sur lequel se trouve la caméra. Les actions de ce gamer sont scrutées et commentées. Son joueur et l'adversaire racontent ensemble ce qu'il se passe durant le duel. Les autres joueurs sont invités à décrire les réactions du public, à les encenser ou les moquer comme le font les youtubeurs et les fans.

Avoir la caméra sur soi est une occasion de progresser en tant que joueur professionnel.

Si le gamer scruté par la caméra rate son duel, il prend un point de rage.



S'il réussit son duel, il peut tenter de gagner au choix :

- un point de followers
- un point de focus à la condition qu'il n'ait pas de rage
- un point de skill à la condition qu'il ait engagé son skill

Un leader peut également progresser en strat. Si la caméra est sur le leader lorsqu'il engage un point de strat et il remporte le round alors il peut tenter de gagner un point de strat.

Pour cela il tire un dé à 10 faces, s'il fait plus que son score actuel, il augmente son score de 1 point.

La bombe

Pour placer la bombe, il faut que son porteur reste sans opposant durant une fin de battle sur un bomb site. On annonce alors "bomb has been planted". N'importe quel Counter peut désamorcer la bombe. Pour désamorcer la bombe, il faut que le Counter reste sans opposant à la fin d'une battle sur le bomb site où se trouve la bombe. On annonce alors "bomb has been defused".

Si le porteur de la bombe est éliminé avant de l'avoir posé, un autre Terro présent dans le site prend la bombe immédiatement. Si aucun autre Terro n'est présent, la bombe git au sol et un Terro devra se déplacer vers le site pour la ramasser.

exemple :

FuZZ, All et FireU sont sans opposant dans le bomb site A à la fin du second round, FuZZ peut poser sa bombe. Au round suivant gEAR fait irruption dans le site et par un coup de génie (et l'investissement de skill) élimine tous les Terros. Il termine le round seul sur le site, il pourra désamorcer la bombe. Victoire des Counters !

Le skill

Le skill est la compétence individuelle acquise par les joueurs professionnels, qui leur donne une visée, une vivacité et des réflexes hors du commun. A tout moment sauf lorsqu'un duel est engagé, un gamer peut utiliser un point de skill pour ajouter un dé de skill à un duel. Un dé fort pourra offrir un kill supplémentaire au gamer. Un dé faible pourra empêcher un gamer adverse d'éliminer le gamer.

exemple :

FuZZ est seul sur le bomb site B face à gEAR et Malk qui viennent d'arriver. Il veut gagner ce duel pour planter sa bombe. Il utilise un point de skill. L'avantage est aux Counters. les jets donnent : FuZZ 6 et 1 de skill, contre gEAR 9 et Malk 4. gEAR fait feu en premier, on compare son 9 au 1 de skill de FuZZ, qui grâce à ce dé échappe à la mort. FuZZ tire ensuite et élimine Malk. Ils sont maintenant à un contre un.

Chaque point de skill correspond environ à une heure par jour d'entraînement individuel sur des maps d'entraînement avec des bots ou sur internet en deathmatch. A chaque dépense, le joueur utilise ses points permanents, puis s'il les a déjà dépensés il marque un entraînement dans son agenda, puis s'il a besoin de plus de temps d'entraînement il barre une promesse.

Exemple :

FuZZ a un score de 1 en skill et il a fait 4 promesses. Il peut utiliser un dé de skill sans entraînement ainsi que 6 dés en plaçant 6 entraînements dans les cases libres de son agenda. S'il veut un dé de skill supplémentaire, il devra rayer une promesse.

La strat

La strat est la compétence collective qui permet aux joueurs professionnels de leurrer le side adverse sur leurs positions, en faisant usage de stuff, grenades aveuglantes ou fumigènes et en exploitant à fond le détail de la map. A tout moment sauf lorsqu'un duel est engagé, le leader peut utiliser un point de strat pour que tous les gamers puissent effectuer un déplacement d'un site et qu'ils aient tous l'avantage dans les duels.

Chaque point de strat correspond environ à une heure par jour d'entraînement collectif, sur internet en matchmaking. A chaque dépense, l'ensemble des joueurs utilisent leurs points permanents, puis ceux qui les ont déjà dépensés marquent un entraînement dans leurs agendas, puis s'ils ont besoin de plus de temps d'entraînement ils barrent une promesse.

Counters

team

A

Middle

B

round

Terros

team

Pseudo

vrai nom

skill /

strat /

focus

followers

money /

rage

coût de la rage

allure

ma force pour gagner

notes

Agenda des entrainements

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Crédits et licence

Ce jeu a été créé en une semaine à l'occasion du Game Chef 2017. Il est placé sous licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France (CC BY-SA 3.0 FR).

Les illustrations contenues dans ce document sont issues de :

- galerie Flickr « EPS XI Counter Strike: Global Offensive » de « artubr », placées sous licence Creative Commons Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0)
- image Flickr de « BagoGames », placées sous licence Creative Commons Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0)
- Wikipedia placées sous licence Créative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International.
 - ESport-ESL
 - ESport_IFNG_Munich_20-Nov-11_Stage4
 - Winter_2004_DreamHack_LAN_Party
 - The_International_4_Grand_Finals

Ce jeu et d'autres se trouvent sur mon site :
<https://tiramisu.games>