

JDR ET ADAPTATION :

jouer dans l'univers... ou avec ?

Adapter une série télé en jeu de rôle, ce n'est pas juste poser un décor. C'est faire un choix fondamental :

Est-ce qu'on veut prolonger une histoire ? Ou se servir de ses briques pour en construire une autre ?

Et selon ce qu'on choisit, les conséquences ne sont pas les mêmes pour la table, surtout quand des fans sont autour de l'écran.

1. GARDER L'UNIVERS ET SON TON : LE RESPECT INTEGRAL

On prend le monde, le ton, les règles implicites. On joue **à l'intérieur** de l'univers, avec ses limites. On crée de nouveaux personnages, mais ils **respectent la logique narrative** et l'ambiance de la série.

Exemple : jouer une autre unité du FBI dans *X-Files*, ou d'autres survivants dans *The Walking Dead*, sans changer le genre, ni le rythme.

Avantage : immersion garantie pour les fans.
⚠ Risque : plus contraignant pour l'impro et la créativité.

2. GARDER LES PERSONNAGES, CHANGER LE DECOR : LE CROSSOVER DIMENSIONNEL

On prend des personnages existants (ou leurs archétypes), et on les fait jouer **dans un autre univers**, un autre genre, un autre ton.

Exemple : et si les Drôles de Dames étaient envoyées dans l'univers de *Blake's 7* ? Ou si Columbo se retrouvait à bord du *Nostromo* ?

Ça fonctionne bien **si on prévient les joueurs** qu'on joue une "version alternative".

Avantage : plaisir du détournement, plaisir de la surprise.

⚠ Risque : si non assumé, peut frustrer les fans puristes.



3. GARDER L'ESTHETIQUE ET LES ELEMENTS, CHANGER LE SENS : LA REINTERPRETATION CREATIVE

On s'inspire **de l'univers visuel, des enjeux, des dynamiques de groupe**, mais on fait **autre chose**. C'est comme jouer dans une série parallèle, qui aurait pu exister dans le même monde.

Exemple : reprendre la base de *Battlestar Galactica*, mais changer la nature de l'ennemi, ou imaginer un spin-off sur la politique interne de la flotte. Ou jouer dans le Paris Belle Époque des *Brigades du Tigre*, mais avec un fond uchronique et occulte.

Avantage : créativité maximale.

⚠ **Risque** : flou identitaire. À partir de quand n'est-ce plus du tout l'univers d'origine ?

LE CONTRAT IMPLICITE AVEC LES JOUEURS



Quelle que soit l'approche choisie, l'essentiel, c'est **le contrat fictionnel établi autour de la table** :

- Si on annonce "on joue dans *Buffy* saison 3", les fans attendent du canon.
- Si on dit "c'est comme *Buffy*, mais en version *cyberpunk*", alors tout est permis, du moment que c'est clair.



C'est la clarté d'intention qui évite les frustrations.

Le flou, c'est la voie royale vers les PJ qui disent "mais ce perso ne ferait jamais ça !" — et la partie qui déraile.