

En regardant derrière soi comme chacun le fait de temps en temps dans sa vie, je contemple quinze ans de jeu. C'est énorme non ? Comme tout le monde j'ai fais pas mal de conneries, j'en ai maîtrisé au moins autant. Alors je me permets de vous livrer quelques réflexions en vrac sur les erreurs à ne pas faire ou les choses que l'on peut faire pour améliorer ses parties. Je ne prétends pas détenir la vérité universelle mais simplement pouvoir apporter un éclairage externe sur quelques travers de jeu que j'ai pratiqué ou constaté.

Les archétypes de joueurs

Toute ressemblance avec une personne ou un fait réel serait purement volontaire, je vous assure.

Si on interroge un Mj sur ce qui chie durant les parties, il vous répondra invariablement : « *les Pjs* ». Alors voici quelques archétypes pénibles à repérer et à gérer :

Le Muto Mentem (spéciale dédicace à Nicoin, un maître du genre)

Symbole d'une décadence neuronale précoce, le muto mentem constitue une terreur des tables de jeu. De façon totalement involontaire (j'insiste sur ce fait), il oublie ou déforme toute information transitant par lui et plonge souvent le groupe dans un indescriptible chaos. Si vous faites l'erreur de le placer en chef de groupe, de mission ou en interlocuteur privilégié, c'est foutu ! Le muto mentem est capable après un apartheid ou un solo d'une heure de ne plus savoir du tout pourquoi il travaille, qui lui a refilé telle ou telle info, comment s'appelle le commanditaire ou la victime, et parfois lors de grands moments de solitude il peut aller jusqu'à oublier le nom des membres du groupe ou le siècle au cours duquel se déroule le scénario. Il bafouille, utilise des onomatopées grotesques pour essayer de se sortir de sa crise, mais plus il se débat plus il s'enfoncé. Comment le gérer ? N'en faites pas un leader mais un suivant, et expliquez lui pourquoi afin de ne frustrer personne.

L'omniscient

Lui c'est clair, son but est de vous vampiriser jusqu'à la dernière goutte de vitae. Il veut tout faire en même temps, au mépris des règles les plus élémentaires de la temporalité. Tandis qu'il se lance en solo dans l'exploration d'une maison, il en profite pour chasser en route, passer voir un ou deux Pnjs causer un peu, mais ne supporte pas que le reste du groupe puisse avoir une activité sans lui. Dès lors qu'il vaque à ses occupations, il en profite pour s'immiscer quand même dans les réflexions du groupe et en profite toutes les deux minutes pour vous rappeler

« tu me le dis si je suis revenu » ou encore « quand je serai revenu je ferai ça et ça ». Souvent personne active du groupe, il est clair qu'il peut faire avancer l'intrigue si son emploi du temps est tourné vers le scénario et non vers ses petites activités annexes. Pour le gérer il serait bon de lui demander combien de temps il consacre à telle ou telle tâche et lui montrer par a+b qu'il n'est pas là chronologiquement. S'il ne comprend pas, une discussion s'impose. Souvent l'omniscient est un fin optimisateur de personnage (du genre à avoir deux fois plus de ronds que les autres car il a calculé entre ses freebies, ses points de départ et ses p'ex la situation la plus avantageuse pour lui)

Le silencieux (dit encore la sacoche)

J'ai déjà vu un joueur à table décocher deux mots et demi de dialogue en huit heures de jeu. Lui il observe, il a pas envie de réfléchir. S'il y a des énigmes, il grommelle et reprend une part de pizza. Dès que le scénario devient mental, il a envie de pisser ou prend le livre de règles car il cherche une info vitale ! Cela ne veut pas dire qu'il ne fait rien, au contraire : il suit le groupe et dès qu'il faut taper, il intime au Mj sidéré que la sacoche parle qu'il bourre dans le tas. Lui pas besoin de le gérer mais si ça vous énerve, claquez lui un solo de temps en temps ne serait ce que pour connaître le son de sa voix.

Le dispersé

Lui n'a jamais rien à faire de vos scénars car il c'est un homme débordé ! Il a des tas de projets à finaliser (dont aucun ne se finira un jour), et lorsqu'il daigne s'intéresser à l'histoire, il change constamment d'avis sur ses méthodes opératoires. Notez que ce type de personnage est dispersé dans ses statistiques : il fait un peu de tout, se lance dans une nouvelle compétence puis arrête dès les bases. Pour le gérer, foutez le dans la merde un bon coup avec un projet non fini qui a demandé des investissements d'un Pnj pas content d'être planté comme une merde.

Le bout en train

Il a fumé, il a bu ou il est comme ça dans la vie, mais il passe son temps à faire des vanes et des jeux de mots bien pourris. Le pire c'est qu'il fait rire la table. Souvent il profite de ce qu'il considère comme « un temps mort » pour raconter le dernier film qu'il a vu ou faire le récit épique de sa dernière partie de jeu vidéo.

Deux cas sont à signaler : le bout en train largué qui chouine parce qu'il ne comprend rien au scénar et que des Pjs font de la rétention d'informations ; et le bout en train énervant car non seulement il suit mais il a de la chatte aux dés (voir la moule) !!! Pour lui c'est simple, quand il vous demande de répéter un truc qu'il n'a pas suivi, c'est « démerde toi »

Le vengeur masqué dit aussi l'emmerdeur en retour

Il maîtrise un jeu et la dernière partie s'est mal passée. Il maîtrise un jeu et vous lui avez tué son Pnj fétiche. Il maîtrise un jeu et vous avez torché son intrigue en deux secondes trente sans en chier.

Lui, il est énervé de la dernière partie et il va vous le faire payer ! Sa place n'est pas à table.

La moule

Ce petit trou du cul passe son temps à faire des réussites critiques. Au début c'était fun mais là ça devient sérieux. Il change de dés et ça continue. Avec lui aucun mal, il n'est jamais blessé. Ingérable !

Le botcheur fou (dit aussi l'invocateur de scénar)

Celui là est totalement imprévisible et vous ne pourrez jamais lutter contre. Lui à l'inverse de la moule loupe tout. Dès qu'il fait un jet, c'est un botch (échec critique). Le problème, c'est que les Mjs aiment bien ces situations et en profitent pour lancer le joueur sur une fausse piste. L'interprétation d'informations vitales à l'intrigue en est totalement faussée et il en résulte une incroyable perte de temps. C'est rigolo certes quand vous n'avez rien prévu, mais sinon ne tombez pas dans le panneau. Je profite de cet encart pour rappeler que quelque soit le jeu, les tables de réussites ou d'échec critiques sont à ne pas utiliser. Décapiter votre camarade tout en lâchant votre arme c'est beaucoup plus improbable que de faire 100 sur un jet puis plus de 85 par exemple. De même un gros Pnj qui se fait tuer en un seul coup ça fait chier non ?

Le tricheur

Celui là je le gardais pour la fin. Je ne parle même pas de ceux qui trichent aux dés, je parle de ceux qui tiennent compte d'informations auxquelles ils n'ont pas accès. En terme un peu snob on appelle ça de « l'anti roleplay ». Ce joueur fait tout pour se justifier et considère qu'il a obtenu des informations par déductions. Ce genre de joueurs est généralement incurable malheureusement, et la seule solution pour lui faire entrer dans le crâne que ce qu'il fait c'est mal, c'est de la faire systématiquement sortir de la pièce lorsque son personnage n'est pas présent dans l'action que vous décrivez ! Au bout d'un moment ça s'améliore tout doucement, malheureusement au détriment de l'intérêt du jeu et de la gestion du temps. Le plus difficile est de le pincer car ce genre de joueur avec un peu d'expérience, sait parfaitement être à la limite. Il a souvent de bons arguments pour justifier ses actions. La plupart du temps quand quelqu'un ne partage pas une information, il insiste pour faire avouer ou il se décide tout seul

comme un grand à aller voir la même source d'info, et comme vous n'aimez pas perdre du temps, vous craquez. C'est normal vous me direz ☺

Les grandes erreurs

Si on interroge un Pj sur ce qui chie durant les parties, il vous répondra invariablement : « *le Mj* ».

Gestion du temps

1. Partie trop longue

Une partie peut commencer par exemple vers 18h 00. Apéro, repas que quelqu'un est souvent obligé de faire (souvent le Mj car il est chez lui), on discute encore un peu bref départ réel vers 19h 30 ou 20 h 00. Après cela il y a des apartheids à gérer car un des joueurs est parti plus tôt la dernière fois, ou il est parti du groupe pour faire quelque chose....bref une heure de remise en route pour que tout le monde se regroupe et joue ensemble. Il est 21 heures. Peut être dès le début certains vont se séparer et se regrouper... Pfff parfois la partie se décante réellement vers 1 heure du matin, heure à laquelle l'intrigue démarre. Mais les joueurs sont déjà out et certains sont déjà à demi endormis ou saôuls comme des cochons quand on arrive au moment critique. Et le Mj de dire « *mais quels bœufs ils comprennent que dalle !* ». Oui mais la partie a débutée 7 heures auparavant !

Alors soyez organisés :

- s'il y a des solos à jouer ou des rattrapages : faites les jouer avant !
- essayer de faire des parties courtes mais intenses, en limitant le temps pris par des joueurs satellites, c'est-à-dire en leur demandant précisément ce qu'ils font et en leur racontant rapidement (en moins de 5 minutes) ce qu'ils ont fait ou appris.

2. Partie trop souvent

D'une part cela peut paraître flatteur que des joueurs insistent pour continuer toutes les semaines voir deux fois par semaine votre campagne. Mais comme vous le savez les joueurs sortent toujours du cadre que vous avez imaginé (et heureusement d'ailleurs) et il vous faut parfois du temps pour réfléchir à telle ou telle conséquence. Parfois les parties s'enchaînent à un tel rythme que vous n'avez pas fini la campagne ou vous n'avez pas finalisé le scénario. C'est mal ! Je sais, c'est un gros défaut que j'ai eu durant des années : une idée de campagne me venait, je la développe comme un malade puis je craque et je fais créer les Pjs. Ensuite ben puisqu'on a rien d'autre je commence la campagne en précisant aux joueurs que ce ne sera qu'un début mais ils en voulaient plus les goinfres et

je me retrouvai le vendredi midi avec rien pour le vendredi soir...Alors un conseil, jouez quand vous êtes prêts et si vous n'avez rien d'autre, ben allez boire une mousse ou matez un film mais ne gâchez pas des heures de jeu et de recherches pour une impro douteuse.

3. Partie pas assez souvent

A l'inverse, j'ai eu l'occasion de commencer une campagne de l'appel de Cthu de mémoire il y a plus de 15 ans. Elle n'est toujours pas finie et elle ne le sera plus. Une ou deux parties par an c'est pas bon. Première partie : on essaye de se rappeler ce qu'on a joué l'an dernier. Deuxième partie : on avance dans l'intrigue mais avec de gros doutes sur ce qu'on fait. A proscrire.

4. apartheid

Si on suit mon raisonnement ils ne doivent pas exister au cours d'une partie. Pourtant on sait bien vous et moi que c'est faux non ? Mais j'ai eu l'occasion de jouer une campagne Vampire avec de 5 à 8 joueurs (énorme !) et le Mj favorisait une ambiance très « coup de pute » entre nous. Les apartheid c'était plus de 80 % du temps de jeu. Sur 8 heures à table je participais parfois une heure, le reste...heureusement on était nombreux. Il nous arrivait même de faire des solos de rattrapage d'autres parties pour combler le temps. OK cette campagne était drôle, mais l'ambiance c'est ce qui a sauvé les soirées.

Les apartheid doivent vraiment être courts et limités.

5. Pertes de temps

Ne perdez pas votre temps avec des conneries. Un vampire chasse et vous décrivez la scène à un joueur durant dix minutes. C'est pas long, mais si tout le monde s'y met, c'est une heure de perdue. Si en plus il y en a un qui botch, c'est deux heures. Ne vous étonnez pas que les Pjs ne comprennent pas le scénario si leur mental de joueur basique est coupé par des éléments insignifiants toutes les dix minutes ☺

Les Pjs

1. Tropic de différences de niveau

A bannir absolument. Un Pj ne doit pas avoir une supériorité nette de puissance par rapport aux autres. Ce qui va se passer c'est qu'il va faire le petit chef, taper sur les autres, ou faire le scénar seul. En quinze ans de jeu il n'est jamais arrivé une fois l'inverse !!!

2. Cohérence de groupe

C'est lors de mes premières parties de D&D que je me suis vraiment rendu compte de ce problème. Dans un groupe de 6 joueurs se trouvaient réunis tous

les antagonismes possibles au niveau races ou alignements. Du coup, on passait la moitié de notre temps à se faire des coups dans le dos, voir même s'assassiner. Et puis un jour le Mj en a eu marre qu'on massacre ses scénars (et il avait raison) alors il a demandé un groupe cohérent, c'est-à-dire un groupe d'alignements similaires ou proches, avec un but commun. Un peu de tension c'est très profitable à un groupe croyez moi, mais une tension saine : on se bâche un peu, on fait quelques petits coups en douce, on se cache quelques infos ; ça c'est pas grave. Quand le Mj prend plaisir à demander à un Pj d'en tuer un autre, c'est foutu. Il y a aura de la revanche dans l'air un jour ou l'autre, et généralement au moment où vous avez une scène d'ambiance à jouer !!! Donc dans un groupe, sauf avec des joueurs raisonnables qui n'ont pas envie de passer leur temps à se tuer, évitez de mélanger un salubri et un trémère, un cappado et un giovanni...

3. Un but, un vrai

J'ai fait plus de la moitié des parties de jeu de rôle avec des persos qui n'avaient rien à foutre dans le scénar. Soit ils suivaient le groupe juste pour dire, soit ils étaient là sans but précis. Invariablement ça peut déraiser ! Un personnage doit être impliqué dans le scénario ou la campagne. Il est du devoir du Mj avant de commencer de préciser aux joueurs le thème central de la campagne (historique, lutte d'influence...) afin que vos joueurs créent des personnages cohérents avec le thème. Jouer une campagne spirituelle et nécromantique avec un perso terre à terre, très cartésien je l'ai déjà fait : je me suis emmerdé 15 scénars avant de demander de changer de perso. Cette demande a emmerdé le Mj qui ne savait plus comment me faire reprendre le cours du jeu avec le groupe. Cette erreur aurait pu être évitée dès le début. Vous n'êtes pas obligés de donner trop d'infos aux Pjs mais un minimum me semble important. Et pour les plus courageux d'entre vous, faites créer deux ou trois persos à vos Pjs. Selon le scénar, ils joueront l'un ou l'autre. Testé et approuvé !

L'ambiance

1. trop de trop

Règles sans cesse

Rien de plus agaçant qu'un joueur qui ne cesse d'arrêter le Mj car il veut lancer les dés comme dans les règles. Quoi de plus énervant qu'un Mj qui en fait autant ? Les jets de dés c'est pour les cas litigieux (entre joueurs qui s'affrontent Ok je dis pas...). Storytelling avant tout, cela signifie raconter une histoire. Dans une partie de 6 heures en moyenne chacun de mes joueurs lançait les dés une fois ou deux maximum. Etaient ils perdants ?

Celui qui connaît les règles à un avantage certain sur le néophyte. J'ai un jour incarné une jeune vampire toute fofolle de la douzième génération, sans

discipline physique et sans attributs physiques primaires. Et bien vous le croirez ou pas mais j'ai diablé un sixième génération avec plus de 30 points de disciplines. Comment ? Et bien au lieu de frimer et de me battre avec des épées stylées, je lui ai sauté au coup, je l'ai mordu et pompé. Je suis rentrée en frenzy bien malgré moi et le reste s'est fait tout seul...Le Mj était tout déçu, il s'attendait à une humiliation collective ☺

Jets de dès sans cesse

Démonstration si on a un Mj très carré avec les règles. Imaginons une scène de gunfight à 4 Pjs contre 4 Pnjs. En plus il y a de la célérité ou du time ou de la rage...

Initiative : 8 jets avec caquettes de dés pour certains.

Action 1 : jet de toucher, jet d'esquive, jet de dégât, jet de soak : 4 jets pour une action

Si personne n'a d'actions supplémentaires, cela fait 32 jets de dés au pire par round. Et tout le monde sait qu'il y a des actions supplémentaires.

En partie, cela donne un round de secondes maxi qui se joue en parfois 10 minutes. Durant ce temps, chacun est libre de réfléchir à sa prochaine action, d'observer le combat et de voir qui est où et dans quel état et de prendre une décision mûrement réfléchie adaptée à la situation. Sans déconner vous y croyez ? Une scène de gunfight ne doit pas laisser le temps à la réflexion : elle doit se jouer le plus vite possible pour coller le plus possible à la réalité de la situation. Alors arrêtez de jeter les dés dès que quelqu'un saute ou mâche un chewing gum ! Regardez combien de dés à chacun, estimez ses chances moyennes de réussite et donnez directement le résultat (Ok tu tires et il te semble l'avoir atteint ...ensuite...vite.. ; trop tard tu es touché tu prends 3 coches...ensuite...). Au début ça en fera gueuler plus d'un qui se sentira lésé, mais tous vont y gagner en jouabilité !

Le scénario ou la campagne

1. Et si vous y étiez ?

Vous avez déjà vu « usual suspect ». Si vous ne l'avez pas vu, regardez le au passage ! Bon pour ceux qui l'ont vu vous voyez bien qu'on ne comprend rien du premier coup. Ca c'est ce que vivent les Pjs dans le scénario. Mais si vous avez déjà vu le film deux ou trois fois, les choses vous paraissent évidentes. Ca c'est votre vision de Mj.

Quand c'est vous le Mj, tout vous paraît simple, mais les Pjs n'ont pas du tout le même ressenti. Ils n'ont pas toutes les cartes en main, ils n'ont pas forcément trouvé toutes les informations, et ils sont englués avec des tas de choses

annexes qui se mélangent en plus. D'où l'intérêt de ne pas « s'épiler » en détails inutiles. Allez à l'essentiel et contrôlez les dérapages trop fréquents, c'est s'assurer d'une meilleure vision du scénario.

2. Les Pnjs

Règle d'or : jamais oh grand jamais vous ne devez mettre un Pnj dans votre campagne ou scénario qui soit un de vos Pj « mis en retraite » ou réutilisé parce que vous l'aimez bien. Pourquoi ? D'une part parce que vous l'aimez bien et comme vous ne voulez pas qu'il meurt connement, vous le boostez un peu et vous trichez. De ce fait, vous en faites une sorte d'immortel vivant. Et comme vous l'aimez vraiment bien (ou mieux si il est boosté ☺) vous le collez tout le temps aux Pjs, qui finissent par en avoir marre, surtout si ils le connaissent. D'autre part votre Pj-Pnj va trouver la solution à tout problème, va donner trop d'infos...bref il déséquilibre le jeu et donne aux Pjs l'envie de se reposer sur lui. Aucun intérêt.

Trop fort ce Pnj !

C'est un classique dans le genre : tous les Pnjs sont des gros bills en puissance. Dès qu'on s'adresse à eux on se fait bâcher. Si on réplique, on se fait baffer !!! Pffff comment évoluer dans un univers pareil. Des gros bills il en faut, mais il faut aussi des petits et des moyens. Brimer les joueurs tout le temps c'est lourd. De plus, si vous faites intervenir des créatures avec milliard de disciplines, dons, sphères, compétences, sorts...vous n'arriverez pas à le gérer et il sera sous-joué. Alors à quoi bon ? Si un supplément officiel tel que Jerusalem by night vous donne une floppée de monstres ignobles, ceux-ci ne doivent pas intervenir tout le temps : ils demeurent des légendes parmi les légendes et les croiser tient de la coïncidence malencontreuse, parfois à vocation définitive☺.

3. Mortalité

On a tous eu le cas en tant que Mj, c'est clair, ça fait chier tout le monde. Vous commencez une campagne sur un thème bien précis qui nécessite des persos bien précis qui ont joué depuis le début et paf...y en a un qui crève (ou pire, devant des emmerdements le joueur vous demande s'il peut changer de perso). Catastrophe ! Parce que pour faire entrer quelqu'un de nouveau dans le scénar c'est toujours délicat : différence de niveau, d'informations, personnage moins impliqué...Mais si les joueurs savent que vous êtes un Mj qui ne tue pas, c'est la porte ouverte à une débauche permanente de conneries. Combien de fois un personnage mort revient il à la vie par l'intervention divine, démoniaque ou je ne sais quoi encore. Non décidément c'est à exclure : les joueurs doivent avoir la mort aux trousses et celle-ci gagne parfois. Alors il faut trouver l'équilibre, avec

une mortalité qui arrive en dernier recours (sauf si le jeu s'y prête) mais une mortalité palpable.

4 : up n' down

Dans la vie il y a des hauts et des bas. Ne laissez pas vos Pjs toujours en bas en train de clapoter dans la merde, ne les laissez pas trop le cul talqué près du radiateur...Alternez les bons coups avec les merdasses...Et laissez leur surtout des opportunités de sortir du cadre convenu. J'ai toujours eu des surprises avec des joueurs qui tiraient avantage d'une situation inattendue (de mémoire j'en ai un lors de ma dernière campagne qui a évité à six hauts dignitaires assamites de subir le rituel tremère qui condamne le clan à sa faiblesse, vous imaginez le statut de ce gars là chez eux. Il a gardé avantage de cela durant très longtemps, même sans le savoir)

Le grand yabon beurk

Je ne savais pas réellement comment titrer ce dernier passage de cette aide de jeu, désolé, j'ai trouvé que ça !

Dans cette rubrique, je vais aborder ce que je considère moi (et ça n'engage que ma personne, je suis déjà suffisamment irresponsable pour n'impliquer que mon avis) comme les choses à éviter. En contrepartie, je vous donne une vision alternative de la façon de jouer certaines scènes, notamment les intro qui posent toujours problème.

Beurk 1 : les rêves.

C'est une des choses qui m'horripilent en Jdr : dès qu'un Mj manque d'imagination, il s'arrange toujours pour faire passer les infos que les Pjs ont lamentablement manquées par le biais d'un onirisme chronique et redondant. « Cette nuit tu as fais un étrange rêve : tu voyais une plaine couverte de sable et dans laquelle une femme, celle que tu cherches depuis trios mois, marche. Au loin tu peux apercevoir les pyramides d'Egypte ». Super ! Il faut donc aller en Egypte pour trouver la solution. Mais cher Mj qui pratique cette méthode à outrance, tu oublies que l'on rêve toutes les nuits et que le joueur même s'il sait qu'il peut y avoir un message, ne suis pas bêtement ses rêves....Cette nuit j'ai rêvé que deux blondes superbes m'abordaient au supermarché du coin. Est-ce pour cela que j'ai attendu là bas toute la journée ??? Non ! (Vous êtes déçus hein ?) Il y a d'autres moyens de faire passer des infos à un groupe. Une fois par an ça passe mais sincèrement on a du me faire le coup plus de 40 fois dans ma vie de rôliste et ça m'a saoulé dès la cinquième.

Beurk 2 : LA prophétie

Mj, toi qui utilise la prophétie comme élément central de ta campagne, attends toi te faire battre avec le bâton que tu viens de tendre. La prophétie regroupe tous les éléments néfastes à une campagne :

- c'est un truc que tout le monde fait et qui n'a donc aucune originalité
- les joueurs le vivent très mal car ils ont l'impression de ne plus avoir leur libre arbitre et d'être prisonniers dans le carcan de la destinée
- si un Pj meurt, la prophétie a soudain l'air con
- si ce même joueur veut refaire un perso, son intégration sera plus dure
- Les pjs sont par nature des êtres capables de tout et peuvent volontairement ou non vous plier une prophétie en deux si celle-ci ne leur plait pas. Je me souviens d'une partie d'Ars Magica dans laquelle il y avait une prophétie omniprésente qui conditionnait presque chacun de nos actes. Dans celle-ci il fallait sauver une jeune femme et l'aider à reconquérir son trône occupé par un tyran. Au bout du deuxième scénario une fois la gamine sauvée, celle-ci est devenue infecte. Elle passait son temps à nous gaver et un joueur n'y tenant plus l'a livrée au tyran pour que l'on puisse vaquer à nos occupations personnelles de magicien. Fin de la campagne et de la prophétie.

Beurk 3 : I know all

Je ne me suis jamais autant amusé à vampire mascarade que lorsque j'ai maîtrisé de petits scénarios dans une ville où chaque vampire était secret. Le prince lui-même était masqué derrière un voile de ténèbres (à l'époque il n'y avait que le bouquin de base et je ne savais pas qu'obtenebrate existait, j'avais inventé un truc con pour le mystère) et mes joueurs ont passé au moins trois ans réels de jeu avant d'avoir une petite idée de son clan et de son histoire personnelle. Ils se sont éclaté comme des petits fous, ont monté des intrigues.... Aucun de mes Pnjs ne s'est présenté avec son clan et sa géné. Du reste je vous invite à éviter les archétypes flagrants ou à les détourner : un type costaud sur une moto avec son gang de bikers, il a un gros « brujah » marqué sur le front. Un prof de droit réactionnaire qui enseigne à ses étudiants la contestation et le libre arbitre, ça peut en être un aussi... Du reste tous les moches ne sont pas des nosfé et tous les cinglés ne sont pas malkav. Des mecs plein de terre sur la gueule avec des tics c'est pas tous des gangrels merde !!! Un ventrue qui a crevé un pneu sur une route déserte et qui a mit six heures à changer sa roue et à loupé son rendez vous crucial aura la même allure 😊

A l'inverse j'ai eu le déplaisir de commencer une campagne garou avec ce genre d'intro :

« Le grand sage de la tribu a tenu à vous réunir car de graves incidents se sont déroulés depuis peu. C'est à vous qu'il s'adresse car il sait que vous êtes jeunes, plein de rêves de gloire et en quête de reconnaissance parmi les vôtres (jusque là

rien à redire). D'une voix émue, il vous annonce que votre ennemi est un black spiral dancer de rang 5 dont le nom estet qui vit..... » Boum ! Retombée d'ambiance. Dès les dix premières minutes de ce qui devait être une longue campagne, je sais qui est mon ennemi et j'ai déjà toutes les infos que je veux dessus. Et le suspens on s'en cogne hein ? Et la recherche d'infos aussi ? Ah ok : j'avais pas vu ça comme ça. Du reste il n'y a pas eu de deuxième scénario car le Mj a bien senti qu'on n'était pas dedans. Ne donnez pas tout dès le départ.

Yabon 1 : l'intro qui évite les intro « intermarché »

Le terme d'intro intermarché illustre la difficulté pour un Mj de réunir un groupe et de les lancer sur le scénario. Dans un med fan, on a le coup de l'auberge où les Pjs sont réunis quand déboule un babal attifé comme l'as de pic et qui crie « je cherche un groupe d'aventuriers... » dans le monde moderne les auberges ont disparus et on a donc une intro intermarché, c'est-à-dire un truc speed et énervant que le Mj doit mettre en place pour réunir ses joueurs (genre ils se croisent dans le même bar pas hasard...quand ils sont cinq c'est plus que du hasard non ???). Voici deux extraits issus du même scénario. Je l'ai fait jouer à deux groupes différents par deux moyens différents :

Méthode classique : pour chaque joueur la scène était similaire

« Ton téléphone sonne »

« Je décroche »

« Allo, c'est Clint. Je t'appelle pour t'annoncer une bonne nouvelle : Jonathan Arcander est mort, on l'enterre dans deux jours. J'y serais ne serais ce que pour me délecter de cette scène »

« Moi aussi »

« bla bla et tes hémorroïdes ça va...bla bla salut »

« bla bla oui ça va salut »

S'en est suivi plus de 30 minutes de jeu durant lesquels les pjs se sont appelés les uns les autres au téléphone pour se raconter la bonne nouvelle. Ils ont vaqué durant deux jours à leurs petites affaires (2 heures de jeu), on passé du temps à s'organiser sur le comment on y va on prend deux voitures gnagnagnagna (30 minutes). Après plus de 3 h 30 de jeu ils sont au cimetière pour la cérémonie. OUF !

Maintenant essayons de voir cela autrement. Je sais qu'il y en a plein qui font ça et ça me rassure parce que c'est ça qu'il faut faire. Vos joueurs sont assis, vous leur annoncer qu'on commence.

Musique d'ambiance Libera me (piste 1 de la BO entretien avec un vampire)

« La neige fine tombe depuis déjà plus de vingt minutes sur le royal cemetery. Le prêtre tremblant de froid secoue la tête pour chasser les flocons et essaye de reprendre meilleure figure : « nous sommes réunis ici pour accompagner Jonathan Arcander dans sa dernière demeure ». Vous relevez la tête et constatez le même sourire sur le visage de chacun d'entre vous...bla bla bla bla

En moins d'une minute vous venez sans vous en rendre compte :

- de réunir les joueurs au même endroit sans aucune difficulté
- d'éviter 3 h 30 de détails inutiles pour le scénar qui fatiguent les Pjs avant même que l'intrigue commence
- de créer un effet de surprise : les Pjs ne savent pas où ils sont et les éléments du décor apparaissent progressivement à eux. Quelque peu intimidés parce qu'ils n'ont pas encore toutes les clés en main, les Pjs seront plus dociles et le scénar commencera mieux.

Voilà ça c'est du storytelling. Peut être que certains joueurs auront envie de vous couper pour faire machine arrière, du genre « euh attends moi je voulais venir mais rester caché dans ma voiture à proximité.... » Mais non, VOUS avez décidé car VOUS racontez l'histoire et à moins de commettre un contresens total par rapport aux Pjs, ils auraient fini par faire ce que vous avez décidé. Si vous parvenez à commencer comme cela, vous éviterez quelques ennuis.

Avant tout ceci n'est qu'un jeu !!!!

C'est le mot de la fin, je vais pas vous prendre la tête durant encore 12 pages, mais certaines personnes ont tendance à oublier que ceci est un jeu, et que dans tout jeu il y a une probabilité de victoire et une probabilité de défaite. Il faut l'avalier. Si certaines personnes n'admettent pas perdre, c'est leur droit, mais dans ce cas elles seraient mieux sur un ordi avec des cheat codes....Se prendre la tête et ne plus se parler parce que son personnage s'est fait killé dans le dernier scénar, ça tient de la plus critiquable gaminerie et ça n'a pas lieu d'être autour d'une bonne table de jeu.

Salut et la prochaine fois je ré-écris des scénars ☺
Belgarath