



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Upgrade, ou "comment augmenter le niveau de ses parties"**

Upgrade, ou "comment augmenter le niveau de ses parties"

mardi 13 janvier 2004, par [Shaw](#)

Bof. Cette partie n'était pas mal mais... mais elle manquait de piment, il y avait du déjà-vu. Aussi, vous aimeriez reprendre les choses en main, et qui plus est, entre de bonnes mains. Il vous faut du sang neuf pour couler dans les veines de vos parties. Eh bien c'est là que j'entre sur scène, avec mon Bagage (sans les pieds) spécialement préparé pour vous, Maîtres du Jeu, et contenant une petite sélection de ma boîte à idées à la manivelle coincée.

Voici donc différents trucs et astuces en pack et en vrac mais à travers lesquelles j'espère bien que vous trouverez de l'inspiration -de la motivation ?- pour aiguiser vos parties et remettre vos joueurs sur le fil.

En clair, voici de quoi vous donner une idée sur le 'comment *upgrader* ses parties'.

I. Le plan diabolique

Commençons par le commencement (la fin, on verra plus tard) : le scénario.

Il y a quelque chose que j'ai remarqué chez les Joueurs (dont moi-même lorsque je passe de l'autre côté de l'écran), c'est qu'ils se prennent d'un engouement féroce pour la partie dès qu'ils ont l'occasion d'entreprendre, d'avoir des initiatives, dès qu'ils ont l'impression d'avoir un certain contrôle sur la situation (mais biensûr, et fort heureusement, ce n'est pas le seul moment). C'est pour cela qu'il est productif d'insérer dans la trame de l'histoire un moment où les Joueurs coordonnent les opérations.

Des exemples concrets sont l'assaut d'une base, la mise en place d'un guet-apens ou encore la

préparation de ses défenses pour la nuit, contre l'attaque de la Horde Sauvage (le sable, les rails, etc.). Dans chacun de ces cas les Joueurs vont redoubler d'inventivité et leur instinct d'aventurier, celui qui anime l'âme de tout rôliste, va ressurgir en trombe. La ruse, l'intelligence, l'originalité seront mis en oeuvre et de cette base, la suite de la partie devrait découler toute seule. Le must à tout cela serait de fournir aux Joueurs une carte des lieux, un plan du château, etc. Ils se sentiront plus assurés dans leurs choix qui seront d'ailleurs plus limpides. Permettez donc à vos Joueurs de s'exprimer ainsi dans une partie et vous passerez au niveau 1.

II. Les sueurs froides

Vous le savez peut-être déjà, et on ne le répétera jamais assez, mais un des moteurs d'un film d'action, d'aventure, de suspense, de frisson, de complot et même d'intrigue politique est le danger. C'est le point commun à tous : la santé physique -et/ou mentale- du héros est menacée à un moment ou à un autre (voire constamment). L'accroche, la montée dramatique, le climax, les scènes de combat des films, qui possèdent cet atout du danger peuvent -et doivent- être retranscrites dans une partie.

Les Joueurs doivent ressentir qu'ils évoluent dans un monde hostile et que sur chacune de leur action pèse l'épée de Damoclès. A ma connaissance, aucun JdR ne traîne d'un monde dans lequel tout est peace, tout est love ; le danger est donc une constante. Et il faut le faire ressentir à vos Joueurs plus intensément. Ils doivent en arriver à redouter



un combat (non pas à les esquiver tout le temps, attention, il ne faut pas en faire d'affreux lâches, sauf s'ils le sont de départ), à se poser des questions sur l'issue d'une interaction ou encore sur ce qui se cache dans ce donjon obscur, derrière cette porte gardée par un monstre. Un exemple simple serait la roulette russe : le PJs choisit un nombre, il lance 1D6 ou 1D8 tout en faisant tourner le barillet et appuie. Le dé indique le nombre choisi ? Dommage...

Non sans pour autant les harasser de menaces ou faire mourir leur perso coup sur coup, établissez plutôt subrepticement un climat de tension qui fera réfléchir vos Joueurs à deux fois. Seulement alors vous pourrez passer niveau 2.

III. Du sang et des tripes

Lancer les dés, c'est bien. Attaquer son ennemi d'une attaque puissante en criant le nom de son dieu, c'est mieux. Vous l'avez, compris, j'évoque ici le rôle-play des combats. Et sans m'étendre sur le sujet du rôle-play dans je parlerais dans un article ultérieur, j'évoque ici l'importance des descriptions dans un combat.

Un combat, une scène d'action, doivent être tout ce qu'il y a de plus vivant. Pour joindre l'idée de danger évoquée précédemment, les mots adéquats permettront plus facilement de peindre une scène sanglante, épique, héroïque, drôle, dramatique ou encore catastrophique. C'est évidemment votre devoir même de faire vivre vos PNJs en décrivant chacune de leurs attaques tout en variant le vocabulaire. Mais il faut que ce soit réciproque de vos Joueurs.

Exigez qu'il décrivent leurs actions avec soins, avec force de détail et qu'ils évitent le plus souvent de se limiter à un « je tape », « je lui tire dessus » ou pire encore, à se limiter à un « je lance les dés ».

Si vous voulez que vos scènes d'action s'embrasent, n'oubliez jamais ce principe. Les joueurs décrivent leurs attaques, vous décrivez les effets, vous décrivez la riposte. Vous passerez ensuite niveau 3.

IV. La mission secrète

Voici un petit plus pour vos parties qui s'annoncent être trop linéaires : sortez vos missions secrètes !

Soigneusement écrite sur un bout de papier (dans une enveloppe c'est top et dans une enveloppe brûlée aux coins avec une bougie c'est la grande classe), les missions secrètes sont en quelque sorte un objectif secondaire personnel à usage unique. Vous en donnerez une à chaque Joueur qui devra, au cours de la partie, essayer, sans pour autant perdre de vue le vrai objectif du scénario, de s'acquitter.

Ces missions devront avoir un champ d'action limité le plus possible (ne demandez pas à Frodon d'aller chasser l'ogre d'un village de la Comté alors qu'il entre dans le Mordor), pour que les Joueurs ne perturbent pas le jeu, chacun tiré par son objectif égoïste. Cela amène au deuxième point : essayer de faire une mission qui mette en jeu un des PJs ou leur entourage proche ; concevez cette mission plus comme quelque chose de social que comme une mini-quête du saint graal. Un dernier point : faire en sorte que la mission ait un rapport avec l'histoire personnelle du PJ concerné, avec ses convictions, ses origines ; il se sentira d'autant plus concerné.

Le but de ces missions est de faire entreprendre le Joueur, de le forcer (doit-il vraiment se forcer ?) à relancer le jeu. Mais le danger avec cela est que les Joueurs se mettent en tête de remplir leur objectif en solo et de larguer toute coopération, d'oublier l'âme de l'équipe. Seuls des objectifs peu compétitifs, ouverts et plutôt facile dans leur réalisation (pas trop quand même) en sur permettrons d'éviter cela.

Ainsi acquerrez vous votre niveau 4.

V. La toile d'araignée

Un bon scénario ne doit pas simplement être bon. Il doit aussi tisser des liens, des liens dans toutes les directions, des liens solides et attachants.



Les premiers liens seront vers d'anciens scénarios (des ennemis/alliés qui ressurgissent, une vieille affaire qui n'est en fait pas terminée, des indices inutiles auparavant qui s'avèrent intéressants, etc.). Ils rappelleront aux Joueurs de bons (ou douloureux) souvenirs, ce qui les enchantera de voir que leurs actes ont plus d'importance qu'ils ne se l'imaginait.

D'autres liens doivent être tissés vers les personnages eux-même. Ce sont sûrement les plus importants. Ils faut introduire des éléments de la vie personnelle des PJs, des expériences vécues, sa mentalité, des origines, ses croyances, ses passions, ses peurs... Ils se sentiront extrêmement concernés et tout de suite, leur intérêt sera aiguisé.

Enfin, des liens doivent se tendre vers le futur, en prévision d'autres scénarios. Ils pourront fournir un point de départ, un rebondissement, une autre fin,

ce qui n'est pas négligeable. Il y a d'abord le point fort des quêtes qui, lancée dans un scénario, un peu oubliées ensuite, s'achèvent à la plus grande fierté des Joueurs dans un scénario ultérieur. Ensuite viennent les PNJs. Récurrent et attachant devra être leurs destinée. Ils seront des points de repères pour les PJs dans un autre scénario ; allié ou ennemi, un tel PNJ que les PJs commenceront à connaître sera à lui tout seul une mine d'inspiration (pensez seulement : les joueurs vont se confier à lui et vous pourrez réagir dans l'ombre en conséquence...)

Tel est est la condition nécessaire du niveau 5.

Une fois que vous êtes arrivé à ce niveau 5, vous pouvez changer de PM (Personnage Maître du jeu) et ainsi changer de style de jeu, de stratégie pour vos parties de folie. Le maître mot : imagination ! Et hop.