

TRANSI TIONS

*Système de jeu de rôle
émergent, universel & sans dé*



Licence CC BY-SA 4.0
v1 — Juil. 2025

Écrit par PIERRE RAGOIS



TRANSITIONS

Système de jeu de rôle émergent, universel & sans dé.

Manuscrit v1.0, sous licence [CC BY-SA 4.0](#)

Changelog

(Révisions, ajouts récents, dernière MAJ)

- Dernière MAJ 14 Juillet 2025 -
- Historique des révisions -

Écriture & design

Pierre "Paps" Ragois

paps@clubdesgoules.com

Selecture

Stéphane Mignon

Pierre Warlop

Communauté *Le Club des Goules*

<https://discord.com/invite/37XBQVr7eP>

Layout GDoc inspiré du template
Classic Explorer de Clayton Nolestine.

PRINCIPES DE JEU

Transitions est un système de jeu de rôle émergent, universel et sans dé. Il repose sur une narration collective, improvisée, construite scène après scène en faisant circuler des jetons entre deux réserves.

- Les joueur-euses qui interprètent des personnages possèdent une **réserve commune**, dépensée pour obtenir des succès de toute sorte.
- Le joueur-euse qui incarne le guide possède de son côté la **réserve dramatique**, dépensée pour créer des transformations, des obstacles ou des tensions.

Chaque circulation de jetons entre ces deux réserves, appelée mise ou *transition*, reflète l'intensité d'une scène ou d'une action ainsi que sa résolution, quelle que soit sa nature.

MISE EN PLACE

Chaque joueur-euse autour de la table donne

- **3 jetons** à la réserve commune
- **2 jetons** à la réserve dramatique

Exemple : Un groupe de jeu composé de cinq personnes commence avec 15 jetons dans la réserve commune (pour les joueur-euses) et 10 dans la réserve dramatique (pour le guide).

Les jetons peuvent être n'importe quels objets, à condition qu'ils soient similaires et faciles à manipuler pour tout le monde. Choisir des éléments en lien avec l'univers joué (pierres, cristaux, capsules, pièces, fragments) est un bonus immersif apprécié.

JOUER EN TRANSITION

Dire qu'on joue *en transition*, c'est indiquer qu'on utilise le système *Transitions* comme base pour propulser un univers spécifique. C'est une signature, à la manière de *Forged in the Dark* ou *Powered by the Apocalypse*. On peut l'appliquer à tous les univers et tous les fandoms : *Harry Potter en transition*, *Demon Slayer en transition*, *Altered Carbon en transition*, etc.

Il n'y a pas d'univers officiel. Chaque table crée sa propre version, ses propres choix. La force de *Transitions* réside dans sa prise en main rapide, sa capacité à créer des personnages en quelques minutes et sa gestion fluide des tables nombreuses. Le système est aussi – et surtout – conçu pour *propulser des univers maison*.

Créer un personnage

Chaque personnage d'un univers *en transition* est défini par **trois traits** à émerger lors de sa création. Compétences, relations ou réseau social ou professionnel, passés utiles, atouts particuliers ou objets significatifs. Une action cohérente avec au moins un de ces traits est toujours réussie automatiquement, sans nécessiter une mise des jetons. Une action risquée, inhabituelle ou à fort enjeu en lien avec un trait peut justifier une mise de jetons, mais elle sera moins élevée.

En addition des traits, chaque personnage possède **un lien distinct** avec chaque membre du groupe, à définir ensemble : une dette, une promesse faite par le passé, un conflit délicat, un attachement émotionnel, etc. Il possède aussi un **secret**, une information troublante, accablante ou complexe qu'il garde cachée jusqu'à la livrer au bon moment, dans une scène adéquate.

PROGRESSION

Si la table ressent le besoin de faire progresser mécaniquement les personnages autre que dans leur développement narratif et social, il est possible de créer un nouveau trait à la fin d'une session, d'une campagne ou lors d'un moment opportun dans le récit. Celui-ci vient s'ajouter à la liste des traits disponibles d'un personnage et renforce ses options de résolution. Le groupe de jeu décide collectivement le rythme raisonnable d'acquisition.

Joueur-euses

Les joueur-euses incarnent les personnages principaux de l'histoire et décrivent leurs intentions et actions.

Ils et elles proposent des scènes, émergent des détails, des indices et des situations, et jouent des personnages non joueur-euses secondaires notamment lorsque le groupe interprète des scènes séparées.

RÉSERVE COMMUNE

La réserve commune appartient à tous les joueur-euses. C'est l'ensemble des jetons utilisés pour réussir des actions dangereuses ou difficiles, influencer la narration positivement ou prendre l'initiative sur une scène. Ressource principale des personnages qui fait avancer l'histoire à leur avantage, toutes ses mises sont proposées et discutées, validées ou refusées.

MISER

Donner 1 à 3 jetons **vers la réserve dramatique** pour :

- Réussir une action incertaine et décrire ses conséquences.
- Éviter une conséquence négative.
- Prendre la main sur la résolution d'une scène.

RECEVOIR OU DEMANDER

Gagner 1 à 3 jetons **vers la réserve commune** pour :

- Accepter une complication.
- Déclencher une tension forte ou un danger puissant.
- Laisser volontairement déraper une situation.

Guide

Le Guide est un joueur-euse dont le rôle premier est de faciliter le jeu en proposant des scènes et des contextes, en incarnant les éléments extérieurs du récit : lieux, personnages non joueur-euses, événements. Il ou elle arbitre la cohérence narrative de l'histoire et assure son rythme : moments de calme, d'emballements, de pause, de tensions.

RÉSERVE DRAMATIQUE

La réserve dramatique appartient au Guide. C'est l'ensemble des jetons utilisés pour introduire des complications, des obstacles ou des tournants narratifs. Elle reflète les forces extérieures, les imprévus et les enjeux dramatiques de l'histoire. Le Guide propose, parfois provoque, toujours valide. Si les complications ne sont pas reçues avec enthousiasme, il questionne le groupe et cherche un nouveau consensus.

MISER

Donner 1 à 3 jetons **vers la réserve commune** pour :

- Affirmer une complication, un danger, un problème et décrire les conséquences.
- Déclencher un événement dramatique.
- Faire plonger une scène dans le désastre ou le chaos.

RECEVOIR OU DEMANDER

Gagner 1 à 3 jetons **vers la réserve dramatique** pour :

- Valider une action difficile ou dangereuse.
- Transformer une scène de façon créative.
- Résoudre volontairement une situation par le comique, l'inattendu, mais toujours au bénéfice des personnages.

Intensité des transitions

Le nombre de jetons d'une mise indique le poids narratif de l'action ou de la scène en cours, accepté et validé par chaque groupe. C'est une conversation repère qui sert à équilibrer les attentes et prises de parole autour de la table.

1 jeton.

Une tension, un défi réussi, un succès au bon moment, une surprise donnant un avantage, un changement d'humeur ou une pression suffisante, une mauvaise nouvelle, un problème agaçant ou imprévisible. Créer du jeu sans bouleverser la scène.

2 jetons.

Une difficulté importante. Une superbe réussite, un échec désastreux. Une confrontation injuste, un sacrifice, une conséquence durable. Une bonne fortune, un allié inattendu, les étoiles s'alignent enfin. La situation se complique, ou demande un vrai engagement.

3 jetons.

Un tournant, une transformation majeure, une rupture terrible ou une évolution puissante. Une réussite spectaculaire ou un échec lourd de conséquences. Une catastrophe acceptée, un drame qui frappe sans prévenir. Quelque chose change profondément dans le récit.

COMPROMIS

Une mise plus basse que l'intensité de la scène ou de l'action peut être choisie, **à condition d'accepter une conséquence inversée**. Un gain avec un contre coup négatif, un danger avec une contrepartie positive.

ASYMÉTRIE & CIRCULATION

Le système de circulation des jetons est asymétrique et repose sur les deux groupes cités plus haut. Les joueur-euses construisent depuis l'intérieur (intentions, personnages) tandis que le Guide agit depuis l'extérieur (cadre, rythme, pression).

La circulation des jetons fait lien entre ces deux groupes. Chaque mise peut survenir plusieurs fois dans une scène. Le groupe reconnaît collectivement quand un moment important justifie une *transition*.

Faciliter la prise de parole

Transitions ne fonctionne que si chacun-e trouve sa place dans la narration. La parole doit être partagée et facilitée activement. Faciliter, c'est inviter à parler et questionner les personnes les plus discrètes, éviter les interruptions, écouter jusqu'au bout. Reformuler ou surfer sur une idée au lieu de la rejeter, prendre plaisir à improviser et rebondir, adapter le rythme si la table s'épuise ou tourne en rond.

Faciliter la parole et partager l'autorité narrative est une responsabilité collective, tout comme l'expérience de jeu et humaine autour de la table. Prenez soin de vous et des autres.

HACKS & VARIATIONS

Transitions est un framework de jeu simple et souple. Il peut être transformé, enrichi ou adapté selon les histoires que vous souhaitez raconter.

Vous n'avez pas seulement le droit de le modifier – vous y êtes invité-es. N'hésitez pas à créer des outils, inventer de nouvelles mécaniques, ou réimaginer certains éléments du système pour mieux coller à votre univers.

Quelques idées à explorer :

- Génération de lieux, de factions ou d'événements mystérieux.
- Mécaniques de progression liées aux personnages, aux groupes ou aux territoires.
- Ajouter d'autres ressources en parallèle des jetons.
- Supprimer le rôle de Guide, ou le répartir autrement.
- Fusionner *Transitions* avec d'autres systèmes que vous aimez.

Si vous créez quelque chose à partir de *Transitions*, dites le nous. Partagez, publiez. Les forks et variantes font partie de la vie du système.

Pour plus d'informations et pour poser vos questions, dirigez vous vers le Discord du Club des Goules.

<https://discord.com/invite/37XBQVr7eP>