

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

GUIDE DU MJ DÉBUTANT - V.1.0

C'est l'horreur...Ils sont là, trépignant d'impatience, bavant sur les tapis... Leurs personnages sont prêts et ils n'attendent qu'une seule chose : détruire le magnifique scénario que vous avez élaboré avec soin, de votre petite main fébrile... Il n'est peut-être pas trop tard pour reculer, dire que votre chat a avalé les dés, que votre petite sœur a déchiré votre scénario, que vous aviez oublié que vous partez à Rio dans l'après-midi... Mais si vous êtes vraiment décidé, on ne peut plus rien faire pour vous. Enfin si, on peut... En vous livrant ce petit guide à l'usage des maîtres de jeu débutants.

Après si vous voulez faire votre malin en l'ignorant, ne venez pas pigner parce que vos joueurs sont méchants avec vous. Il recèle quelques explications sommaires qui, on l'espère, vous aideront à survivre à votre première partie. Vous n'êtes pas obligé de lire la totalité de ce guide pour jouer : il s'agit simplement de quelques indications et conseils pour mener au mieux vos parties. Reportez-vous seulement aux chapitres qui vous intéressent avant de vous lancer. Par mesure de sécurité, nous déclinons toute responsabilité concernant les blessures infligées avec des dés, des crayons et même des bords coupant de feuille et qui pourraient survenir lors de vos parties.

Comment se déroule une partie de jeu de rôle ?

Une partie de jeu de rôle sort un peu des schémas conventionnels des autres jeux pour plusieurs raisons. Si on devait résumer ce qu'est un jeu de rôle, on pourrait dire que c'est une histoire inventée par plusieurs personnes en même temps, qui évolue en fonction des idées de tout le monde. C'est un peu comme un film où les acteurs seraient en roue libre pour décider de la suite de ce qui va se passer, et que le réalisateur tenterait vainement d'en tirer quelque chose de cohérent.

Il vous faudra définir précisément le rôle de chacun : d'un côté, on aura les Personnages Joueurs (PJs) qui vont créer d'ici cinq minutes un héros fort et musclé, et de l'autre le Maître de Jeu (MJ), qui sera l'organisateur de l'histoire. C'est à ce dernier que revient le rôle de décrire les décors et la situation, l'histoire dans laquelle vont évoluer les héros et d'interpréter les règles. Pour cela, il doit avoir conçu (ou piteusement téléchargé sur le net) un *Scénario*, c'est à dire le récit dans lequel les Personnages vont évoluer (personnages qui par ailleurs ont la fâcheuse habitude de descendre votre histoire en flèche...).

Le rôle des Personnages est d'essayer de ne pas mourir et éventuellement de finir l'aventure avec succès. Ils joueront ensemble, dans l'harmonie la plus totale, un esprit de courage et de solidarité exemplaire et beaucoup de fair-play (enfin, on peut toujours rêver, on sait très bien qu'ils vont passer leur temps à se pourrir). Chaque joueur devra interpréter son personnage en s'aidant des informations de sa *feuille de personnage* : le jeu de rôle est un jeu d'interprétation, comme une sorte d'histoire que l'on se raconte entre copains et qui change au fur et à mesure des réactions de chacun. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous n'avez qu'à décrire ce que fait votre personnage durant le récit et le Maître de jeu se chargera d'intégrer votre action dans le récit.

Exemple : Geraldine interprète Jouhalamarel une elfe idiote, conforme en tout point au schéma traditionnel des elfes de Naheulbeuk... Il lui manque une case. Maxime est Crespin, un ranger myope comme une taupe qui parvient tant bien que mal à faire croire qu'il n'a pas besoin de lunettes et Thomas joue Suur Thoupa, un magicien aussi puissant que complètement fêlé du citron.

Le Maître de jeu décrit la scène : « Vous vous trouvez à la lisière d'une forêt, après avoir fuit la taverne du village sans payer, et vous êtes poursuivis par les villageois furieux puisque le magicien a lancé une boule de feu par erreur sur une étable...Que faites-vous ? »

Géraldine « J'essaye de trouver un point d'eau pour enlever les taches de boue sur ma jupe. »

Maxime « Mais quelle chèvre, c'est pas vrai ! On est poursuivi et elle s'occupe de sa robe... Bon j'essaie de trouver un coin pour qu'on puisse se cacher et j'écoute pour savoir si nos poursuivants sont encore là. »

Thomas « Je crée une illusion de brosse à dents derrière moi ! Si un gars tente de la ramasser, il perdra du temps... »

Voilà en substance comment on agit dans un Jeu de Rôle, cela dépend bien sûr du style de jeu et de l'ambiance : le Maître de jeu est chargé de décrire la scène et de jouer tous les personnages annexes - les Personnages Non Joueurs ou PNJ (villageois, aubergistes, monstres, méchants, pangolins tricéphales, inspecteurs des impôts...) - mais aussi de mettre en place les situations de manière à rendre l'histoire cohérente et conforme aux lois régissant l'univers du jeu. En résumé, c'est lui le réalisateur du film tandis que les Héros sont les ... Euh... Héros qui évoluent à l'écran. Dans un film d'arts martiaux, les gens peuvent s'envoler sur quinze mètres et ça ne pose pas de problème car c'est fidèle aux lois du genre. En Terre de Fangh par contre, n'importe qui ne peut pas voler. Ou alors de façon verticale, de haut en bas, et ça fait mal à l'arrivée.

Ce qu'on peut faire durant une partie

Hormis semer des miettes de chips partout sur la table et se gaver de soda et/ou de bières, on peut faire beaucoup de choses durant une partie de jeu de rôle, la seule limite étant l'imagination des joueurs et bien sûr les possibilités de leurs personnages en accord avec les lois du jeu.

Techniquement, le jeu se divise en deux parties : la description de la situation par le maître du jeu (il place alors le décor, les créatures, les Personnages Non Joueurs et la situation) et le tour des joueurs. Une fois que le MJ décrit la scène, les Personnages Joueurs doivent décrire leurs actions (« Mon personnage fait ceci, dit cela, mange ceci, frappe untel, interroge bidule, pourrit ça... »). Le maître de jeu décrit alors les conséquences de l'action ou répond en jouant le rôle du ou des personnages à qui les PJ parlent. C'est pour cela que le MJ doit avoir en tête à tout moment l'état des joueurs ainsi que leurs caractéristiques et aptitudes, l'avancement du scénario, et qu'il doit se souvenir de tout ce qui s'est passé avant et de ce qui peut potentiellement se passer après. C'est un boulot qui demande une certaine concentration, sous peine de passer pour un pignouf.

MJ : Il semble que vous ayez perdu les villageois en passant par la forêt, le gros problème, c'est que maintenant, à force d'avoir couru dans tous les sens vous êtes perdus... Vous êtes en plein milieu de bois et la nuit tombe.

Géraldine « On n'a pas la carte de la région ? »

MJ : Le Ranger a dit tout à l'heure que ça ne lui servirait à rien parce qu'il ne savait pas s'en servir.

Thomas : « Je balance un sort de lumière. »

Maxime : « Ho non non non... La dernière fois tu as raté ton jet et on a fait cramer une étable ! »

Thomas : « Non mais là ça va marcher je te jure ! » (Il jette son D20, le MJ interprète le résultat)

MJ : « Le bâton du magicien s'allume vous voyez mieux devant vous : des dizaines de petits yeux rouges vous observent, que faites-vous ? »

Maxime : « Je sors mon épée mais je me prépare à fuir dans la direction opposée. La dernière fois on s'est fait déboiter par des hommes-lapins, alors je n'ose même pas imaginer ce qui risque d'arriver là ! »

Thomas : « Je prépare un sort de boule de feu. »

Géraldine : « Je sors mon arc ! »

MJ : « Ok, les silhouettes aux yeux rouges s'approchent ! Il s'agit d'une tribu de gobelins. Celui qui semble

être le chef s'approche et lève la main. D'un air méfiant il demande au magicien « Êtes-vous... envoyés... Grand Blobigourt Céleste ? »

Maxime : « J'hallucine, ils nous prennent pour des dieux ! Vas-y dis leur n'importe quoi ! »

Thomas : « Heu... Ben je leur répond « Heu... Bah... Heu... Oui... Bien sûr.. Le grand Blibogurt... Enfin le truc, là, c'est nous ! »

MJ : « Mmmouais.... Fais-moi une épreuve de Charisme pour voir si ça passe... »

Les Épreuves

Lorsque les actions des personnages sont facilement réalisables et ne risquent pas de rencontrer de problème, elles font effet immédiatement (traverser la rue, sortir une gourde du sac...). En revanche, les retombées de certaines d'entre elles sont parfois sujettes à caution : tenter de baratiner un garde, combattre un monstre, crocheter une serrure, invoquer une succube ou sauter par-dessus un précipice sont des actions plus difficiles qui nécessitent une **Épreuve**.

Le résultat d'une épreuve est aléatoire et déterminé dans notre jeu par un jet de dé à 20 faces, le D20. Lorsqu'un joueur tente de réaliser cette action, il doit alors obtenir avec un D20 un nombre inférieur ou égal à la caractéristique qui est en rapport avec ce qu'il est en train de faire. Par exemple, pour enfoncer une porte, un personnage devra *réussir une épreuve de Force*. S'il échoue, il se fera probablement mal sur la porte et celle-ci restera fermée. S'il réussit, en revanche, elle sera effectivement enfoncée et les aventuriers pourront avancer. Pour lancer un sort, il faut réussir une épreuve. Pour crocheter une porte et détecter un piège également. Pour combattre, il faut remporter une suite d'épreuves (épreuve d'attaque, épreuve de parade). Chaque épreuve est également passible de maladresse aussi bien que de réussite critique et peut engendrer des conséquences désastreuses aussi bien que particulièrement heureuses. Elles fonctionnent tous sur le même modèle dans notre jeu. N'hésitez pas à faire des moyennes des caractéristiques pour rendre les épreuves plus intéressantes (par exemple, la FORCE et l'ADRESSE, le CHARISME et l'INTELLIGENCE. Ces moyennes sont parfois utilisées dans notre jeu de façon standard, par exemple pour la magie (MagiePhys et MagiePsy).

Epreuve simple : Maxime veut grimper sur le toit d'une maison pour étudier le terrain avant d'attaquer deux bandits embusqués dans une ruelle. Il n'a pas la compétence « escalader » mais le MJ décide que l'épreuve ne comporte pas de difficulté particulière et qu'il s'agit d'une histoire d'adresse. Maxime lance son D20 et obtient 7 : l'épreuve est réussie. Il grimpe donc sur le toit et peut ainsi préparer l'attaque du groupe.

Lorsque le MJ estime qu'une épreuve est particulièrement facile (la porte à défoncer est rongée par les termites par exemple) ou plus difficile que la moyenne (La porte est en acier trempé fabriquée par les Nains), il peut choisir d'ajouter des modificateurs négatifs ou positifs à l'épreuve, de préférence en les annonçant à l'avance. Une épreuve aisée ajoutera des points à la caractéristique du héros et une épreuve ardue en enlèvera.

Thomas veut pousser une étagère de livres pour accéder au passage secret qui se trouve derrière. L'étagère est à moitié vide et relativement légère. Le MJ estime que cette épreuve est facile, et lui accorde un bonus de +2. Thomas a 8 en Force et tire un 9 au dé. En temps ordinaire, il aurait échoué, mais grâce au +2 sa force est passée à 10, le score final est bon et il réussit donc son épreuve. Le MJ annonce : « Tu peines un peu, mais finalement l'étagère bouge ».

Maxime lui, veut tenter de retrouver son chemin dans une forêt, en pleine nuit. C'est une épreuve très difficile et même si son score d'Intelligence est de 12, le MJ décide de lui retirer 4. Il peut annoncer « une épreuve -4 en intelligence » ou pour préserver le roleplay « Jette un dé sur ton intelligence, mais ça ne sera pas facile ». Maxime doit donc obtenir un résultat de 8 ou moins pour réussir son épreuve.

Les épreuves constituent le piment et le ressort principal du jeu de rôle : en effet, même quand on est un super héros bardé de muscles, il est toujours possible de rater lamentablement une action. À l'inverse, même avec de faibles possibilités de réussite, la chance peut sourire aux aventuriers les plus audacieux. Le MJ qui fait bien

son boulot ne passe pas son temps à annoncer les épreuves de façon complexe mais se contentera de dire « jette un D20 ». Il interprète à la volée le résultat et se contentera d'en annoncer les conséquences sous forme d'un récit. En cas doute, il consultera la feuille de personnages (ou sa feuille de MJ – voir les aides de jeux) mais il faut éviter de le faire systématiquement.

Par contre, vous n'êtes pas obligés de mettre une épreuve à chaque action que vos héros vont réaliser : si vous lancez le dès à chaque fois que vos joueurs mettent un pied devant l'autre ou ouvrent une bouteille de bière, autant jouer au 421 (*Note de POC : certains JDR sont comme ça... mais pas le nôtre*). Les actions très simples ne nécessitent aucun jet : ne faites lancer un D20 que lorsque vous jugez que l'action peut échouer et que cela apporte quelque chose au jeu. Pour plus de fluidité, vous pouvez tout à fait décréter qu'une action réussit ou pas) automatiquement : après tout, c'est vous le chef.

Les épreuves et le ROLEPLAY

Dans le jargon spécifique du rôliste, on utilise l'adjectif « roleplay » pour parler de la partie « récit/jeu d'acteur » liée au jeu de rôle, par opposition à la partie « règles et valeurs chiffrées ». Certaines personnes sont « roleplay », et d'autres pas du tout. D'une manière générale, on s'amuse bien mieux avec un minimum de roleplay, à moins de jouer avec des comptables. Le fait de passer des épreuves de temps en temps n'est pas contraire à la notion de roleplay à condition que cela soit fait correctement. Illustrons ceci par l'exemple.

La séquence suivante n'est PAS ROLEPLAY :

MJ : Maxime, tu vois qu'un orque s'approche de toi. Il a 9 en AT, 7 en PRD et 15 en énergie vitale. Comme il a 8 en COU, et que toi tu as 11 c'est toi qui attaquera le premier !

La séquence suivante est ROLEPLAY :

MJ : Crespin voit qu'un orque s'approche de lui ! Il ne tient pas son arme très correctement mais il a l'air un peu dangereux quand-même. Il va engager le combat, mais on dirait qu'il a un peu peur. Vas-y, prend l'initiative !

Dans le deuxième cas, le meneur de jeu a interprété les valeurs chiffrées en fonction de sa connaissance des règles, pour transmettre au joueur la même chose que dans le premier cas mais *en lui épargnant les détails*. Il a utilisé le nom de son personnage pour rester dans le jeu, c'est quelque chose qui rend la partie beaucoup plus fluide et doit être utilisé en toutes occasions. Dans le deuxième cas on est beaucoup plus proche d'un bouquin et dans le premier on se rapproche d'un tableau boursier.

La séquence suivante n'est PAS ROLEPLAY :

MJ : Maxime, tu as choisi de jeter une chaise à cet ivrogne car ton épée s'est brisée. Pour cela tu vas me faire une épreuve basée sur ta moyenne d'adresse et de force avec un malus de 2 puisque tu dois traverser toute la taverne avec le projectile.

La séquence suivante est ROLEPLAY :

MJ : Crespin jette une chaise à l'ivrogne au bout de la salle. C'est pas de la tarte mais ça devrait passer, jette un D20 !

Dans le deuxième cas, le joueur jette son dé et se retrouve dans le feu de l'action sans avoir à faire de calcul. De son côté, le MJ voit immédiatement la tendance du résultat : si Maxime obtient 3, il n'a pas besoin de regarder les caractéristiques de son personnage et déclare « La chaise traverse la salle comme un boulet et frappe l'ivrogne en pleine poitrine ». S'il obtient 16, de la même façon il déclare « La chaise part sur le côté et rebondit contre une table. C'est foiré ! ». S'il obtient un score moyen comme 8 ou 12, le MJ fera effectivement la

moyenne des caractéristiques et appliquera le malus pour savoir si l'épreuve a réussi « de justesse ». En annonçant avant toute chose le lancer du D20, le MJ garde le rythme du jeu et s'évite bien souvent des calculs inutiles. Si le joueur insiste pour connaître à l'avance le score à obtenir, le MJ peut lui répondre qu'il n'a pas le temps car l'ivrogne va s'attaquer à son pote le magicien et qu'il serait temps d'agir. Pour ceux qui aiment les calculs de toutes façons il y a déjà bien assez à faire avec les combats.

La séquence suivante n'est PAS ROLEPLAY :

MJ : Vous entrez dans le magasin et vous voyez que le marchand vend une épée Durandil à une main ! Elle donne 1D+5 en dégâts mais aussi AT/PRD +1, CHA +1, COU +1. C'est vachement mieux que votre épée à une main qui faisait seulement 1D+3, et puis elle a un facteur de rupture de 1 à 2.

La séquence suivante est ROLEPLAY :

MJ : Vous entrez dans le magasin et vous voyez que le marchand vend une épée Durandil ! Une vraie ! C'est une arme redoutable... Le Marchand vous dit « Elle est excellente pour faire de gros dégâts vous savez ! Mais elle vous donnera également du courage et vous bénéficiez d'une meilleure prise en main, ce qui augmentera votre efficacité au combat. C'est vraiment l'arme qu'il vaut faut, en plus elle est vraiment belle, non ? Et c'est pratiquement indestructible ! »

Encore une fois le MJ interprète les règles et donne un récit aux joueurs plutôt qu'une suite de chiffres. Les joueurs n'ont pas à connaître les valeurs chiffrées des objets en Terre de Fangh, du moins tant qu'ils ne les ont pas inscrits sur leur feuille. Après avoir acheté son épée Durandil, Maxime sera bien content de noter tous les bonus dans les cases prévues à cet effet.



Les Personnages Joueurs (Les PJ)

Les Personnages joueurs sont les héros de l'histoire que le Maître de jeu va organiser. C'est la place la plus simple à tenir dans une partie de jeu de rôle : en effet, un PJ n'a qu'un seul rôle à jouer, celui de son personnage. Il est chargé de tenir le rôle de son héros de manière à faire avancer le scénario en utilisant les capacités qui le définissent : un guerrier pourra facilement aider son groupe dans les situations où mettre des gnons sera la solution la plus appropriée, tandis qu'un voleur aura son instant de gloire au moment de désarmer un piège (en tâchant d'éviter de finir en tas de cendres). Le jeu de rôle est avant tout un jeu d'équipe : les talents de tout le monde se révéleront forcément utiles à un moment où un autre. De plus, le PJ n'est pas forcé de connaître les règles car c'est le MJ qui fait tout le boulot.

a) *Caractéristiques et compétences de notre JDR*

Pour savoir en gros ce qu'un personnage est capable (ou incapable) de faire, on le définit dans notre jeu par plusieurs traits : ses caractéristiques et ses compétences.

Les caractéristiques sont des « notes » sur 20 (...) qui permettent d'avoir une idée des capacités du personnage : plus la note est élevée, plus le personnage est doué dans ce domaine, ainsi un personnage ayant une Force de 16 sera un gros balèze, mais avec une Intelligence de 6, il sera aussi complètement crétin.

Les caractéristiques sont au nombre de cinq :

- le **Courage** représente la bravoure du personnage face au danger et à la mort, ainsi que sa rapidité à se décider
- l'**Intelligence** : la capacité à réfléchir et l'érudition
- le **Charisme** : la beauté physique et la capacité à convaincre les autres
- l'**Adresse** : l'agilité, la souplesse et la précision
- la **Force** : la capacité musculaire du personnage, qui influe sur la résistance

Lorsqu'un joueur crée un personnage, il doit faire en sorte que ses caractéristiques correspondent à la profession qu'il veut lui donner : un barbare musclé comme un flan au pruneau ne fera pas long feu et un magicien débile ne lancera pas beaucoup de sorts efficaces.

À la création du personnage, les joueurs doivent tirer dans cet ordre un dé à 6 faces (1D6) pour chaque caractéristique et lui ajouter 7, ils obtiendront à ce moment là un score qui sera leur « note » de caractéristique (entre 8 et 13). La séquence de création de personnage est décrite en détail dans le fichier des « règles de base » disponible sur le site.

Un Maître de Jeu gentil avec ses joueurs pourra les autoriser à relancer une fois le dé pour une caractéristique pourrie ou permuter deux scores. Une autre solution consiste à lancer 5 fois les dés et de laisser le joueur répartir les 5 scores dans les caractéristiques de son choix, c'est au MJ de voir s'il laisse le hasard définir entièrement le personnage (comme dans la vraie vie) ou s'il préfère maximiser les chances de ses joueurs d'avoir exactement le perso qu'ils avaient en tête.

Mathieu veut créer un barbare, mais ses jets sont les suivants : il a 12 en Courage, 13 en Intelligence, 10 en Charisme, 9 en Adresse et 8 en Force. Il demande au Maître de Jeu s'il peut échanger son 13 en Intelligence contre son 8 en Force, ce qui lui paraît plus logique pour un barbare. C'est au MJ de décider s'il craque devant les yeux implorants et mouillés de larmes de son ami...

Les compétences sont les savoir-faire ou les traits que le personnage a su développer durant le pénible apprentissage de son métier ou dans sa jeunesse, et sont généralement associées à une caractéristique : lorsqu'un personnage les utilise, il doit parfois tenter une Épreuve en utilisant le score de la caractéristique précisée entre parenthèses. Elles donnent un avantage conséquent lorsque le personnage réalise une action en rapport avec elles. Les tableaux de compétences et leurs avantages sont disponibles dans le site.

Thomas joue Kouzcous, le goblin ninja. Ses compagnons sont enfermés dans une prison et il veut tenter de prendre les clés du gardien troll qui ronfle bruyamment à côté de lui, sans le réveiller.

En temps ordinaire, le Maître du Jeu devrait lui demander une épreuve d'Adresse ordinaire. Kouzcous a un score de 12, mais dispose de la compétence Déplacement Silencieux, ce qui lui permet d'augmenter son score d'Adresse de 4 pour cette épreuve. Il doit donc obtenir moins de 16 pour réussir cette épreuve et éviter de finir en version bon marché d'elfe à la pomme.

b) Interprétation d'un Personnage Joueur

Tout l'intérêt du jeu de rôle repose sur deux choses : s'amuser à interpréter un personnage et le faire progresser. En premier lieu, il s'agit d'abord de définir son aspect, ses forces et ses faiblesses : c'est tout cet ensemble qui va le rendre attachant et amusant à jouer. Dans le jargon secret de la dangereuse secte des joueurs de jeux de rôle, on appelle cela l'interprétation ou le Role play (RP) parce que ça fait genre entreprise moderne et compétitive de mettre des termes anglais. Nous en avons parlé un peu plus haut.

Il convient d'encourager le joueur à s'inventer des traits de caractère qu'il aimerait bien interpréter. Tout est possible là encore mais il faut éviter de jouer des personnages sans épaisseur et qui se résument à une suite de chiffres sur une feuille... Si on veut simplement incarner un héros qui déchire des ennemis en deux à coup de dés, il vaut mieux jouer à du wargame ou à un jeu vidéo.

Connaître et savoir utiliser les dés

D6 : Le plus connu, le dé à 6 faces standard. Très utile pour faire des choix rapides (sur pair ou impair par exemple). **D20** : un dé à 20 faces de forme tarabiscotée. Dans notre jeu, il vaut mieux faire de petits scores... **D4** : un dé pyramidal la plupart du temps, qui ne roule pas mais se jette en l'air. Le chiffre obtenu peut se trouver à la base ou au sommet. **D100** : Idéal pour les coups de hasard à choix très large (liste des calamités par exemple, ingrédients magiques). Faites-le lancer à vos joueurs pour les impliquer au maximum. Ce sera soit un dé à 100 faces (rare), soit deux dés à 10 faces de couleurs différentes : utilisez l'un pour les dizaines, l'autre pour les unités.



Mener une partie

a) Le Scenario

On y arrive.

En premier lieu, en tant que maître de jeu, vous devez avoir préparé (ou lu) un Scénario, qui servira de ligne de conduite de votre jeu. Pour aborder un scénario vous devez vous poser trois questions : où est-ce que mon action va se situer, qui sont les gens qui vont évoluer dedans, et surtout, qu'est-ce que les Personnages sont sensés faire ?

Commencez par fixer un but à vos Personnage Joueurs (PJs). Ce but doit être un bon prétexte à l'aventure : un trésor à chercher dans une montagne maudite, le monstre terrifiant d'une région à abattre, un grimoire à récupérer chez des brigands pour 30 pièces d'or ou tout simplement survivre à une invasion de mort-vivants... Un seul mot d'ordre : il faut que vos Personnages trouvent leur intérêt à partir en mission (c'est vrai quoi pourquoi partir risquer sa peau avec un groupe de boulets ?). S'il n'y a pas de but précis ou que vos joueurs n'en ont pas fixé un (si si, ça arrive), il a de forte chances que votre jeu parte en sucette dès le départ.

Un scenario classique mettra en scène les héros à un point de départ précis (vous êtes dans la taverne de machin, le roi de Sgu fait appel à un groupe d'aventuriers, vous traversez le bois de Shelibabar...) et les mettra face à une situation qui les plongera directement dans l'aventure (Un personnage vient leur confier une mission, ils sont attaqués par des créatures étranges, ils croisent un village en ruine...). Généralement piqués par la curiosité ou l'appât du gain, ils chercheront ensuite à en savoir d'avantage (si ce n'est pas le cas, pliez les gaules et regardez la télé...) : l'aventure commence alors.

Préparez à l'avance les plans, les documents, et les évènements qui vont avoir lieu dans ce scénario, de manière à toujours retomber sur vos pattes lorsque vos personnages vont tenter un maximum d'actions que vous n'allez jamais prévoir (et pour ça faites-leur confiance, ils auront de la ressource.). Mieux vous connaissez votre intrigue, vos personnages secondaires et vos lieux, moins vous aurez de problème à improviser le moment venu. En cas de blocage notoire, préparez toujours une petite série de crasses ou d'évènements qui pourront ralentir des personnages trop rapides ou les orienter sur de fausses pistes.

Faites également un scénario qui laisse suffisamment de liberté d'expression aux joueurs, si vous les contraignez à suivre une piste unique et que, quelles que soient leurs action, cela n'a aucune influence sur la trame principale, ils vont rapidement se désintéresser de l'histoire : c'est à eux de construire le récit et à vous de le faire coïncider avec les évènements que vous aviez décrit. C'est la raison pour laquelle il ne faut jamais écrire une histoire de A à Z, mais seulement une trame principale, quelques personnages et des évènements importants. Laissez le reste aux joueurs, vous allez voir, c'est fou comme une simple porte peut parfois leur faire inventer un nombre incalculable de débilités. Dans le même ordre d'idée, le MJ peut monter une intrigue complète autour d'une porte sans avoir prévu que les personnages auraient l'idée de passer par la fenêtre...

Pour bien comprendre l'idée du scénario et celle de la partie réelle, voici l'exemple « Seigneur des Anneaux ». Imaginez que le MJ se trouve à Fondcombe avec ses PJs qui viennent de monter la Communauté de l'Anneau. Le MJ demande « alors, que faites-vous » ? Le joueur qui interprète Gandalf dit : « J'appelle quatre aigles géants et je pars sur leur dos avec Frodon, Aragorn et Legolas pour jeter l'anneau dans la montagne du destin. Les autres nous attendent ici, on sera de retour pour le dîner ! ».

Dans cet exemple le raisonnement du joueur est bon et tout à fait en accord avec les règles... Et c'est ainsi que le MJ se retrouve coincé et doit improviser quelque chose à ce moment... Imaginez comme toute l'histoire s'en trouve alors modifiée !

b) Les PNJs

Les Personnages Non-Joueurs sont les types qui vont interagir avec vos joueurs, et pas de bol, c'est vous qui allez devoir endosser toutes leurs personnalités : si vous êtes enclin à la schizophrénie, c'est parfait, vous allez vous en sortir.

Vous n'êtes heureusement pas obligé d'écrire une page de description pour chaque PNJ, qui peuvent se diviser en plusieurs catégories

- Les PNJs hostiles dits aussi « Les monstres » : Les monstres sont les PNJ qui seront les plus fréquemment rencontrés par les personnages. A moins que vous ne vouliez les surprendre un peu, leurs personnalités ne seront pas très fouillées : généralement ils se contenteront d'attaquer, de fuir ou de donner des renseignements sous la torture. Le bestiaire vous renseignera sur le comportement générique de tel ou tel monstre et le tableau des rencontres vous donnera leurs caractéristiques. Il n'est pas impossible que les joueurs cherchent à négocier avec ce type de PNJ, dans ce cas, vous allez devoir improviser leur dialogue : la parole résout parfois plus de conflits que l'épée. Heureusement, la plupart du temps vos PJs les piétineront après les avoir hachés sur place, ce qui est, somme toute, plus simple comme ça. Ensuite ils vont s'empresser de les fouiller pour trouver sur eux des objets (d'où la nécessité d'être un peu préparé et/ou de savoir improviser).
- Les PNJs du quotidien : Le garde, le marchand d'armes, le pauvre gus à qui on pique la bourse sont des PNJs du quotidien. Comme les monstres, c'est à vous d'improviser leurs dialogues en réponse à ce que les PJs vont leur faire ou leur demander. Fixez vous simplement un trait de caractère à respecter lorsque vous leur répondrez : méfiant, bougon, poli, énervant, calme, endormi... Cela devrait être suffisant pour le peu de temps qu'ils auront à discuter avec lui, mais si le dialogue s'allonge, où que vous êtes bien amusé lors d'une de ses interactions toute bête, rien ne vous empêche de transformer votre PNJ du quotidien en PNJ rôle principal dans une autre aventure. Parfois aussi les joueurs se méprennent gravement et se retrouvent à asticoter un de vos PNJs sans rôle en pensant qu'il s'agit d'un personnage-clé. Il faut alors improviser encore une fois pour qu'ils lâchent ses basques.
- Les PNJs « rôles principaux » : Voici une catégorie beaucoup moins anonyme que les précédentes et surtout véritable pilier de votre scénario et/ou de votre campagne. Les PNJ principaux, c'est un peu le sel dans la soupe aux épinards et les épices dans un curry : s'il n'y en a pas, ça n'a pas de goût.

Un PNJ rôle principal, c'est un personnage incontournable pour diverses raisons. Il peut être l'employeur des personnages, un amant, un garde du corps ou un serviteur zélé, un ami proche, un compagnon de route ou un simple agent dans votre scénario complexe et retors. Son comportement vis-à-vis des héros peut être nuisible, amical ou neutre, cela n'aura qu'une seule importance : il servira au bon déroulement du scénario.

Préparer un PNJ rôle principal vous demandera plus de travail, il vous faudra faire preuve de la même imagination que lorsque vous incarnez un PJ et vous le jouerez comme tel. C'est la raison pour laquelle il vous faudra procéder de la même manière : histoire, défaut, caractères et même fiche de personnage pratiquement complète (si ce n'est entièrement), ces éléments vous permettront de rebondir sur les réactions des joueurs, en particulier celles que vous n'avez pas prévues ou de modifier les cours des événements lorsque le contrôle de la partie vous échappe. Lorsque vous jouez le rôle d'un de ces PNJs importants, vous devenez presque un joueur !

- Le PNJ Evil Genius dit aussi « Le Gros méchant » : Même si tous les scénarios ne comportent pas de Gros Méchant, c'est la seconde catégorie de personnages que le Maître de Jeu devra écrire avec soin. Un gros méchant doit avoir une personnalité, des moyens de nuire (une armée, des sorts, des assassins ninjas, une recette de tartiflette allégée...) et représenter une menace pour les héros.

Attention ! Il est très facile de faire un personnage invincible et surpuissant, capable de détruire les PJ en un seul coup de dé. Si les héros ne peuvent pas triompher de lui et que l'affrontement doit les mener immédiatement à la mort, votre scénario aura le potentiel ludique d'un chaudron de topinambours. Un Gros Méchant doit forcément avoir des faiblesses (il est orgueilleux, s'entoure systématiquement d'incapables, à un

secret honteux...) qui permettront aux héros les plus malins de triompher de lui, malgré son apparente puissance. Les exemples de PNJ Evil Genius fourmillent dans les œuvres de fiction, de Zangdar et Darth Vador à Sauron, en passant par Mini Moi ou Jar Jar Bin (ha non, il n'est pas méchant celui-là, mais il faut le descendre quand même).

c) *Je SUIS le MJ tout puissant*

En temps que Maître de Jeu, vous avez absolument tous les pouvoirs sur le déroulement du jeu : après tout, vous seul connaissez les tenants et les aboutissants de votre histoire et personne ne s'apercevra que vous aviez modifié la fin parce que cela vous arrangeait.

Votre parole prévaut sur les dés et sur n'importe quelle règle, aussi, à n'importe quel moment, vous pouvez décider qu'un personnage a perdu un objet, qu'il est la cible d'un clown tueur de l'espace ou tout simplement qu'il n'arrive pas à rattraper à la course le méchant qui s'enfuit. C'est comme ça, c'est injuste, mais la vie est injuste de toute façon.

Ce pouvoir est là pour vous permettre d'équilibrer le jeu, car avant d'être « le gars qui joue les méchants », le MJ est l'arbitre du jeu : il vous est tout à fait possible de décider qu'un dragon ancien arrive en pleine forêt, transforme en tas de cendre le groupe de personnages et reparte sans dire pardon, mais cela n'a aucun intérêt pour le jeu (et en plus c'est bien trop facile pour être drôle). Contrairement à beaucoup d'idées reçues, le MJ ne joue pas « contre » les joueurs mais « avec » eux : il est là pour organiser les choses de manière à les rendre plus attrayantes et plus exaltantes et leur faire vivre une histoire. Un MJ ne gagne pas quand ses PJs sont morts, mais quand tout le monde autour de la table s'est amusé (même si certains y sont passés dans le feu de l'action, et même si le Nain est mort plusieurs fois).

N'oubliez pas non plus que les règles sont là pour fluidifier le jeu ou résoudre des débats qui nécessitent un point de référence : un MJ est tout à fait en droit d'en ignorer ou d'en modifier certaines qu'ils jugent lourdes ou mal adaptées à la situation.

Vous avez également le pouvoir de « tricher » sur les dés : si un de vos gobelins tuent malencontreusement un de vos joueurs sur un coup de chance et que cela n'apporte rien de drôle au jeu, vous pouvez tout à fait décider de considérer que ce jet n'a « jamais existé », de même si l'elfe du groupe en voulant tirer sur un canard plante une flèche dans la tête de votre Gros Méchant, vous pouvez également décider que miraculeusement, la pointe se casse au dernier moment. C'est également pour cette raison que nous vous conseillons de faire vos jets de MJ lâchement caché derrière un paravent (dit aussi « écran ») : seul le MJ doit savoir les jets et les résultats de ses personnages (afin de pouvoir discrètement gruger le cas échéant). Attention ! Ne trichez pas systématiquement non plus, faites le seulement lorsque la situation est critique, sinon, vos joueurs commenceront à se douter de quelque chose...

Lorsqu'un joueur cause vraiment trop de problèmes, sans participer à l'avancement du jeu, sentez vous également libre de le mettre face à ses responsabilités : un barbare qui détruit 15 tavernes dans la même journée juste pour le « fun » risque de se retrouver avec les gros bras de la garde sur le dos ou de se faire massacrer par la Guilde des voleurs qui assure la sécurité de l'endroit contre une « assurance » mensuelle.

d) *Improviser et faire vivre un scénario*

Il est impossible de prévoir comment vos joueurs vont réagir au cours de votre scénario et surtout de décrire de manière exhaustive toutes les possibilités qui permettent d'atteindre le même but. En tant que maître de jeu, vous allez devoir « bricoler » l'histoire au fur et à mesure, en tenant compte des actions de vos joueurs.

Improviser sera plus facile si vous connaissez à l'avance les joueurs et surtout les personnages qui vont évoluer dans votre scénario : un groupe de mages avancera certainement avec plus de diplomatie qu'une horde de barbares sanguinaires (encore qu'on peut rarement se fier à un groupe de barbus portant des chapeaux bizarres et des robes de chambre). En ce cas, essayez de prévoir un espace de jeu pour tout vos personnages : un barbare

risque fort de s'ennuyer dans un scénario politique dans la cour du roi Truludilik et un lettré érudit baillera toutes les deux minutes dans les catacombes d'un Donjon sans fin où s'entassent des armées de monstres gluants.

Un scénario doit laisser suffisamment de place d'expression pour tout le monde et c'est à vous, MJ, de mettre en avant les capacités de chaque personnage et de braquer le projecteur au bon moment sur chacun d'entre eux : les batailles épiques feront briller les guerriers, les recherches, les énigmes et les conceptions de sorts monumentaux éprouveront les mages, les couloirs truffés de pièges et les infiltrations seront la spécialité des voleurs etc. Assurez vous de rendre utile au moins une fois chaque personnage dans vos histoires : les joueurs seront alors beaucoup plus investis s'ils sentent qu'ils ont une importance. Rien n'est plus ennuyeux qu'une aventure dans laquelle l'histoire immuable se déroule inéluctablement, quelles que soient les actions des joueurs.

Il arrive également que la partie s'essouffle : les joueurs ne savent plus quoi faire, ils commencent à jouer au solitaire sur leur portable, se jettent des dés aux visages, lisent un livre ou dorment sur la table. C'est le moment de choisir : on plie les gaules et on recommence plus tard ou on les remet en situation. Il existe plusieurs raisons d'essoufflement de partie, mais la plupart du temps, c'est que le rythme s'est perdu à cause d'un blocage. Si les personnages n'ont pas trouvé l'indice qui leur permet d'ouvrir la porte T ou de se rendre au point de rendez vous X, ne bloquez pas le jeu pour autant. Personne ne connaît comme vous le fin mot de l'histoire et les joueurs n'auront pas forcément les réflexes évidents que vous avez eu lorsque vous avez écrit le scénario : ils ne vont pas forcément regarder dans le placard à chaussettes pour trouver le passage secret qui conduit au Seigneur de la Mort, ni avoir recours à la guilde secrète des voleurs de Waldorg pour trouver le bateau qui les emmènera à l'île maudite de Blarg. Contrairement aux jeux vidéos, où certaines étapes ne sont accessibles qu'après avoir effectué une série d'actions dans un ordre précis, le jeu de rôle est entièrement libre : vous ne pouvez pas forcer vos joueurs à accomplir chaque chose selon la manière qui vous semble la mieux adaptée, sinon, ils vont rapidement se désengager de la partie, puisqu'ils ne seront que des pions obéissant à vos instructions. Laissez les réfléchir au maximum et intervenez lorsque vous les sentez vraiment perdus.

Vous pouvez orienter le jeu en leur posant quelques questions innocentes : « Vous êtes vraiment sûrs d'avoir interrogé tout le monde ? », « Vous n'aviez pas ramassé un objet bizarre chez le magicien, tout à l'heure ? ». Vous pouvez également faire surgir un événement qui relancera le jeu : les héros croisent un des sbires du méchant qui va innocemment chercher le pain, un vieux fou surgit d'une mesure et leur donne une information, une fissure dans le flanc de la montagne ou une fenêtre sur le coté du donjon leur permet de faire le tour de la porte après une escalade un peu risquée... La plupart des films et des livres utilisent également ce genre de ficelles (comment les héros parviennent-ils sans le vouloir à toujours croiser ce personnage, même lorsqu'ils ne le cherchent pas ?) et si l'événement n'est pas trop gros, vos joueurs risquent même de ne pas s'apercevoir que vous leur mâchez le travail (et oui, le métier de MJ est ingrat).

La deuxième raison principale de l'essoufflement d'une partie est un mauvais dosage de la difficulté. Si vos héros n'ont aucune chance de vaincre des monstres trop forts pour eux et qu'ils passent leur temps à fuir, ou à plier le genou devant des autorités qui ne leur laisseront aucun choix, ils n'auront pas franchement envie de continuer leur progression. À l'inverse, s'ils avancent à coup de hache dans des donjons remplis de gobelins en carton sans rencontrer de danger, ils vont rapidement s'ennuyer. Prévoyez de petits affrontements pour relancez un peu d'action dans vos histoire et réservez des affrontements titanesques pour des moments clés de votre scénario.

La dernière et la plus fréquente des raisons d'un jeu partant à la dérive est la rivalité entre les joueurs et leurs actions débiles. La liberté qu'offre le jeu de rôle peut rapidement dégénérer au n'importe quoi, si vos joueurs ne savent pas fixer leurs limites. Certains se feront un plaisir de saccager chaque village dans lesquels ils s'arrêtent et de ne jamais payer les objets qu'ils obtiennent chez le marchand. Si vous sentez que vous perdez un peu le contrôle du jeu et que vos PJs font n'importe quoi, il vous faudra être moins tendre : les joueurs vous le pardonneront de toutes façons, c'est l'apprentissage de la vie. Faites-les tomber sur un forgeron cimmérien qui sait utiliser toutes les armes qu'il vend mieux que Crôm lui même, ou un aubergiste membre d'une guilde d'assassins dont la majorité des membres se trouvent dans la pièce. Envoyez-leur un bataillon de gardes et

collez-les au trou pour quelques heures... Tout cela pour qu'ils comprennent leurs limites. S'ils finissent emprisonnés et qu'ils perdent leur matériel, ils hésiteront à recommencer.

Enfin si un de vos joueurs persiste à accumuler les actions débiles qui n'apportent rien au jeu, prévenez par quelques indications au préalable (« Tu es sûr que tu veux faire ça ? », « Tu sais que charger une armée de guerriers maudits avec seulement un slip et un gourdin, c'est super dangereux ? »), s'il ne change pas d'avis, laissez-le assumer ses erreurs tout seul. Vous pouvez aussi utiliser la règle des Calamités de Mankdebol pour châtier un aventurier à l'aide du courroux des Dieux. Il est assez frustrant de se trouver soudain couvert de vomi céleste, sans avoir pu riposter.

Pour donner plus de punch au jeu, il est également important de décrire un peu votre scène : un Maître de Jeu doit un peu cabotiner pour raconter son histoire. Vous pouvez parler des mimiques de vos gobelins, décrire les éléments du décor aux alentours, montrer comment ils attaquent, en utilisant les mots ou en traçant de petits dessins sur une feuille de papier. Si vous vous contentez de lancer des dés, vos combats vont perdre en saveur et vos personnages ne seront pas tentés de multiplier les actions débiles qui mettront du piment au jeu (note de POC : moi j'utilise parfois des figurines et un plateau cadrillé pour schématiser les combats – il est plus facile pour les débutants de se retrouver dans un espace 3D défini).

Les Points d'Expérience et les niveaux

Plus que les trésors qu'ils vont trouver au cours de leurs aventures, vos joueurs s'intéresseront à la progression de leurs personnages au cours du jeu (pour qu'ils deviennent plus forts, plus beaux et plus intelligents). Les points d'Expérience doivent récompenser les joueurs selon la difficulté du scénario et surtout leur manière de jouer. Le cumul des points d'expérience permet d'accéder aux différents niveaux, débloquent ainsi des capacités ou des augmentations de caractéristiques. Fixez un nombre de points pour la résolution du scénario dès que vous avez fini de l'écrire, en évaluant la difficulté : plus le scénario est périlleux plus les joueurs devront être récompensés en conséquence. Plus le niveau de votre groupe sera élevé, plus le nombre de points d'expérience (et la difficulté) devra être important. Il est recommandé de connaître un minimum les règles et d'avoir déjà joué une partie avant d'écrire votre scénario, afin de pouvoir doser la difficulté.

Enfin, lorsque vos amis auront terminé votre histoire, avec plus ou moins de gloire, il convient d'ajouter à ce total de point le « bonus du maître ». C'est à vous qu'il convient de récompenser les joueurs si la partie était un vrai succès : si les joueurs ont fait preuve d'intelligence, ont trouvé des idées loufoques, se sont battus comme des lions avec de belles actions, ont fait un grand moment de RP ou tout bêtement ont sorti la remarque qui a fait écrouler de rire tout le monde autour de la table, parce que le jeu de rôle c'est avant tout un bon moment partagé en commun.

Un scénario ne doit pas forcément se terminer par l'obtention d'un nouveau niveau (même si pour les premiers c'est souvent le cas), mais par un gain proportionnel au niveau actuel de vos joueurs : plus vos personnages seront d'un niveau élevé et plus les défis qu'ils devront relever seront héroïques. Si vous êtes trop généreux en points d'expérience, vos PJ deviendront rapidement des supers héros que personne ne pourra stopper, ce qui débouchera fatalement sur l'ennui de vos joueurs qui ne rencontreront aucune difficulté. Au contraire, si vous êtes trop avares de récompenses, l'immobilité de leurs personnages risquera de les décourager.

Bonne chance...

Voilà, vous avez fait le tour d'horizon nécessaire pour être un vrai Maître du Jeu, un dur, un tatoué. C'est l'heure d'affronter vos joueurs avides de mettre en pièce votre scénario, de vous frapper la tête contre la table de désespoir et d'envisager plusieurs moyens pour calmer votre dépression nerveuse, qui deviendra chronique à la longue.

Nous espérons que vous vous amuserez autant que nous habituellement autour d'une table, dans un grand moment d'héroïsme et de n'importe quoi.

Faites chauffer les dés, les gobelins n'ont qu'à bien se tenir....



Les illustrations de ce manuel sont de MARION POINSOT (dessinatrice de la BD Naheulbeuk).
Les textes sont de Nicolas Henry (alias Thorgrim), et John Lang (POC)