

Nahenlbeuk JDR, fiche d'événements (notes)

La fiche d'événements est utile pour aider le MJ à suivre l'évolution temporelle de la partie.

Si vous utilisez des règles très basiques (sans mage, sans maladies, sans blessures graves par exemple) cette fiche ne vous sera pas très utile. Dans le cas contraire, savoir à quel moment se produit un événement permet de garder un œil dessus dans le futur afin de surveiller son évolution.

Notez le jour (1 fois suffit), puis l'heure de chaque événement. Enfin, utilisez la dernière colonne pour noter éventuellement la durée prévue associée à 1 événement (voir l'exemple fourni en JPG). Dans le cas d'une longue partie, vous pouvez numéroter les pages... Et cela vous aidera par exemple dans le cas où vous voulez rédiger le compte-rendu de l'aventure. Pour ma part j'utilise aussi des icônes rapides (épées, pentacles) pour noter certains événements particuliers, comme les combats ou les invocations.

Vous pouvez aussi noter les points forts de l'aventure pour l'attribution *a posteriori* des XP.

Exemples :

Maladie, infection

Un aventurier contracte une maladie à midi, jour 2, dans une auberge. Cette maladie le suivra pendant quelques jours... La fiche d'événements permet de ne pas l'oublier.

Empoisonnement

La plupart des effets de poison ont une durée définie. La fiche d'événement permet de suivre la progression de l'empoisonnement.

Malédiction, bénédiction, mutation

Parfois certains événements ont lieu dans le temps... Ou bien ils ne se déclencheront qu'au bout de quelques heures. Utilisez la fiche pour garder en mémoire ces détails malheureusement très faciles à oublier !

Blessure grave

Un aventurier qui se blesse gravement subit des malus pendant plusieurs jours... Il convient de noter à quel moment le sinistre intervient. Bien sûr dans la plupart des cas il tentera de se faire guérir avant l'échéance...

Malus à durée limitée

Un aventurier tombe dans le purin suite à un mouvement raté ? Il subira un malus de charisme pendant 1 bonne journée... Vous pouvez le noter sur la fiche afin de lui rappeler, le cas échéant, qu'il sent le purin !

Aventure compte à rebours

Vous avez un temps limité pour la mission ? Utilisez la fiche pour garder la grille temporelle sous vos yeux.

Invocation

Presque toutes les créatures invoquées sont là pour un certain temps. Le mage doit en outre tenter de les contrôler toutes les heures, ou bien elles risquent de lui échapper. Noter l'heure de l'invocation et la nature de la créature permet de surveiller les agissements du mage, et éventuellement les abus. La mage invocateur (à paraître) peut avoir plusieurs créatures sous contrôle, et c'est difficile à gérer de tête pour le MJ.

Quelle heure est-il ?

Avec cette fiche, pas besoin de vous creuser la tête pour savoir où vous en êtes dans la journée... Un simple coup d'œil à l'événement précédent vous permet de remettre les pendules à l'heure.