



TABLE RONDE

Par Aranitha, sur une idée de Gilles BECQ/AXARIUS développée par Oxymore pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Toutes les images proviennent de: <https://fr.freepik.com/> et sont vérifiées par Hive AI Detector . Si l'artiste n'est pas directement freepik, son nom est précisé sous l'illustration.

Note préliminaire : par convention le masculin est employé pour désigner ce qu'il se passe au sein de l'histoire, tandis que le féminin est utilisé pour les situations autour de la table. Ainsi, on dira une joueuse et un personnage.

Table ronde est un jeu de rôle pour deux à six joueuses. Il se joue en narration partagée, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de maîtresse de jeu pour guider la partie. Toutes les personnes autour de la table participent à la création de l'histoire et l'objectif est de la rendre captivante.

Ce jeu est inspiré par les légendes arthuriennes et notamment le concept de table ronde, où des personnes de tous horizons se retrouvent pour collaborer vis-à-vis d'un objectif commun. Plus que l'univers et la temporalité, ce sont les dynamiques de pouvoir qui vont être au cœur du récit.

Ainsi chaque joueuse représentera une partie du cadre du jeu, un pôle de la société. Son personnage en est un représentant, qui s'exprime à la table au nom de son pôle. Chaque joueuse est entièrement libre d'inventer ce qui lui plait au sein de son pôle, y compris d'autres personnages non joueurs, qu'elle pourra faire intervenir dans le récit.



Avertissement : Gestion de la parole

L'objectif est de créer et vivre ensemble une aventure captivante, il n'est donc pas question de « gagner ». Voici quelques conseils pour aider à ce que tout se passe au mieux :

- Ecoute active : Restez à l'écoute des autres et de leurs idées
- Vote majoritaire : En cas de désaccord sur la direction de l'histoire, procédez à un vote. La majorité l'emporte
- Temps de parole équitable : Essayez de répartir au mieux le temps de parole
- Respect des limites : Chaque joueuse est libre d'indiquer si une thématique ne lui convient pas. Dans ce cas, il est indispensable que tout le monde respecte cela et que ce thème ne soit plus abordé
- Compromis créatif : Combinez vos idées pour faire avancer l'histoire
- Pause réflexion : Si un désaccord persiste, faites une pause de 5 minutes pour que chacune réfléchisse à des solutions
- Règle d'or : l'objectif est de créer une histoire captivante ensemble, pas de «gagner» un argument.



artiste : rawpixel.com

Une partie est découpée en 3 étapes :

- La création de l'univers et des personnages
- L'aventure en elle-même avec la résolution des péripéties
- La conclusion de l'histoire et l'écriture de la légende

Création du cadre

Les joueuses vont s'accorder sur le lieu et l'époque où va se dérouler l'histoire. Les joueuses vont également se mettre d'accord sur le type d'aventures qu'elles souhaitent raconter, ainsi que les aspects qu'elles ne souhaitent pas voir figurer (les lignes et les voiles).

Il peut s'agir de n'importe quel cadre, du moment qu'il est peuplé de personnes vivant en société. Ainsi, on pourra choisir un petit royaume du moyen age, une grande ville futuriste, mais aussi un vaisseau spatial à la recherche d'autres civilisations.

La société qui va être représentée est découpée en 6 pôles :

-  **Force** : celles et ceux qui sont capables de se battre
-  **Savoir** : celles et ceux qui détiennent les connaissances techniques, magiques ou autre
-  **Commerce** : celles et ceux qui assurent la distribution des richesses au sein de la société et au-delà
-  **Artisanat** : celles et ceux qui transforment la matière première en objets utiles mais aussi l'art et la culture
-  **Crime** : celles et ceux qui vivent en dehors des lois
-  **Nature** :celles et ceux qui produisent les ressources naturelles ou les minerais, mais aussi les exclus de la société

Les joueuses se répartissent les pôles qu'elles souhaitent incarner équitablement

Nombres de joueuses	Nombre de pôles par joueuses
2	3 chacune
3	2 chacune
4	1 chacune + les deux restants sont partagé (1 pôle pour deux joueuses, voir l'exemple plus bas)
5	1 chacune , les décisions concernant le pôle non choisi sont prises par l'ensemble de la table
6	1 chacune

Une fois tous les pôles répartis, la narration se fera en **tours**. A chaque tour, la joueuse ne pourra s'exprimer qu'une seule fois par pôle, via un représentant qui siégera à la table ronde (voir création de personnage, plus loin). Elle peut néanmoins intervenir pour poser des questions afin de clarifier une proposition d'une autre joueuse. Chaque pôle doit d'être exprimé avant de passer au tour suivant.

Si la joueuse incarne plusieurs pôles, elle peut décider d'avoir plusieurs personnages, ou bien inventer un représentant qui parlera pour plusieurs pôles.

(ex : un personnage en charge de Savoir et Nature peut créer un druide expert de la forêt).

Dans le cas où un pôle est partagé entre plusieurs joueuses, à elles de voir comment elles souhaitent s'organiser : partager la gestion de ce personnage, ou bien se concentrer sur son pôle unique et le gérer comme un PNJ, absent pour le moment.

L'important est d'être bien en accord sur ce que chacun va jouer et quelles sont ses prérogatives.

Exemple de partie

Préambule décidé en commun : une aventure urbaine dans un monde renaissance plutôt low fantasy.

Une table de 4 joueuses :

- Marie (🗡️ Force)
- Anne (⚖️ Commerce)
- Julien (📖 Savoir)
- Nicolas (🔪 Crime)

La Nature et l'Artisanat ne seront pas représentés autour de la table.

Les décisions relatives à ces pôles reviendront à :

- Marie et Julien pour 🌳 Nature
- Anne et Nicolas pour ⚒️ Artisanat.

Création du lieu

Les joueuses vont effectuer plusieurs tours de tables qui partent du sentiment le plus général à une appréciation plus fine du lieu. Afin de rebondir sur les idées de chaque pôle, il est recommandé de faire plusieurs tours rapides, plutôt qu'un seul long tour avec une description très détaillée et longue.

Les joueuses vont continuer les tours jusqu'à ce qu'elles soient satisfaites.

Pôle	Type de description
 Force	Détails géographiques (Fleuve, littoral, relief) Détails démographiques (Rural/Citadin, caractéristiques de la population) Détails militaires (éléments de défenses, forces armées)
 Savoir	Niveau Technologique ou Magique. Niveau de culture général de la population Connaissances en général (botanique, zoologie, ...)
 Commerce	Distribution des richesses parmi la population. Liens avec l'extérieur : Relations, Échanges
 Artisanat	Type de productions. Existe-t-il une spécialité locale? Vie culturelle (artistes) et loisirs
 Crime	Organisation du crime (mafia? guildes? initiative individuelle?) Tolérance par les autorités Niveau de corruption des autorités Objets interdits (et contrebande?)
 Nature	Ressources naturelles produites par le lieu. Animaux d'élevage ou sauvages Quels exclus de la société? (des sociétés parallèles ? autres peuples plus féériques?)

Tour 1 :

Marie  : La ville est bâtie à l'embouchure d'un grand fleuve, à l'endroit où il se jette dans la mer

Anne  : Un port avec de nombreux quais est présent. Beaucoup de marchandises y transitent chaque jour. Les habitations de ce quartier sont plutôt pauvres et misérables.

Nicolas  : Dans le quartier du port, il y a beaucoup de tavernes. Les artisans se sont également installés là car les matières premières arrivent par bateau.

Nicolas  : On y trouve aussi des maisons closes, et des casinos clandestins. Quand on sait où chercher, il est facile de trouver des produits de contrebande.

Julien  : Il existe de grandes grues pour décharger les marchandises des bateaux. Le port est protégé par des canons, placés à des endroits stratégiques.

Julien  : Un port de pêche, situé un peu à l'écart, alimente la ville. On trouve aussi au bord de l'eau des parcs à coquillages (huîtres/moules)

Tour 2 :

Anne  : Un quartier riche avec de belles demeures. Il est relié au quartier du port par une grande rue pleine de commerces et d'artisans. Ces demeures appartiennent aux Armateurs, caste dirigeante de la ville, présidée par l'Amiral qui dirige la ville. Le titre est traditionnellement héréditaire.

Marie  : Le quartier est situé en hauteur sur une colline qui surplombe la mer et d'où l'on peut voir les bateaux arriver de loin. Le grand axe qui relie le quartier riche et le quartier pauvre est une route sinueuse, qui permet de gravir la colline. Des escaliers situés ça et là peuvent servir de raccourcis.

Marie  : Plus on monte, plus on rencontre de la végétation, mais bien entretenue. Des bacs à fleurs bien ordonnés, et dans les manoirs des jardins impeccablement agencés par les jardiniers.

Anne  : Les boutiques suivent une certaine hiérarchie : plus on est haut dans le chemin, plus la boutique est cotée. On trouvera des marchandises plus précieuses et des artisans de meilleure réputation.

Julien  : Un des bâtiments situés au milieu de l'axe abrite l'école. Sa position reflète l'ambition dans laquelle elle a été fondée: être accessible à tous. Pour autant, les enfants des hauts quartiers ont des précepteurs et ceux du port travaillent dès le plus jeune âge, ce sont donc les enfants des commerçants de la rue qui y vont principalement.

Nicolas  : Les patrouilles de police sont fréquentes dans la Grande Rue et dans les Hauts Quartiers, contrairement au Port. Il y a des maisons closes destinées aux riches, mais elles se présentent comme des bars hauts de gamme avec services personnalisés.

Tour 3 :

Anne ⚖️ : Il existe un axe routier vers l'amont du fleuve. C'est par là que vont arriver d'autres denrées, notamment alimentaires.

Marie ⚔️ : C'est par là que se trouvent les faubourgs.. Un mur d'enceinte protège les abords de la ville, mais de nombreuses maisons sont construites de l'autre côté.

Julien 🌳 : En sortant de la ville on trouvera des champs et des forêts. Mais surtout, beaucoup de prairies qui accueillent les animaux qui arrivent le long de la route, et qui vont être abattus à la périphérie de la ville pour nourrir les habitants.

Anne ⚒️ : On va y trouver beaucoup de métiers de bouche. C'est aussi là que vivent un grand nombre de domestiques.

Julien 🪶 : Une gigantesque roue actionnée par des animaux achemine l'eau du fleuve vers la colline des Hauts Quartiers. Dans les Faubourgs, on trouvera également quelques savants, érudits et médecins.

Nicolas 🗡️ : C'est un quartier tranquille, sans patrouille ni grosse criminalité. Quelques marchandises peuvent arriver par l'axe routier en contrebande, notamment des armes forgées dans la montagne où se situe la source du Fleuve.



artiste : macrovector

Création du Graal

Le Graal représente l'objectif ultime suivi par les protagonistes. Il fait office de fil rouge tout au long de la partie. Il représente quelque chose de la plus grande valeur pour la société où se joue l'intrigue.

C'est à l'ensemble de la table de se mettre d'accord pour répondre aux questions suivantes :

- Qu'est-ce que serait le Graal et qu'apporterait-il ?

Exemples : Un artefact qui permet de maîtriser le feu, un vaccin contre les zombies, une force cosmique permettant le voyage interstellaire, etc. (voir menaces, plus loin)

- Pourquoi serait-il difficile à trouver ?

Exemples : Il est aux mains d'une société rivale qui refuse de s'en séparer, il est caché dans un endroit grouillant de danger, il ne révèle son pouvoir qu'à un élu, etc.

Création des menaces

Les menaces sont les obstacles, les antagonistes et les défis que les personnages devront affronter au cours de leur quête du Graal. Ces menaces ajoutent de la tension, du drame et de l'excitation à l'histoire.

Elles peuvent être :

- **Internes** : ces menaces proviennent de l'intérieur de la société ou du groupe des personnages

-

Exemples : Luttres de pouvoir entre les différents pôles de la société, trahisons au sein du groupe, conflits idéologiques entre les personnages

- **Externes** : ces menaces viennent de l'extérieur de la société des personnages

Exemples : Invasions ennemies, catastrophes naturelles, créatures monstrueuses, sociétés rivales cherchant aussi le Graal, etc

- **Liées au Graal** : ces menaces sont directement liées à la quête du Graal et à sa nature.

Exemples : Gardiens mystiques du Graal, pièges et énigmes protégeant le Graal, effets secondaires néfastes de la recherche ou de l'utilisation du Graal, faux Graals ou imposteurs, etc.

Graal : Le vieil Amiral ne va pas bien. On dit même qu'il est mourant. Il espère le retour de ses deux fils, qui sont partis sur les mers et ne reviennent que rarement. Son décès, sans successeur déclaré, serait une catastrophe pour la cité. Qui gèrera la cité jusqu'au retour de l'un des deux? Que va t'il se passer si l'un devient Amiral et que l'autre revenait? Et si aucun des deux ne revenait? L'ensemble des Armateurs se prépare déjà à une guerre de succession. Le graal consistera donc à retrouver la trace des héritiers de l'Amiral.

Menaces :

Interne : La guerre de succession qui s'annonce ravive les tensions entre les quartiers. Les pauvres du port sont mécontents. Les classes intermédiaires des faubourgs savent qu'elles ne seront pas défendues par les forces de l'ordre, qui se concentreront sur la grande route et les hauts quartiers. Chacun amasse son trésor de guerre et fait des réserves.

Externe : Les pirates sont de plus en plus audacieux et coupent les voies de ravitaillement de la cité. Vont-ils s'en prendre directement à la cité ? Des rumeurs courent sur un roi des Pirates, qui voudrait faire de la ville portuaire sa Capitale.

Liée au Graal : Le temps presse. Il faudra trouver des remèdes pour soigner le vieil Amiral le temps de trouver comment organiser sa succession. Il se pourrait que les mieux préparés à cette guerre de succession soient prêts à précipiter sa fin, pour agir plus tôt.



Artiste : macrovector

Création des personnages

Il peut être difficile de jouer des pôles désincarnés. Aussi chaque pôle sera représenté par un personnage, joué par la personne en charge du pôle (voir "Création du cadre" pour la répartition joueuses/personnages)

On peut considérer que le personnage est un représentant du pôle, une sorte d'Élu de sa caste ou bien quelqu'un de très renseigné sur ce qu'il s'y passe.

Chaque personnage va correspondre à un archétype, sorte de guide sur ses motivations et la manière de l'incarner. Un archétype peut être choisi par plusieurs joueurs autour de la table sans problème. L'archétype est un guide pour motiver les décisions du personnage, il n'est pas connu des autres joueurs de la table.

Liste des archétypes :

- Le Politicien : ce personnage est motivé par le pouvoir et l'argent, en avoir plus et le garder.
- L'Érudit : ce personnage est motivé par la quête du savoir.
- L'Ombre : ce personnage est mû par une mission secrète que lui seul connaît.
- Le Cœur : ce personnage est motivé par la paix, au moins au sein de la société dont il fait partie.
- Le Rêveur : ce personnage est motivé uniquement par la célébrité et la légende.
- Le Révolutionnaire : ce personnage veut du changement dans la répartition du pouvoir.

Chaque personnage devra également être défini par ses relations : au sein de la table, il devra choisir le personnage avec lequel il s'entend le mieux, et le moins bien, en expliquant pourquoi.

Une fiche de personnage s'organisera donc comme suit :

Nom :	Pôle :
Archetype :	PJ le plus proche :
Autre détail pertinent :	PJ le plus éloigné :



Marie représente la **Force**. Elle incarnera **Tilda**, la capitaine de la garde. Elle sait que ses agents ferment facilement les yeux sur ce qui se passe dans les quartiers du port, mais cette économie parallèle permet de faire subsister beaucoup de familles. Son archétype est le **Coeur**. Elle est proche de **Cole** à qui elle rend compte régulièrement depuis le début de la maladie de l'Amiral. Elle n'apprécie pas **Larik** car elle soupçonne l'ancien pirate de ne pas être aussi repenté que cela.

artiste : brgfx

Julien représente le **Savoir**. Il incarnera **Cole**, le bras droit de l'Amiral, à la fois son secrétaire et son conseiller. Il est la personne qui a insisté pour la création de l'école au sein de la ville et il a beaucoup de relations dans les milieux savants. Son archétype est le **Révolutionnaire**. Il admire **Rin** qui est un des plus beaux modèles d'élévation sociale qui lui ait été donné de voir. Il se méfie de **Larik** pour les mêmes raisons que Tilda.



Anne représente le **Commerce**. Son personnage sera **Rin**, une étrangère implantée dans la Grande Rue depuis des années. Elle s'est fait sa place en se liant d'amitié avec tous les commerçants de la rue, et par son travail acharné de couturière. Son archétype est le **Rêveur**. Rin se sent proche de **Tilda** car elle sait que ce n'est pas facile pour une femme de se faire une place. Elle n'apprécie pas le côté administratif de la cité, qu'elle attribue à **Cole**.

artiste : brgfx

Nicolas représente le **Crime**. Il jouera **Larik**, un pirate repenté qui s'est installé après avoir voulu fonder une famille. Il revend occasionnellement des objets de contrebande notamment auprès des familles d'Armateurs. Il est donc quasiment intouchable. Son archétype est le **Coeur**. Larik est ami avec **Rin**, qui fait de temps en temps appel à ses services. Il a un fort préjugé sur les hauts quartiers, et considère que **Cole** est un parasite emblématique de la caste des Armateurs.

artiste : gstudioimagen1



II

L'aventure

A chaque tour de table, l'une des joueuses va initier le récit. Il peut s'agir de la suite du tour précédent ou bien l'introduction d'une des menaces définies plus tôt. Les autres joueuses sont libres de continuer le récit dans le sens qui a été suggéré mais peuvent décider de raconter autre chose concernant leur(s) pôle(s).

Dans tous les cas, il s'agit de faire avancer l'histoire en utilisant les ressources de son propre pôle. Le personnage peut tenter d'en tirer un avantage personnel ou d'améliorer la situation de son pôle au passage, en accord avec son archetype.

Un personnage ne peut pas prendre la parole tant que le tour de table n'est pas achevé.

Il est conseillé de ne pas faire intervenir toutes les menaces en même temps. Il revient aux joueuses d'entrelacer ces arcs narratifs de façon subtile afin de raconter la meilleure histoire possible. Dans l'idéal, les trois types de menaces (externe, interne, liée au Graal) sont abordées.

Avant de commencer la narration, les joueuses se sont accordées sur la durée approximative de la partie. On peut envisager de diviser cette durée par 3 :

- au tout début, on amorce une première menace
- au bout d'un tiers de temps, on amorce une seconde menace si cela n'a pas déjà été fait
- au deux tiers, on amorce la troisième menace si cela n'a pas été fait

Lorsque la durée est écoulée, la partie s'arrête et on passe au bilan.



artiste : upklyak

Tour 4 :

Rin : J'ai un problème d'approvisionnement en ce moment. Plusieurs bateaux sont en retard. A la capitainerie on me parle d'une augmentation des attaques de pirates.

Larik : Oui j'ai eu les mêmes échos. Mais ce qui est étrange c'est que d'habitude ça alimente pas mal les ressources de contrebande. Là c'est pas le cas, les arrivées sont rares aussi.

Tilda : Je vais demander à ce que nos navires de combat croisent le long de la côte pour repousser les pirates. Il faut que les navires de commerce puissent arriver. Surtout si l'un des fils de l'Amiral est à bord.

Cole : En parlant de ça j'ai épluché les registres d'embarquement des navires aux alentours des dates de départ des deux fils de l'Amiral. L'aîné, Dref, a embarqué sur le premier navire en partance après s'être disputé avec son père, sur un navire de commerce en route vers le Sud. Le cadet, Farek, est resté en ville quelques mois par la suite. Mais on perd sa trace. J'ai fini par le retrouver mais des semaines après, il a pris la mer à bord d'un baleinier.

Tour 5

Marie (Hors Role Play) : On laisse passer quelques semaines?

Les autres : oui

Tilda : Nous avons réussi avec nos patrouilles à repousser quelques navires pirates. Et même fait des prisonniers. Il semble que les rumeurs d'un roi pirate soient fondées. Il prend un pourcentage de chaque cargaison pillée, qu'il utilise pour négocier l'adhésion de nouveaux capitaines. Il semble être redoutablement intelligent, et cultivé.

Rin : J'ai cherché auprès de mes partenaires commerciaux. Le navire de Dref faisait juste un trajet le long de la côte, il est descendu à la première occasion pour rembarquer ailleurs juste derrière. Je suppose qu'il a fait ça plusieurs fois pour qu'on ne suive pas sa trace. Pour Farek, c'est plus simple : ils vont chasser la baleine et revenir, il devrait revenir d'ici plusieurs semaines, un gros mois tout au plus.

Cole : De mon côté je me suis concentré sur Farek et sur ses activités entre le départ de son frère et son propre départ. Surtout vis à vis des dépenses qu'il a effectuées. On recevait pas mal de factures des différentes tavernes et autres "auberges" du port, et puis ça s'est arrêté. J'ai retrouvé un titre de vente d'un bout de terrain sur la colline qui appartenait à sa mère, feu l'épouse de l'Amiral. Donc il doit disposer d'une grosse somme d'argent, mais à partir de là je ne sais pas ce qu'il a pu en faire. Je vais contacter un ami dans les Faubourgs, il aura peut être vu passer une grosse opération financière.

Larik : ça collerait avec les rumeurs que j'ai pu entendre dans le port. Le jeune Farek était très apprécié pour ses largesses. Il payait tournées sur tournées. Et puis du jour au lendemain, plus rien. Apparemment il aurait proposé de racheter le contrat d'une "hôtesse" dans une gargote, il a payé rubis sur l'ongle et a embarqué la fille. Le reste, je ne sais pas.

(les tours continuent de s'enchaîner ainsi)

Fin de l'histoire

En fin de partie, il est temps de réaliser un bilan.

Tout d'abord le Graal a t il été trouvé? Quel est son impact sur votre société?

Ensuite, chaque joueuse décrit la situation finale de son pôle et le retour à la vie quotidienne une fois les aventures terminées.

Finalement, chaque joueuse décrit ce que devient son personnage et comment la société s'en souvient. S'est il comporté comme son archétype le lui dictait?

Résumé des tours de jeux suivants :

Finalement, la grosse somme d'argent du second fils avait été utilisée pour payer une maison qui abritait l'ancienne "hôtesse" et l'enfant qu'elle portait. Des papiers pour légitimer l'enfant à naître ont été trouvés. Le baleinier est revenu apporter la nouvelle du décès de Farek. Les pirates, réunis en grosse flotte, ont attaqué la ville. L'enfant a été mis à l'abri grâce aux réseaux de contrebande de Larik.

La charge des pirates a été menée par le "nouveau roi" en personne, qui n'était autre que Dref. Après une défense héroïque menée par Tilda et les habitants, fédérés par Rin, l'apparition du vieil Amiral, remis sur pied miraculeusement par Cole, a mené à un affrontement final entre lui et son aîné aux portes du Manoir. Après une explication où chacun a dit ce qu'il avait sur le cœur, et ayant pleuré Farek, Dref est reparti laissant une ville à reconstruire, tandis que l'Amiral rendait son dernier souffle, l'effet du sort pour le maintenir alerte se dissipant.

Fin de partie :

Le Graal a été trouvé via l'enfant de Farek.

Tilda et les gardes aident à reconstruire la cité, avec le concours des habitants. Cela crée une unité et une entente qui correspondent bien à son archétype de Coeur.

Cole devient le précepteur de l'enfant, il espère pouvoir lui inculquer des principes plus égalitaires. Un conseil de la cité gère la ville, il s'agit de la table ronde actuelle, avec deux nouvelles recrues : un maître pêcheur (Nature) et un Armateur (Commerce), Rin représentant l'Artisanat. Cela correspond à l'archétype Révolutionnaire de Cole, en associant l'ensemble des habitants aux décisions de la ville.

Rin préside le conseil de la cité en attendant que l'enfant soit en capacité de prendre cette responsabilité. Elle compte mettre ce temps à profit pour gagner encore plus d'influence et de célébrité. Son Archétype Rêveur est donc accompli.

Larik a gagné en respectabilité grâce au conseil. La nouvelle organisation satisfait son archétype de Coeur.



*Tous ensemble rassemblés
Autour d'une table
Bientôt vous conterez
L'histoire incroyable
En quête de votre Graal*

*Racontez votre univers et l'
Objet de votre mission
Narrez les menaces, les dangers
Donnez vie à des héros solaires
Et explorez votre création*

Aranitha

Présentation alternative pour le site PTGPTB :

Autour de la Table Ronde, des personnages de tous horizons collaborent. Chacun représente un des aspects de la société où se déroule l'histoire. Ensemble, ils vont raconter leur quête du Graal et les menaces qu'ils ont dû affronter pour le trouver.