

# Devenir le Maître du Jeu

*Commencer, pratiquer, s'amuser*

Le rôle de Maître du Jeu peut paraître complexe, abscons et dérouter nombre de joueurs, même parfois les plus expérimentés. Pourtant, c'est un rôle absolument sympathique à jouer et particulièrement fun quand il est bien mené. L'idée étant ici de s'amuser avec les joueurs, et donc *ipso facto* de jouer soi-même à la partie en cours. Le Maître du Jeu n'est donc que lui aussi un participant et suivra l'aventure avec les autres, la découvrant au travers des choix de ses joueurs qui pourront l'amener loin des sentiers qu'il avait tracés en amont. Ainsi, la partie réservée au Maître du Jeu, la préparation et la gestion, n'est pas si complexe à manier et d'aucun sera capable de s'y aventurer. L'idée principale étant de s'y aventurer une première fois, avec ou sans préparation minutieuse, de s'y amuser et d'y revenir ensuite pour progresser petit à petit.

## Comment débiter

Vous voilà aux portes de votre première grande aventure en tant que Maître du Jeu. Mais comment bien débiter ? Tout simplement en lançant votre première partie. Oubliez les détails pour l'instant et concentrez vous sur une idée unique : vous devez vous amuser avec vos joueurs. Passez simplement un bon moment, rebondissez sur leurs idées rocambolesques et vos joueurs reviendront d'eux-même à votre table. Si vous faites cela, vous avez déjà fait la moitié du chemin. Après, il va quand même vous falloir vous préparer un chouilla. Dans une partie de Jeu de Rôle classique, le Maître du Jeu doit s'occuper de tout ce qui n'est pas réservé aux joueurs. À vous de préparer le scénario, de faire vivre l'univers et d'animer les Personnages Non Joueurs. Mais tout cela va relativement de soi. Inutile de sortir de grandes académies impériales pour comprendre ce genre d'idées. Nous laisserons donc ces détails à votre seule imagination. Il vous faudra cependant veiller à préparer quelques notes. Ayez les grandes lignes de votre histoire sous la main, les informations cruciales pour comprendre la diégèse de votre histoire et quelques éléments annexes sur une feuille près de vous. Ainsi, vous serez à même de répondre aux questions de vos joueurs, voire même d'improviser si le besoin s'en fait ressentir. Au-delà de ça, vous pouvez prévoir de plus en plus d'éléments selon votre expérience et les attentes de vos joueurs.

## Quel système utiliser

Abordons rapidement le grand schisme qui secoue le monde du Jeu de Rôle, la grande séparation entre ludistes et narrativistes. Là où les premiers utilisent de complexes systèmes de jeu, des ensembles de règles alambiquées pour tenter d'approcher toute la complexité du monde réel et de ses hasardeuses péripéties, les ludistes lui préfèrent un jeu épuré mettant l'accent sur l'histoire et le scénario. L'un comme l'autre ont des défauts et qualités qu'il vous faudra expérimenter afin d'en tirer le meilleur. Ce ne sont pas les seules catégories de jeu qui peuvent exister, abordons sommairement la différenciation entre dirigistes et parties bac à sable, indice venant simplement quantifier le niveau de liberté dont dispose vos joueurs. Rien de tout cela n'a réellement d'importance, du moment que vous trouvez le style de jeu qui vous sied le mieux. N'hésitez pas à varier les plaisirs et tester plusieurs approches avant de trouver votre spécialité.

## **S'améliorer constamment**

Le Maître du Jeu intelligent saura se remettre constamment en question. Ne restez jamais sur vos acquis et remettez tout sans cesse en jeu. Vous excellez sur un type de scénario particulier ? Tentez d'en inverser les mécaniques. Qui sait ce que vous en tirerez, cela vous confortera peut être dans vos acquis ou remettra toute votre vie de rôliste en question. Sans aller aussi loin, vous pourrez ainsi surprendre aisément vos joueurs et vous amuser de leurs réactions, de leur étonnement. C'est ainsi que vous allez compléter petit à petit votre trousse à outils du parfait Maître du Jeu. En testant une nouvelle mécanique, vous l'aurez ensuite à disposition dans d'autres situations, avec d'autres joueurs. C'est le même principe pour vos joueurs d'ailleurs. En remettant en question constamment ce qu'ils pensent savoir, vous les entraînerez eux aussi dans une spirale bénéfique. De meilleures idées pour eux, de meilleurs rebondissements pour vous, et ainsi de suite.

## **Les grandes ficelles**

Nous n'aborderons pas ici les listes de conseils classiques, que vous retrouverez sur d'autres textes du site des Chroniques de Nebomore. Non nous allons plutôt nous concentrer sur des conseils plus théoriques. À commencer par un conseil simplissime, sur le papier, mais aux conséquences et aux exigences démesurées. Ne vous laissez pas abattre par une partie en deçà de vos attentes, par un joueur problématique ou une situation ridiculement complexe qui a perdu complètement vos joueurs. Il arrive à tout le monde de se rater à un moment ou à un autre. Ce qui importe, c'est de continuer son chemin et éventuellement de tirer quelques leçons de vos erreurs. Dans la théorie toujours, pensez globalement vos scénarios en terme de rebondissements, d'attentes et autres éléments clefs que vous allez vouloir intégrer à la partie. Vous pouvez évidemment tout prévoir de A à Z et proposer à vos joueurs un véritable chef d'œuvre littéraire, mais avec l'expérience seuls quelques éléments vous seront obligatoires. Et encore avec le temps, improviser vous deviendra naturel, presque automatique. Gardez donc ces quelques éléments clefs sous la main et servez vous en pour rythmer votre partie. Ne laissez pas vos joueurs tourner en rond trop longtemps, lancez leur un élément croustillant pour les plonger à nouveau dans l'intrigue. Ne laissez jamais le soufflet retomber complètement, mais jouez sans cesse avec la limite acceptable. Repoussez la même, si vous vous en sentez capable, sans jamais la franchir.

## **Immersion dans l'univers**

Finalement, voici le seul point complexe de ce document. L'immersion est difficile à quantifier, personnelle, abstraite. Chacun y est confronté différemment mais tous y sont soumis. Evitez à tout prix que vos joueurs échappent à l'ambiance que vous tentez d'installer. Ne les laissez pas consulter leur téléphone, empiler des dés ou discuter de tout et de rien pendant que d'autres s'impliquent. C'est là que toute votre expérience sera bénéfique, pour sentir inconsciemment quel joueur vous échappe et lequel mérite un rappel à l'ordre indirect. Distribuez sciemment la parole dans ces cas-là. Sans être subtil, demandez son avis à quelqu'un qui faisait autre chose est diablement efficace. N'hésitez pas non plus à réduire un autre au silence. Rien de pire pour certains qu'un joueur qui prend l'ascendant sur les autres et nuit à leur partie. Tout est question de dosage, tout l'art du Maître du Jeu se résume finalement à quelques compétences de posologie.