

Kit de base du MJ

Comment gagner du temps et se faciliter la vie

Salutations citoyennes et citoyens. Voici une petite compilation des techniques secrètes et millénaires pour simplifier vos parties de Jeu de Rôles. Alors certes, elles sont pensées à la base pour l'univers des Chroniques de Nebomore, mais elles s'appliqueront sans aucun souci à tout type de jeux et d'univers. Les joueurs ayant les mêmes faiblesses et habitudes que vous pouvez sans mal exploiter.

Se simplifier la vie

Vous êtes le ou la maîtresse du jeu ! Enfin ça ou une joueuse quelque peu égarée dans un texte qui ne vous concerne pas vraiment. Quoiqu'il en soit, vous êtes à la tête de cette petite partie de JDR. Mais ça ne veut absolument pas dire que c'est à vous de tout assumer. Loin de là même. Vous avez simplement pour tâche de veiller à ce que tout se passe bien, que chacun se respecte et que ce ne soit pas tout le temps la même personne qui parle et qui décide de tout. En dehors de ça, vos joueurs peuvent très bien s'occuper de nombreuses petites tâches. Un texte à lire ? Fort bien, l'un de vos joueurs s'en chargera pour les autres. Une scène à résumer ? Un lieu à décrire ? Une information à partager ou au contraire à dissimuler, laissez quelqu'un d'autre assumer ce rôle. C'est une bonne façon de les impliquer dans votre histoire, de les motiver et surtout d'alléger votre travail. Veillez simplement à garder le tout sous contrôle. Mais petit à petit, vous saurez sans mal quoi leur confier et eux de leur côté sauront où se situent les limites de leur nouveau pouvoir.

Improviser facilement

Une façon fort simple de créer un twist drôle est tout simplement de reprendre un détail apporté par vos joueurs et de le gonfler au pinacle de votre scénario. Alors certes, ce n'est absolument pas l'idée du siècle, mais pour une petite partie sans prise de tête c'est efficace et cela laissera un bon souvenir à vos joueurs et joueuses. Dans le même ordre d'idée, élargissons quelque peu le concept, vous pouvez rebondir sur toutes les idées farfelues de vos joueurs. C'est un bon moyen de faire avancer le scénario et de leur apporter de l'inattendu. Il suffit de garder une direction un tant soit peu fixe et le reste devrait couler de source. Réutilisez leurs suppositions, exacerber leurs doutes et jouez sur leurs attentes. Avec de l'entraînement, cela deviendra naturel et vous ne ferez plus jamais deux fois le même scénario de la même manière. Ce qui d'ailleurs est particulièrement conseillé pour maintenir le plaisir de jeu pour vous aussi, c'est important.

Gagner du temps

Alors, si l'improvisation ne suffit pas, il y a d'autres techniques. Moins avouables, plus controversées, mais diablement efficaces. Faites perdre du temps à vos joueurs ! Et laissez vous un espace de réflexion et d'introspection. De manière générale, il y a plein de techniques toutes bêtes, à commencer par la banale pause. Laissez les fumer une clope, allez aux WC et prenez un instant pour repenser à votre vie, vos erreurs, votre parcours, et pourquoi pas votre scénario. Là aussi, laissez vos joueurs lire quelques textes vous accordera quelques instants pour décider de la suite, idem pour toutes les idées

du premier paragraphe. Mais si cela ne suffit toujours pas, sortez votre arme secrète ! Il est temps de laisser vos joueurs établir une liste. Sur n'importe quoi d'ailleurs, il suffit que cela prenne du temps et nécessite que deux ou trois personnes aient besoin de donner leur avis. Qui sera, si tout va bien, contradictoires ou à minima différents. Idem sur le papier, mais différent dans la forme, laissez vos joueurs planifier la suite de l'aventure. Mais attention ! Attention pauvre fou ! Cela peut les occuper des heures durant et manger tout le reste de votre séance.

S'amuser aux dépends des joueurs

Comme évoqué plus haut, vous aussi vous avez le droit de vous amuser. Et si ce ne peut être avec votre groupe, ce sera donc à leurs dépends. Attention, avant d'aller plus loin, il est hors de question de les torturer ou de gâcher leurs parties, juste de s'amuser. En tant que grand manitou de la partie, vous pouvez placer divers pièges et situations fortes cocasses et anticiper la réaction de vos joueurs. C'est une part non négligeable du fun du travail de maître du jeu. Mais plus encore, vous pouvez les envoyer sur de fausses pistes, les piéger dans des suppositions erronées et contrecarrer leurs attentes. Qui n'a jamais été face à un boss aux pouvoirs démesurés, mais qui se trouve particulièrement faible au corps à corps. Je vous assure qu'en le voyant s'effondrer au premier coup de poings¹, vos joueurs s'en souviendront longtemps ! Comme à chaque paragraphe, attention à ne pas aller trop loin. Vous êtes quand même globalement supposés vous amuser avec eux, jamais vraiment contre eux. C'est une question de dosage, comme ce vieux dicton qui veut qu'un poison ne soit pas si différent d'un médicament.

Bibliographie

Ce texte ne sort pas de nulle part. Vous trouverez ici-bas quelques sources complémentaires si vous voulez parfaire votre trousse à outils du MJ. En plus de la page où ce présent texte se trouve, normalement, car vous devriez y trouver d'autres textes plus spécifiques à l'univers des Chroniques de Nebomore. N'hésitez jamais à tester vos propres techniques et à comparer leurs effets. Il n'y aura jamais meilleurs outils que les vôtres. Mais n'hésitez pas non plus à les partager et en faire profiter les autres. Qui sait ce que vous apprendrez en les exposant à tous et en ayant le retour d'autres maîtres du jeu, voire de vos propres joueurs.

OLIVER Alan, The Fantasy GMs Emergency Toolkit. Signs & Portents n°70, 2009. Traduit et disponible sur le site ptgptb.fr : <https://ptgptb.fr/trousse-d-urgence-du-mj-d-heroic-fantasy>. Il s'agit de l'article qui a tout simplement inspiré ce présent texte et dont certains conseils sont repris et adapté à notre sauce. De manière générale, le maître du jeu malin a tout à gagner à se perdre sur ce site, qui propose de nombreuses traductions de textes et articles plus intéressants les uns que les autres.

Wick John. Dirty MJ, petit manuel du MJ tordu. Arkhane Asylum Publishing, 2019. 94p. Isbn : 978-2-37255-003-1. Vous trouverez dans cet ouvrage quelques techniques interdites par la bienséance et réprouvées par la morale, mais toutes mortellement efficaces !

¹ Histoire vraie ! Pour être honnête, Maphis m'en veut toujours, ce qui me permet de toujours trouver cela hilarant, des années après !