

## AVANT-PROPOS

Puisque la campagne a été écrite par un auteur qui a sa propre vision de la masterisation, il nous a semblé intéressant de partager notre vision de cet art délicat. Il y a autant de façons de masteriser qu'il y a de groupes de joueurs, et nous ne prétendons aucunement avoir une meilleure façon que les autres. Ce chapitre présente notre vision sur le sujet, qui pourra être utile pour les conteurs expérimentés, pour comparer ; pour les conteurs débutants, comme socle de réflexion pour leur propre exploration. Et enfin pour tous les lecteurs de la campagne, car elle a été écrite avec ses idées en tête.

## RYTHME, IMPACT ET CRÉATIVITÉ

Selon nous, un maître de jeu doit rester concentré avant tout, pour chaque joueur individuellement autour de la table, sur trois aspects : rythme, impact et créativité.

- Rythme : Quand est-ce que le joueur a joué la dernière fois ?
- Impact : Quel impact sa dernière action a eu sur la scène ?
- Créativité : Quelle créativité a-t-il dû déployer pour obtenir cet impact ?

### Rythme

On pense souvent au rythme d'une partie au niveau collectif. Est-ce que l'ambiance est bonne ? Est-ce que l'action est dynamique ? Cependant, le rythme collectif n'est pas forcément le reflet du rythme individuel.

Prenons l'exemple suivant,

Joueur 1 (Jurt) : Je pousse la table dans l'escalier puis je lance une dague sur le premier assaillant.

MJ : Superbe ! La table s'éclate en contrebas dans un bruit de tonnerre, les trois attaquants qui montaient retombent au rez-de-chaussée ! Et ton jet d'attaque touche, fait tes dégâts, suivant.

Joueur 2 (Tenor) : Notre seule porte de sortie est débarrée ?

MJ : Non, malheureusement, elle est verrouillée. Fais-moi un jet de crochetage si tu veux t'en occuper. 11 ?

Très bien, tu t'actives sur la serrure, tu n'es pas au top de ta forme, mais elle ne devrait pas te résister longtemps. Suivant !

Joueur 3 (Aeris) : Est-ce que le chandelier est attaché par une corde ou une chaîne ?

MJ : Une corde.

Joueur 3 : Alors je veux tenter de tirer dessus avec une flèche demi-lune pour la couper.

MJ : Très bien. Tu es juste à côté, et c'est une cible

immobile, jet d'attaque avec avantage. 14 ? Ça touche ! La flèche siffle et tranche la corde. Les gardes en contrebas se jettent au sol dans des cris de douleur ; le feu commence à prendre au niveau des stocks d'alcool. Tu as terminé ?

Joueur 3 : Je vais terminer par une action de mouvement pour me placer contre le garde à mon niveau, s'il veut utiliser son arbalète il aura un désavantage.

MJ : Très bien. Fin de votre tour, à mes gardes maintenant !

Dans cet exemple, le maître de jeu devrait prendre une note mentale que malgré l'action rapide de la scène, le joueur 2 n'a quasiment rien fait. Sur un tour, c'est anecdotique ; mais si la situation devait se reproduire sur trois tours, en considérant qu'un tour à trois joueurs peut rapidement prendre quatre minutes, ça nous amène à douze minutes.

Considérez un instant que vous êtes à une table. Ça fait douze minutes que vous écoutez, vous avez pris la parole trois fois, et comme votre action est très rapide à jauger, vous n'avez parlé en tout qu'une minute.

Notre position est que cet état de fait est nuisible pour le plaisir de jeu. Passer presque un quart d'heure à écouter ses amis jouer, aussi agréable que soit l'histoire, ce n'est pas recommandable.

Voici un exemple d'une action que nous recommanderions de prendre à la fin du second tour lors duquel joueur 2 n'a eu que peu de "jeu".

MJ : L'un des garde en contrebas lance un grappin sur la balustrade où vous tenez. 16 ! Aeris, tu es touchée. Le grappin s'accroche à ta jambe. Tu es renversée et très rapidement trainée vers le rebord alors que trois gardes tirent féroceement sur la corde. Tenor (Joueur 2), tu es sur le chemin, tu peux utiliser ta Réaction pour réagir avant qu'Aeris ne passe par-dessus bord. Que fais-tu ?

Dans cet exemple, l'action du MJ est positive à plusieurs niveaux.

- Le MJ a créé une situation d'urgence et de danger concret.
- L'attaque, originale, change un peu d'un simple jet de dégâts.
- La scène est visuelle et cinématique.
- Et enfin joueur 2 va pouvoir agir, et d'une action qui va valider les deux points suivants dont nous allons parler maintenant, Impact et Créativité.

Remarque : notons ici l'intérêt de l'écran de maître de jeu. Pour s'assurer que l'équilibrage va avoir lieu, le

grappin doit toucher. Selon nous, c'est ici un cas concret dans lequel le maître de jeu peut modifier un jet. Peu importe le jet de dé : le garde fait suffisamment pour toucher Aeris.

## Impact

Plus difficile à suivre que le rythme, vient l'impact individuel de chaque joueur sur la partie. Le maître de jeu devrait essayer de se faire une note mentale de l'impact des actions des personnages. Dans le feu de l'action il y a un risque de perdre le fil de ce décompte, et comme pour le rythme, ce n'est pas recommandable.

Prenons l'exemple suivant,

Joueur 1 : Je repousse le champion de mon bouclier et lui lacère la jambe d'un bon coup de glaive.

MJ : Il échoue à son jet d'athlétisme, il est maintenant au sol et incapable de vous barrer la route.

Joueur 2 : Je tire sur l'individu au-dessus de nous.

MJ : Il est touché. Fais tes dégâts.

Joueur 3 : Je débloque la porte de l'extérieur pour que tout le monde puisse fuir !

MJ : Aucun problème de ce côté-ci de la porte, la barre glisse au sol et la voie est libre. Vous fuyez tous les trois de la poterne alors que déjà derrière vous une seconde escouade se lance à votre poursuite.

Dans cet exemple, l'action de joueur 2 n'a pas vraiment d'intérêt. Mort ou pas mort, sa cible n'est plus dans la scène une fois que le groupe a fui. De façon isolée, ce n'est pas un problème. Mais, un peu à l'instar du rythme, si pendant plusieurs tours d'affilée les actions d'un joueur n'ont aucun impact, il peut y avoir une certaine lassitude. La difficulté ici, c'est que le maître de jeu peut facilement sous-estimer le ressenti individuel. Le groupe a lutté pour se sortir de cette poterne, et ils ont réussi par leurs actions.

Si joueur 2 n'a eu, depuis quatre tours, que des actions dont l'impact a été nul (indépendamment de sa volonté ou de celle du maître de jeu), voici une description que le maître de jeu pourrait faire pour clore cette fuite.

MJ : La porte s'ouvre sur Aeris qui avait fait le tour. Tenor, qui vient de décocher une flèche sur le garde à la balustrade se glisse à l'extérieur. Jurt, alors que tu dégages ton glaive du champion et que tu t'apprêtes à partir, trois arbalétriers font irruption à l'autre bout de la salle et te visent.

Joueur 1 : Je lève mon bouclier !

Joueur 3 : Est-ce que je peux jeter une bombe fumigène ?

MJ : Vous n'avez le temps de rien. Dans un même

geste les arbalétriers lèvent leurs armes, Jurt, toi qui es encore dans la salle, tu vois que le garde que Tenor avait transpercé d'une flèche bascule en avant, une sorte d'étrange boule de fer noire avec des étincelles en main. Joueur 1 : Quoi !? Je me jette au sol et roule en agrippant le cadavre d'un garde.

MJ : Fais-moi un jet de sauvegarde de Dextérité ! 14 ?

Réussi ! Une explosion balaie la salle, les arbalétriers, juste à côté de la bombe, sont littéralement soufflés.

Aeris et Tenor, dans un bruit assourdissant vous voyez Jurt glisser au sol jusqu'à la porte, encore fumant et tenant contre lui le corps d'un garde comme bouclier, lacéré de shrapnel. Vous avez de la chance, cette bombe vous était destinée...

Ici le maître de jeu a modifié la scène a posteriori.

Les joueurs n'en savent rien, l'action s'est déroulée de façon fluide. Mais c'est un moment mémorable. Ils ont eu chaud, ils ont certainement le sourire aux lèvres, et le plus important, quand ils parleront de la partie, ils pourront se rappeler de cette flèche de Tenor qui a sauvé le groupe d'une bombe et qui a provoqué un accident favorable et haut en couleur.

## Créativité

Troisième élément, positif cette fois-ci : la créativité individuelle dans l'action. Le jeu de rôle se distingue du jeu de société ou du jeu vidéo par sa capacité à pouvoir interpréter n'importe quelle idée des joueurs. Profitons-en.

Un système de règle, de combat par exemple, est obligatoire pour pouvoir jouer. Et les actions des joueurs doivent s'inscrire dans ce cadre pour être cohérentes entre elles. Cependant, il faut faire attention au risque de monotonie.

Prenez un combat contre un ogre, dans une grotte sans aucune aspérité. Les joueurs enchaînent les jets d'attaque et de dégâts. Le combat sera peut-être tendu, mais comme les joueurs ne font qu'utiliser le système de combat, ça ne vient pas vraiment d'eux.

À l'inverse, si lors du combat, les joueurs font tomber une stalactite sur l'ogre, puis tendent une corde entre deux stalagmites pour le faire choir et enfin grâce à un sort d'illusion changent une stalagmite en adversaire pour qu'il s'éclate dessus en le chargeant : vous avez aussi un combat contre un ogre, mais les joueurs ont eu le plaisir d'imaginer des choses et de les mettre en application.

Pour aider à mettre cette dynamique en place, nous recommandons plusieurs actions.

**Gratuité** avant tout. Soyez très généreux quant

à l'économie d'action. Offrez aux joueurs de faire leurs plans créatifs avec la règle d'interaction avec l'environnement (une fois par tour selon les règles) ou en leur faisant payer leur Réaction (voir exemple 1) par exemple. La raison est simple : si les idées créatives sont peu chères pour les joueurs, ils auront envie d'en faire.

**Équilibre** ensuite. Mieux vaut beaucoup d'actions amusantes et enrichissantes que des actions aux conséquences énormes, dont vous devrez par conséquent limiter les occurrences. Le système de jeu propose déjà des actions, faites donc en sorte que ces improvisations viennent les rendre plus intéressantes sans leur faire de l'ombre.

**Moteur.** N'hésitez pas à influencer subtilement vos joueurs par vos descriptions. "Une balustrade", peut être décrite comme "branlante". "Un lustre massif", sera "suspendu par une corde". Vous pouvez aussi directement injecter des moments créatifs ; décrivez un événement impromptu et donnez à un joueur une Réaction pour réagir. Non seulement vos joueurs auront l'opportunité d'être créatifs, mais en plus cette façon de jouer avec la temporalité ajoute du dynamisme.

**Positivisme** enfin. Prenez toujours les suggestions du bon côté. Au pire, si une idée vous semble irréaliste, n'hésitez pas à demander des précisions au joueur pour l'aiguiller subtilement vers quelque chose qui vous convient. Cette technique permet de combler l'écart entre la première idée du joueur à chaud, et ce qui est applicable selon vous pour la situation. N'oubliez pas que vous n'avez pas forcément la même image mentale de la scène que votre joueur.

## Conclusion

Avec ces recommandations, nous sommes convaincus que les joueurs apprécieront plus leurs parties. Ils auront tous l'impression d'avoir été sollicités fréquemment (rythme), d'avoir vraiment participé et pourront mentionner précisément tel ou tel moment où ils ont changé le cours des choses (impact), et en général ils auront l'impression de s'être investis (créativité).

## COMBATS ET ÉQUILIBRAGE

Vos joueurs sont trois amis qui découvrent le système de jeu, ou bien cinq experts qui adorent explorer de nouvelles possibilités de personnages multiclassés avec les dernières parutions. Les combats présentés dans la campagne ne pourront jamais couvrir avec efficacité l'unicité de chaque groupe de joueurs.

Tous les combats de la campagne sont présentés pour quatre joueurs moyennement compétents, mais très imaginatifs. Cependant notre conviction profonde,

c'est que seul vous, le conteur, pouvez donner à chaque combat la flamboyance et l'intensité qu'il mérite. Vous êtes à la table, vous voyez l'action et le niveau d'engagement des joueurs, ne vous laissez pas enfermer par des chiffres. Ajustez les combats.

La rencontre est censée être épique et la moitié du groupe n'a même pas été blessé ? Montez les scores pour toucher, ajouter quelques sbires.

Les joueurs sont censés s'enfuir avec quelques pertes et ils sont déjà deux au sol ? Annulez l'arrivée prévue de renforts.

Un énorme monstre censé terroriser les joueurs vient d'enchaîner son troisième échec consécutif ? Truquez le résultat pour que son effroyable tentacule s'abatte sur un personnage.

Vous êtes un metteur en scène, et un combat c'est une scène qui a besoin de vous pour vibrer.



## BUTIN ET OBJETS MAGIQUES

La campagne ne couvre pas les butins normaux. Nous sommes en jeu de rôle et la campagne est ouverte : vos joueurs peuvent se rendre n'importe où, voler ce qui leur plaît, convaincre des individus de les récompenser, etc. (Dans certains cas particuliers, la valeur approximative d'un butin est indiquée, mais c'est uniquement pour le bien de la narration.) Pour les gains et dépenses du groupe, vous êtes seul juge. Nos recommandations :

*Pour les besoins du quotidien.* Basez-vous sur l'évolution de la campagne et la montée en puissance des joueurs. Au chapitre 2, à Triverrat, ils sont de jeunes aventuriers sans le sou et doivent se serrer la ceinture pour s'offrir une petite chambre commune dans une taverne du bas-port. Puis au chapitre 6, ils reçoivent un navire et vingt membres d'équipage sous leurs ordres.

*Pour l'équipement non-magique essentiel.* Un paladin souhaite un jour obtenir une armure de plate ? Faites économiser le groupe et ajustez. Une plate coûte 1500 po, soit l'équivalent d'un objet rare, recommandé entre les niveaux 5 et 10. Votre paladin pourrait l'acquérir dans cette fourchette.

*Pour les potions de soins.* Sujet délicat. Le grand problème des soins, c'est qu'ils limitent la pression et donc l'ambiance que vous essayez d'installer. Vos joueurs, percés de flèches, fuient un château maléfique,