

AXELLE BOUET

ALYSIA LORETAN

EMILIE LATIEULE



LES
CHANTS
DE
LOSS



AIDES DE JEU



AIDES DE JEU

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 : OPTIONS D'XP ET D'ÉVOLUTION 4

Options d'XP et d'évolution pour Les Chants de Loss	4
Options de gain d'XP.	4
Option de gain de Légende	6
Créer des personnages avancés	6
Mort et nouveau personnage.	9

CHAPITRE 2 : CRÉATION AVANCÉE DE PERSONNAGE 10

Donner vie à votre personnage, un questionnaire de création	10
Vos origines	10
Votre passé	11
Votre rapport au monde.	12
Votre rôle de héros	12
Des idées de rôles pour les Chants de Loss	13
Les Adventores.	13
Les grands types d'adventores	13
Quelques autres rôles d'Adventores.	14
Quelques mots sur le décor des aventures.	16
Comment ça gagne sa vie, un Adventore?	17
Les primes des Adventores.	17
Le coût de la vie	19
Avantage Richesse et niveau de vie	19

CHAPITRE 3 : CONSEILS ET ASTUCES AU MJ 20

Conseils et astuces de jeu de rôle pour les MJ	20
--	----



Le jeu de rôle, c'est comme du cinéma	20
La scène de générique	20
La trêve de l'incrédulité	20
Le fusil de Tchekhov	21
Le Deus Ex Machina	21
Le McGuffin.	22
Penser des PJ en tant que groupe de héros.	23
De quoi parle-t-on?	24
La motivation des personnages.	24
L'archétype du groupe.	25
Créer les PJ ensemble	26
Le contrat social	27

CHAPITRE 4 : CONSEILS POUR LE SYSTÈME DE JEU **28**

Les tests de perception & les aventures de JDR.	28
On n'est pas dans la «réalité»	28
Règle N°1 : pas de jets de dés pour l'essentiel	28
Règle N°2: récompenser les jets de dés.	29
Jeter les dés, quand, pourquoi, comment?	30
On n'est toujours pas dans la «réalité»	30
Pas de jets de dé sauf pour le hors-norme	31
Un exemple de mise en scène sans jeter de dés	32
MJ, vous êtes l'ami de vos joueurs	32



OPTIONS D'XP ET D'ÉVOLUTION POUR LES CHANTS DE LOSS

On vous aime et surtout, on vous écoute, même quand on donne peu de nouvelles. Et parmi vos demandes et suggestions, on est tombées sur un cas qui nous a interpellé et fait réfléchir: l'évolution des personnages dans les Chants de Loss n'offre qu'une option, et ce n'est pas une option très rapide et on a pas proposé comment créer des personnages évolués.

Donc, attrapons les règles du jeu, notre calculette, et c'est parti. On va donc causer évolution en XP, évolution en Légende et création de personnages avancés; et on va même parler de comment gérer la création d'un nouveau personnage pour un joueur dont le personnage est mort!

OPTIONS DE GAIN D'XP

A la base, les règles des Chants de Loss proposent qu'une partie de JDR d'une durée moyenne de 4 heures (un Épisode) permette de gagner entre 3 et 6 XP et qu'une Aventure complétée permette de gagner la même somme en XP.

Mais cela propose dès lors une évolution relativement lente. Donc, on va vous proposer une option de gain d'XP héroïque, et une autre épique!

Option de gain d'XP héroïque

Une telle option de gain d'XP est fait pour permettre une évolution rapide des personnages, pour un rythme d'aventures héroïques et animé, plein de dangers, de rebondissements et de découvertes. Un Épisode permet de gagner une moyenne de 6 à 10 XP, et une Aventure complétée rajoutera à ce total entre 8 et 10 XP.

XP par Épisode

- ◆ **Deux XP automatique:** le joueur est venu, il a participé, il gagne deux XP.
- ◆ **Découverte & apprentissage:** au cours de la séance de jeu, des révélations ont eu lieu, les personnages des joueurs ont appris quelque chose de nouveau sur le monde de Loss et ses secrets, ses intrigues et complots: un à deux XP.
- ◆ **Danger:** Il y a eu du grabuge, les personnages des joueurs ont eu leur part de danger et d'adversaires à affronter, leur vie a

été menacée: un XP par scène de risque mortel ou de combat.

- ◆ **Héroïsme:** En plus du danger, le joueur a choisi des solutions héroïques et courageuses pour résoudre l'intrigue: un XP par scène de risque mortel ou de combat.
- ◆ **Interprétation:** Le joueur a joué son personnage au-delà de ce qui était nécessaire en termes de théâtralité ou d'implication, en particulier en s'attachant à mettre en scène les failles, faiblesses et défauts de son personnage: un XP par scène où l'interprétation du joueur a mis en scène les faiblesses de son personnage.
- ◆ **Coup d'éclat:** le joueur a eu une action d'éclat ou une idée géniale pour résoudre une intrigue, trouver une solution originale ou surprendre positivement le meneur de jeu. Si les joueurs à table reconnaissent le coup d'éclat: un XP par scène où l'initiative ou l'idée du joueur a modifié au profit de l'intrigue le cours des événements prévus par le MJ.

XP par Aventure

- ◆ **Succès:** si l'aventure se conclut par une victoire remarquable, originale ou imaginative des personnages sur l'adversité ou l'intrigue: de 2 à 5 XP
- ◆ **Implication:** les joueurs ont été concernés par l'aventure, se sont impliqués et ont affronté le danger ou l'adversité en risquant des moyens ou leur peau: de 2 à 5 XP
- ◆ **Impact:** l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale: de 2 à 5 XP

Option de gain d'XP épique

Une telle option de gain d'XP est fait pour permettre une évolution très rapide des personnages, pour un rythme d'aventures échevelé; un rythme idéal pour une campagne de jeu courte, mais aux intrigues et enjeux à la dimension des plus grands mystères du monde de Loss. Un Épisode permet de gagner une moyenne de 8 à 12 XP, et une Aventure complétée rajoutera à ce total entre 9 et 12 XP.



XP par Épisode

- ◆ **Trois XP automatique:** le joueur est venu, il a participé, il gagne trois XP.
- ◆ **Découverte & apprentissage:** au cours de la séance de jeu, des révélations ont eu lieu, les personnages des joueurs ont appris quelque chose de nouveau sur le monde de Loss et ses secrets, ses intrigues et complots: un à trois XP.
- ◆ **Danger:** Il y a eu du grabuge, les personnages des joueurs ont eu leur part de danger et d'adversaires à affronter, leur vie a été menacée: un XP par scène de risque mortel ou de combat.
- ◆ **Héroïsme:** En plus du danger, le joueur a choisi des solutions héroïques et courageuses pour résoudre l'intrigue: un XP par scène de risque mortel ou de combat.
- ◆ **Interprétation:** Le joueur a joué son personnage au-delà de ce qui était nécessaire en termes de théâtralité ou d'implication, en particulier en s'attachant à mettre en scène les failles, faiblesses et défauts de son personnage: un XP par scène où l'interprétation du joueur a mis en scène les faiblesses de son personnage.

- ◆ **Coup d'éclat:** le joueur a eu une action d'éclat ou une idée géniale pour résoudre une intrigue, trouver une solution originale ou surprendre positivement le meneur de jeu. Si les joueurs à table reconnaissent le coup d'éclat: un XP par scène où l'initiative ou l'idée du joueur a modifié au profit de l'intrigue le cours des événements prévus par le MJ.

XP par Aventure

- ◆ **Succès:** si l'aventure se conclut par une victoire remarquable, originale ou imaginative des personnages sur l'adversité ou l'intrigue: de 3 à 6 XP
- ◆ **Implication:** les joueurs ont été concernés par l'aventure, se sont impliqués et ont affronté le danger ou l'adversité en risquant des moyens ou leur peau: de 2 à 6 XP
- ◆ **Impact:** l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale: de 3 à 6 XP



OPTION DE GAIN DE LÉGENDE

La Légende se gagne sous forme de points, des cases sur la feuille du personnage. **Il faut dix points de Légende pour gagner un Niveau de Légende.** Une fois qu'on a cumulé dix cases de légendes, on change immédiatement de Niveau de Légende. Cela peut arriver en plein Épisode. Les points de Légende se gagnent à l'instant de l'exploit héroïque qui permet de les gagner, mais aussi à la fin de chaque Aventure.

Options de gain de Légende héroïque

En général, le joueur gagnera en moyenne entre 5 et 8 points de Légende par Aventure et entre 2 et 4 points de Légende par Episode.

À la fin de l'aventure

- ◆ **Danger**: l'aventure a été ponctuée de dangers et d'adversité, les personnages des joueurs ont risqué leur vie: 2 pt à 4 pts de Légende.
- ◆ **Impact**: l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale: 2 à 4 pts de Légende.
- ◆ **Implication**: le joueur a remarquablement travaillé et participé à l'aventure en résolvant les intrigues et problèmes de l'aventure: 1 à 2 pt de Légende

En cours d'Épisode

- ◆ **Haut fait***: au cours de l'aventure, le personnage du joueur a agi en faisant des coups d'éclat particulièrement prononcés et qui ont été remarqués: 1 pt de Légende.
- ◆ **Interprétation***: au cours de l'aventure, le joueur a remarquablement incarné son personnage, en particulier en mettant en scène ses Vertus, et en se faisant remarquer de ses interlocuteurs et de la foule présente: 1 pt de Légende.
- ◆ **Protagonistes**: le joueur a rencontré des personnalités importantes ou marquantes, ou l'aventure a impliqué des personnalités importantes ou marquantes. Croiser une personnalité ne suffit pas, il faut échanger avec elle: 1 pt de Légende par grandes personnalité politique ou publique rencontré.
- ◆ **Participation**: le joueur est venu et a participé à l'aventure il gagne donc de la légende à la fin de l'Épisode: 1 pt de Légende

*: Ces points de Légende ne peuvent être gagnés qu'une fois par aventure

Options de gain de Légende épique

En général, le joueur gagnera en moyenne entre 8 et 10 points de Légende par Aventure (c'est-à-dire un Rang de Légende complet) et entre 5 et 7 points de Légende par Episode.

À la fin de l'aventure:

- ◆ **Danger**: l'aventure a été ponctuée de dangers et d'adversité, les personnages des joueurs ont risqué leur vie: 3 pt à 5 pts de Légende.
- ◆ **Impact**: l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale: 3 à 5 pts de Légende.
- ◆ **Implication**: le joueur a remarquablement travaillé et participé à l'aventure en résolvant les intrigues et problèmes de l'aventure: 2 à 4 pt de Légende

En cours d'Épisode

- ◆ **Haut fait***: au cours de l'aventure, le personnage du joueur a agi en faisant des coups d'éclat particulièrement prononcés et qui ont été remarqués: 1 à 3 pt de Légende.
- ◆ **Interprétation***: au cours de l'aventure, le joueur a remarquablement incarné son personnage, en particulier en mettant en scène ses Vertus, et en se faisant remarquer de ses interlocuteurs et de la foule présente: 1 à 2 pt de Légende.
- ◆ **Protagonistes**: le joueur a rencontré des personnalités importantes ou marquantes, ou l'aventure a impliqué des personnalités importantes ou marquantes. Croiser une personnalité ne suffit pas, il faut échanger avec elle: 1 pt de Légende par grandes personnalité politique ou publique rencontré.
- ◆ **Participation**: le joueur est venu et a participé à l'aventure il gagne donc de la légende à la fin de l'Épisode: 2 pt de Légende

*: Ces points de Légende ne peuvent être gagnés qu'une fois par aventure

CRÉER DES PERSONNAGES AVANCÉS

C'est à la fois le plus simple et le plus compliqué. Mais la Légende servant de référence au niveau d'un



personnage, on va employer la Légende comme référence de base pour déterminer comment créer un personnage avancé.

Le principe est le suivant: vous créez un personnage tout à fait normalement, puis, en fonction du rang de Légende, le joueur disposera d'un certain nombre d'XP pour créer son personnage avancé. Pour dépenser ces XP, nous vous fournissons ci-dessous la table de dépense des XP des règles des Chants de Loss.

La table ci-dessous est indicative. Si vous souhaitez la faire varier, vous pouvez rajouter jusqu'à 20 XP supplémentaire pour les Rang de Légende 1 à 6 et 50 XP supplémentaires des rangs 7 à 10.

Légende 2: 30 XP à dépenser.

Légende 3: 60 XP à dépenser.

Légende 4: 90 XP à dépenser.

Légende 5: 120 XP à dépenser.

Légende 6: 170 XP à dépenser.

Légende 7: 230 XP à dépenser.

Légende 8: 300 XP à dépenser.

Légende 9: 360 XP à dépenser.

Légende 10: 450 XP à dépenser.

Annexe: dépenser les XP

Les XP gagnés par les joueurs devraient être dépensés à la fin d'un Épisode ou avant le début du suivant, mais ce choix appartient aux joueurs et au MJ en commun. Il est fortement déconseillé d'autoriser les joueurs à dépenser des XP en cours d'Épisode.

Augmenter une Vertu: impossible avec les XP.

Augmenter un Trait: Niveau à atteindre X5

Augmenter un Trait au-delà de 10: Niveau à atteindre X10 (max 15).

Augmenter un Talent: Niveau à atteindre X1

Augmenter un Talent au-delà de 10: niveau à atteindre X3 (max 15)

***Acheter un nouveau Talent:** 2 XP

***Acheter une Spécialisation:** 4 XP+2 XP par Spécialisation dans le Talent

Acheter une nouvelle Capacité d'Archétype: (voire plus loin)

***Acheter / Augmenter un Avantage:** 4 XP / niveau

***Racheter/diminuer un Défaut:** 4 XP/niveau

***Acheter un nouvel Archétype:** 40 XP

Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau: Niveau à atteindre X5.

Augmenter une Sphère du Chant de Loss: Niveau à atteindre X5.

Augmenter une Sphère du Chant de Loss au-delà de 10: Niveau à atteindre X10 (max 15).

Augmenter un Aspect du Chant de Loss: niveau à atteindre X2

Augmenter un Aspect du Chant de Loss au-delà de 10: niveau à atteindre X5 (max 15)

Augmenter un pouvoir du Chamanisme: niveau à atteindre X2

Augmenter un pouvoir du Chamanisme au-delà de 10: niveau à atteindre X5 (max 15)

Les * indiquent que cette dépense de XP ne peut être faite qu'avec accord du meneur de jeu, elle implique en général un apprentissage, entraînement, ou des conditions et nécessités matérielles et circonstancielles pour le personnage.

Dépenses spéciales de XP

Acheter un nouvel Archétype

Un joueur peut, en dépensant 40 XP, acheter un nouvel Archétype de héros pour son personnage. On ne peut avoir au maximum que deux archétypes pour un personnage. Une fois acheté le nouvel Archétype, **le personnage ne gagne pas les Points de Talents et Spécialisations de l'archétype, mais seulement ses Capacités d'Archétype**, commençant avec la première. Les autres capacités d'Archétype devront être achetées avec des XP (voir plus loin) et en ayant le niveau de Légende suffisant.



Acheter une nouvelle capacité d'Archétype

Passé la première capacité d'Archétype, toutes les capacités d'Archétype coûtent un certain nombre de XP à acheter. L'achat n'est possible au personnage que s'il atteint le rang de Légende nécessaire pour débloquent cette capacité. **On ne peut acheter qu'une Capacité d'Archétype par Épisode :**

Légende 2: 5 XP

Légende 3: 10 XP

Légende 4: gratuit

Légende 5: 15 XP

Légende 6: gratuit

Légende 7: 20 XP

Légende 8: gratuit

Légende 9: 25 XP

Légende 10: gratuit

Augmenter la Légende d'un objet d'un niveau

Nous décrivons plus loin ce que signifie la Légende pour les personnages, les créatures et les objets et ses effets en termes de jeu. Un personnage peut rendre un de ses objets personnels Légendaire au fur à mesure que le personnage s'élève lui-même en Légende. C'est-à-dire qu'un personnage de Légende 4 ne pourrait pas voir un de ses objets personnels dépasser 4 de Légende. On appelle objet personnel une possession ou un objet appartenant au personnage et auquel il est attaché affectivement et intimement. **En bref, l'objet doit avoir un lien et une histoire avec le personnage.**

Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau: Niveau à atteindre X5. Le premier niveau coûte donc 5.

La mort d'un personnage, dans un jeu de rôle, cela arrive forcément. Et ce n'est pas toujours drôle; ok, des fois, si, et des fois, cela peut être aussi héroïque et épique, mais ça ne console pas forcément toujours. Et, surtout, si on recrée un personnage débutant, alors que les personnages des autres joueurs ont évolués au gré de leurs aventures, on se retrouve très pénalisé.





Il y a donc une règle simple, qui peut s'appliquer de deux manières, dans Les Chants de Loss: un joueur qui a perdu son personnage peut en recréer un du même niveau que celui qu'il a perdu. Les deux méthodes à suivre sont alors simples:

1. **Le joueur a noté tous les XP qu'il a gagné en cours d'aventure pour son personnage décédé:** il peut en recréer un nouveau avec la même somme d'XP à dépenser, comme on l'explique ci-dessus pour des personnages avancés.
2. **Le joueur n'a pas noté les XP gagnés pour son personnage ou le MJ préfère**

employer une norme fixe: le joueur consulte le Rang de Légende de son perso décédé et disposera de la même somme d'XP que s'il créait un personnage avancé, comme expliqué ci-dessus.

Il est à noter qu'ici, on ne parle pas de gains relationnels ou matériels. Tout cela, le joueur devra soit l'acheter en XP pour son personnage, soit les retrouver dans les nouvelles aventures que son personnage vivra. Il y a donc des conséquences à la mort: on ne récupère pas ses andris, ses biens, ses artefacts, etc. Mais au moins, on retrouve un personnage à la hauteur des Adventores de ses camarades de jeu, pour de nouvelles aventures!





DONNER VIE À VOTRE PERSONNAGE, UN QUESTIONNAIRE DE CRÉATION

Quelle est la grande différence entre un personnage de série télé ou de roman et un personnage de jeu de rôle? Le premier n'est jamais chiffres, stats et données, mais avant tout relations, origines, interactions au monde, forces et surtout faiblesses. Par contre, dans une histoire, contrairement à un jeu de rôle en général, on ne s'occupe pas vraiment de savoir ce qu'un personnage sait ou ne sait pas faire, peut ou ne peut pas réussir, sauf si ces éléments sont importants pour l'intrigue. Finalement, je suis tentée de penser qu'un petit mélange des deux n'est pas si mal, pour créer un personnage complet quand on en a envie.

Mais donc, pour cela, avoir un outil pour s'intéresser aux aspects dramatiques, relationnels et humains d'un personnage, c'est une bonne idée. Ce qui suit est donc un questionnaire destiné à faciliter la création d'un personnage de jeu de rôle digne d'un personnage de roman.

Pour des personnages créés pour des aventures uniques ou épisodiques, ce n'est guère utile, mais je le recommande chaudement pour créer un personnage d'aventures suivies et de campagne. Le questionnaire n'aborde cependant volontairement pas en détail certaines informations. Elles ne seraient que des répétitions des questions nécessaires à la création d'un personnage de jeu de rôle dans les Chants de Loss.

La structure et le contenu du questionnaire sont très inspirés de celui que j'emploie à titre personnel pour les personnages-clés de mes romans. La plupart des questions sont celles auxquelles je réponds quand je crée un protagoniste pour les romans les Chants de Loss, par exemple. Je ne sais pas si c'est la meilleure formule, aussi je vous la propose comme suggestion avant tout.

Le but de ce questionnaire est non seulement de broser un portrait détaillé de la vie d'un personnage, mais que ce dernier devienne un outil narratif pour le joueur et le meneur de jeu. Avec des informations sur la vie du personnage, son passé, ses connaissances, ses convictions, le joueur et le meneur de jeu ont un support idéal pour enrichir, voire créer, des aventures immersives. Les règles de Loss incluent des avantages et défauts en lien avec les fréquentations, les relations sociales et le passé du personnage; c'est le même rôle pour les Motivations. Ce questionnaire, totalement optionnel, sert simplement à aller plus loin pour concevoir

un support aux aventures des joueurs et du MJ. On peut très bien le remplir en préambule à la création du personnage, une fois celui-ci achevé, ou au fur à mesure des aventures et des séances de jeu.

VOS ORIGINES

Personne ne vient jamais de nulle part, dit le proverbe. Où est né votre personnage, de quels parents, à quoi ressemble sa famille?

Votre milieu d'enfance

Riche ou pauvre?

Dans quel degré de confort matériel est né votre personnage? À quels luxes avait-il accès? A-t-il connu la rue et les bas-fonds ou le faste des maisons bourgeoises et des palais?

Urbain ou rural?

Votre personnage a-t-il vécu principalement en ville, ou a-t-il grandi à la campagne, la ferme, la mer? Connait-il la nature, les animaux, ou est-il nettement plus proche des savoirs urbains?

Solitaire ou entouré?

L'enfance de votre personnage a-t-elle été riche socialement ou plutôt isolée des autres; et pourquoi?

Calme ou agité?

L'enfance de votre personnage s'est-elle passée dans un environnement paisible et stable, ou animé, voire dangereux?

Votre famille

Une famille ou aucune?

Votre personnage a-t-il grandi avec un unique parent; était-il orphelin ou a-t-il vécu avec une famille?

Petite famille ou grand clan?

La famille de votre personnage se réduit-elle à deux parents et éventuellement une petite fratrie, ou avez-vous une famille étendue, avec des grands-parents, des frères et sœurs en quantité et des cousins de partout?



Progressiste ou traditionaliste?

Du point de vue des règles morales, de l'éthique, des coutumes, de la religion, la famille de votre personnage famille a-t-elle les idées ouvertes ou est-elle plutôt conservatrice?

Aimante ou antipathique?

La famille de votre personnage l'apprécie-t-elle en général, ou non? Quels drames ou conflits d'enfances sont à la source d'une éventuelle antipathie?

Votre parent préféré?

Quel est le parent de votre personnage qui vous apprécie le plus, que votre personnage aime le plus, et pourquoi?

Vos proches

Un parent étrange ou marginalisé?

Tout le monde a souvent un tonton bizarre ou un cousin de mauvaise réputation, y'en a-t-il un dans la famille de votre personnage, et pourquoi?

Un parent admiré ou célèbre?

Un peu comme ci-dessus. Une famille a souvent un membre, qui peut être mort ou vivant, admiré et souvent célèbre, bien que ce ne soit pas une obligation. Y'en a-t-il un dans la famille de votre personnage et pourquoi?

Un ami d'enfance?

Votre personnage a-t-il eu un ou une meilleur(e) ami(e) d'enfance? Qu'est-il devenu?

Un ennemi d'enfance?

Votre personnage a-t-il eu un ennemi d'enfance? Qu'est-il devenu?

Un amour d'enfance?

Votre personnage a-t-il eu un amour d'enfance? Qu'est-il devenu?

VOTRE PASSÉ

Tout le monde a une histoire et le plus souvent, elle commence à l'enfance et pas aux premières aventures. Quel a été le passé du personnage?

Votre adolescence

Une évolution familiale?

En bien ou en mal, la vie fait changer les choses au sein d'une famille. Celle de votre personnage a-t-elle connu un bouleversement, un changement, des péripéties?

Un événement marquant?

Durant l'adolescence de votre personnage, quel a été l'événement qui l'a le plus marqué, qu'il ait été positif ou traumatisant?

Le choix de votre vie adulte?

Quelle est la rencontre, l'événement ou la décision qui a dirigé votre personnage vers le métier et les études de sa vie d'adulte?

Vos drames

Un deuil ou une disparition?

C'est à l'adolescence qu'on a le plus de chance de perdre un proche, cela a-t-il été le cas pour votre personnage, et qui?

Un échec personnel?

Quel a été le plus marquant échec que votre personnage ait vécu dans son adolescence?

Vos joies

Un grand amour?

Votre personnage a-t-il vécu un grand amour et comment celui-ci s'est-il passé?

Une première victoire?

Quelle a été la plus remarquable réussite personnelle que votre personnage ait vécue dans son adolescence?





VOTRE RAPPORT AU MONDE

Tout le monde a des amis, des ennemis, des convictions, tout le monde craint quelque chose. Quelles sont les relations, les motivations et les hantises de votre personnage?

Vos relations

Votre meilleur ami

Décrivez le meilleur ami de votre personnage, qu'il le soit toujours ou l'ait été pendant longtemps.

Votre ami douteux

Tout le monde a un ami sincère, mais qui a le chic, volontairement ou pas, pour s'attirer des ennuis ou créer des problèmes.

Votre ennemi

Décrivez l'ennemi le plus marquant, opiniâtre ou dangereux de votre personnage. Ici la question est posée au singulier, mais cela peut être plusieurs ennemis différents ou une organisation.

Vos relations influentes

Votre personnage connaît-il du monde ayant une place influente ou puissante dans une structure ou organisation et si oui, laquelle?

Vos secrets

Un crime ou délit?

On n'est jamais blanc comme linge. Votre personnage a-t-il dans ses placards un crime ou un délit peu avouable et lequel?

Un mensonge lourd à porter?

Pire qu'un crime ou délit, il y a ce que l'on doit cacher, et mentir pour ne pas être un jour dévoilé avec des conséquences lourdes. Votre personnage a-t-il un mensonge de ce genre à porter?

Un secret de famille?

Quels squelettes sont cachés dans les placards de la famille de votre personnage, quels secrets et héritages se transmettent-ils... ou essayent de cacher?

Vos convictions

Athée ou croyant?

Votre personnage est-il croyant, religieux, ou pas, et à quel point?

Honorable ou pragmatique?

Votre personnage tient à son honneur et à quel point peut-il le laisser de côté en cas de nécessité?

Brave ou prudent?

Votre personnage est-il plutôt courageux, voire téméraire, ou prudent, voire couard, et à quel point?

Raisonné ou passionné?

Penser avant d'agir, ou agir avant de penser, votre personnage est de quel genre et à quel point?

Vos hantises

Votre pire peur

Qu'est-ce que votre personnage redoute le plus, que ce soit une phobie, une hantise ou la peur panique qu'un événement personnel ou familial se produise?

Votre plus grande colère

Qu'est-ce qui pourrait mettre votre personnage dans une rage folle ou une colère homérique?

VOTRE RÔLE DE HÉROS

On peut devenir héros par hasard, mais alors même le hasard devient une motivation et une histoire. Qu'est-ce qui a poussé votre personnage à l'aventure?

La motivation de vos aventures

Comment cela a commencé?

S'il a déjà eu lieu, quel est l'événement ou la première aventure qui a fait de votre personnage un héros?

Quelle est votre motivation personnelle?

Pourquoi votre personnage ne range pas son sac pour rentrer à la maison et vivre une vie paisible, ou simplement, trouver un travail et un lieu pour s'établir?

Quelle est votre ambition?

Qu'est-ce que votre personnage compte gagner, trouver ou accomplir à poursuivre sa vie de héros?



DES IDÉES DE RÔLES POUR LES CHANTS DE LOSS

Qu'est-ce qu'on y joue? La question est un peu la plus essentielle quand on se lance dans un nouveau jeu de rôle. Et si la question est abordée en détail dans les Chants de Loss, nombre de pistes variées ont ensuite été proposées, à travers le supplément Voyages mais aussi dans les suppléments gratuits en PDF.

Ce petit document a donc pour but de résumer et condenser en un seul lieu les différentes idées de personnages et groupes de personnages que l'on peut créer et réunir dans le monde de Loss. Bien sûr, ce ne sera pas exhaustif: il y a encore nombre d'organisations, de structures, de possibilités que nous n'avons pas encore abordées et qui seront développés dans les suppléments à venir.

LES ADVENTORES

Les personnages-joueurs sont des aventuriers, un mot que la plupart des cultures lossyannes emploient en le chargeant aussi bien de respect, que de méfiance et un peu de dédain. Après tout, un aventurier est un individu qui à priori n'a pas de famille et d'attaches proches et préfère errer sur les routes plutôt que de servir les siens et rester auprès d'eux.

Il existe un mot athémaïs pour désigner ces individus: les *adventores*, littéralement «ceux qui surviennent». Un aventurier est considéré par défaut comme un voyageur venu d'ailleurs pour des affaires privées ou parce qu'il a été engagé, loin de chez lui. Ce qui veut dire que non seulement il est une source potentielle de problèmes, sans doutes aussi un homme qui ne connaît pas les coutumes et codes locaux, bref être un peu barbare, mais surtout qu'il n'a pas de famille qu'il ne veuille pas sur celle-ci comme devrait le faire tout homme d'Honneur. C'est pour cela qu'un *adventore* est vu avec méfiance, et un peu de dédain. Pourtant, les lossyans vont aussi le respecter. C'est un homme qui voyage, qui découvre, qui a le Courage d'oser explorer le monde et sans doutes aussi la Sagesse d'y survivre. Dans un monde où 95% des gens ne vont jamais plus loin que le plus grand marché local à une journée de carriole, l'aventurier est une figure de légende et il est quasi certain qu'à la première occasion, on lui demandera de raconter des anecdotes exotiques de ses voyages!

Les aventuriers voyagent et opèrent en équipe, pour des questions de survie et d'efficacité. Il est fréquent que des *adventores* travaillent au service d'un homme riche et puissant qui a besoin d'exécuteurs

de tâches sortant de l'ordinaire qu'il ne peut faire lui-même. Certaines de ces tâches peuvent être criminelles, comme du vol, de l'exfiltration, de la prise de d'otage, du meurtre ou du sabotage. D'autres peuvent être totalement légales et plus commerciales, comme de l'escorte, du transport de données sensibles ou secrètes, ou de la protection d'individus importants. Enfin, cela peut être plus exotique et dangereux, comme l'exploration d'une région sauvage soupçonnée receler un gisement de loss-métal, ou une expédition dans des Ruines Anciennes supposées exister, ou connues et découvertes, mais jamais cartographiées.

Une chose qui définit les aventuriers de Loss, ce sont leur Motivation: chaque personnage-joueur en choisit une, mais il peut aussi l'inventer, elle définit les raisons pour laquelle le personnage a décidé de se retrouver sur les routes et devenir *adventore*. Il peut être recherché, vouloir accomplir une vengeance, ne pas avoir eu de chance dans la vie ou encore suivre un idéal trop grand pour rester sagement derrière les murs de sa cité. La Motivation est le premier moteur des personnages-joueurs, le carburant qui va lancer leurs premières aventures et leur rencontre.

Une importante pour les aventuriers de Loss, ce sont leurs relations et leurs contacts. Tous les personnages-joueurs n'ont pas forcément, ce sont des avantages que l'on peut acheter à la création du personnage. Le niveau social, l'appartenance à une guilde marchande ou une organisation religieuse ou d'état, impose des contraintes, mais fournit aussi bien des avantages relationnels et matériels à des gens qui savent pertinemment que leur travail a comme conséquence quasi systématique de leur attirer des ennuis, parfois bien plus gros que les problèmes que leur travail a résolus.

LES GRANDS TYPES D'ADVENTORES

Souvent, un groupe d'aventuriers, avec toute sa diversité, est embauché ou réuni avec une spécialité, qui va influencer sur ses tâches et son efficacité. Voici de manière un peu schématique les quatre grands types de ces groupes d'aventuriers. Il est probable qu'un groupe réunisse finalement des archétypes de personnages de ces quatre grands types. Mais cette classification permet de savoir quelles aventures les personnages vont vivre et dans quel contexte.



Les négociants

Erudits, marchands, espions, officiers, diplomates et artistes, les négociants sont employés pour résoudre les problèmes par la discussion et le marchandage. Ce sont alors des tâches où le but est d'éviter au maximum les effusions de sang et les tensions menant à des conflits ouverts. Ce qui demande de la ruse, des moyens financiers, des pressions sociales, et beaucoup, beaucoup de préparation, de négociation et de patience.

Les condottières

Portes-flingues, sabres à louer, éclaireurs, gardes-du-corps ou mercenaires, les condottières ont pour tâche de tuer ou protéger pour de l'argent, ce qui peut s'avérer très vite plus compliqué qu'on ne l'imagine. Dans un monde sauvage, à la faune mortelle, on ne peut se passer de leur force et de leur efficacité martiale, mais aussi de leur expérience à éviter les dangers. Dans des cultures où forces de l'ordre et système judiciaire sont une notion très floue et au pouvoir non seulement limité, mais souvent corrompu, ils ont pour tâche de régler définitivement certains problèmes qui nécessitent des solutions radicales, tout autant qu'empêcher les rivaux de leur client ou maître de pouvoir user des mêmes méthodes.

Les coureurs de nuit

Assassin, voleurs, espions, monte-en l'air et autres experts du trafic, les coureurs de nuit ont pour principale activité l'intrusion, le vol, l'assassinat discret et l'art de ne pas se faire remarquer. Un peu comme les condottières, on les engage pour régler efficacement et rapidement des problèmes que la justice ne réglerait pas, ou difficilement. Enlever un membre de la famille d'un rival, faire disparaître des documents compromettant, voler un secret industriel ou simplement des objets précieux, espionner des agissements d'un adversaire, les coureurs de nuit sont l'instrument invisible et indispensable de bien des affaires et scandales publics. Mais ce sont aussi des gens qui travaillent pour leur propre compte, en indépendant ou avec les Cours des Ombres. Après tout, voler est une manière efficace de s'enrichir, tant qu'on ne se fait pas prendre.

Les Explorateurs

Marins, capitaines, savants, voyageurs ou encore marchands et chasseurs d'artefact, les explorateurs cherchent de nouveaux marchés commerciaux, de nouvelles ressources, de nouvelles richesses mais aussi des secrets oubliés ou jamais découverts sur tout le monde de Loss, qui n'est finalement que peu exploré. Les explorateurs ont souvent des mécènes ou des commanditaires, car pour explorer, il faut un navire lévitant à moins d'une caravane puissante et fortement armée, bref, des moyens. Mais découvrir de nouvelles richesses, de nouveaux secrets, de

nouvelles routes de commerce assure aussi bien de grands revenus qu'une gloire qui retombera aussi bien sur les aventuriers que sur celui qui les a engagés.

QUELQUES AUTRES RÔLES D'ADVENTORES

Les Quæters

Il s'agit des enquêteurs-experts de la Guilde. Il existe à Armanth une école dédiée à la formation de ces enquêteurs, mais ils sont parfois recrutés totalement à l'extérieur. Tous ont le même profil: observateurs, minutieux, obsédés par la preuve, ils ne travaillent que très peu sur la base du témoignage, n'emploient que rarement la torture qu'ils jugent inefficace, mais œuvrent d'une manière plus similaire à des enquêteurs privés modernes. Assistés par des juristes de la Guilde, ce sont de redoutables limiers souvent experts en armes, et leur salaire ainsi que leurs moyens leur permettent d'assurer une efficacité dans la résolution des enquêtes et problèmes de la guilde sans comparaison. Mais il n'en existe que peu, et leur champ d'action est limité par les caprices des Pairs. Cependant, ils ont le droit d'enquêter même auprès des Maître-marchands.

La Cour des Ombres

Il s'agit de sociétés de voleurs, roubards, parias, mendiants et trafiquants gérant les affaires criminelles et les activités illicites au sein des grandes cités lossyennes et protégeant leurs membres des autorités locales. La Cour des Ombres n'existe pas en tant qu'organisation unique, mais les Cours des Ombres trouvent fort utile que la plupart des gens tendent à croire que le crime organisé soit chapeauté par une organisation tentaculaire qui aurait ses ramifications partout. Et si cette croyance est fautive et que finalement la plupart des lossyans s'en doutent, la légende, elle, perdure solidement.

Tout ce qui est illégal dans une cité est forcément le sujet de l'intérêt et des activités de la Cour des Ombres. La plupart du temps, le cœur de son business est le racket, les pots-de-vin, le vol à la tire, les cambriolages et la prostitution. Mais ce qui rapporte le plus sont le trafic d'artefact aussi bien que celui des épices interdites et des drogues, mais aussi celui d'autres denrées réglementées ou prohibées, y compris le loss-métal. La fausse-monnaie, la falsification, l'espionnage et le trafic de secrets industriels sont un autre secteur important, bien que demandant des spécialistes de haut niveau.

La Cour des Ombres ne s'occupe pas de piraterie et si elle pratique l'enlèvement parmi ses activités criminelles, le trafic d'esclaves y est mal vu. Contrairement à une rumeur répandue, l'assassinat n'est pas un des



services courants que l'on peut demander dans une Cour des Ombres et si certains en sont capables, ces transactions ne se font jamais au sein de la Cour qui considère que cela ne la regarde pas.

Les Séraphins

Les Séraphins sont une police secrète chargée en premier lieu de la protection de l'Elegio, le chef de l'exécutif d'Armanth, et de sa famille et ses collaborateurs directs. Mais leur mission ne s'arrête pas là bien qu'ils ne l'admettront jamais de manière officielle: les Séraphins interviennent et enquêtent sur tous les événements qui pourraient menacer la stabilité de la Cité des Maîtres-Marchands, y compris en passant par-dessus le Conseil des Pairs ou encore l'Église. Ils agissent en secret, révèlent ce qui doit être connu publiquement, effacent ce qui doit être caché, tuent si nécessaire et enterrent les preuves sans laisser aucunes traces. Mais le plus souvent, quand on les rencontre, ils sont en mission officielle pour une mission d'enquête ou de protection et à vrai dire on a peu à craindre d'eux si on ne se mêle pas des intrigues politiques les plus sombres et de plus haut niveau d'Armanth.

Si on connaît le nombre officiel des Séraphins (une grosse centaine) ainsi que leur quartier-général, situé dans les méandres du palais de l'Elegio, on ne sait cependant pas du tout comment ils recrutent. Publiquement, ils ne recrutent jamais et il est inutile de tenter de se faire remarquer pour en devenir un. On sait par contre qu'ils subissent un entraînement très long après une sélection drastique, et que leurs compétences rivalisent avec les meilleurs inquisiteurs et les plus invisibles monte-en-l'air. D'ailleurs, il est souvent murmuré que nombre d'entre eux sont des anciens de la Cour des Ombres des villes de l'Athémaïs.

Les chasseurs de prime

Quand on ne peut pas punir un criminel parce qu'il est en fuite ou simplement trop difficile à appréhender, une coutume courante est de placer une prime sur sa tête (vivante ou morte, en général la somme est souvent équivalente) et de laisser faire les chasseurs de prime. Cette technique, à la base employée par la Guilde des Marchands à l'encontre des pirates et bandits de grand chemin réputés, s'est vite répandue dans toutes les cités-états du sud des Mers de la Séparation. N'importe qui peut alors aller tenter sa chance, le but étant de ramener une preuve concrète de la réussite, c'est-à-dire le plus souvent la tête de l'individu concerné, ou le coupable vivant et entier si l'on a pu le capturer. Il n'y a pas d'organisation officielle de chasseurs de primes, mais ce sont souvent les compagnies mercenaires qui fournissent un statut légal à cette activité pour leurs membres en passant des accords avec les autorités. Ainsi, les chasseurs de prime vivant de cette activité disposent de do-

cuments leur permettant de prouver leur fonction et leur éviter des ennuis judiciaires dans l'exercice de ce métier. En règle générale, les chasseurs de prime ne sont pas très appréciés, mais vus comme une sorte de mal nécessaire dans l'esprit des Lossyans. Ils le sont encore moins quand ils chassent une «prime privée», c'est-à-dire émise non par la Guilde des Marchands, les autorités d'une cité-état, ou encore l'Église, mais par un individu qui a décidé de régler un problème en faisant appel aux chasseurs de primes.

Les venanditii

Littéralement «les traqueurs», les venanditii sont des officiers de justice peu nombreux et de création récente de l'organisation judiciaire de l'Athémaïs. Ce sont, pour faire une analogie contemporaine, des sortes de marshalls itinérants, chargés de traquer et arrêter les criminels, à la manière des chasseurs de prime. La seule différence est qu'ils sont mandatés légalement par les autorités des cités-états qui conviennent entre elles d'une collaboration pour assurer le champ d'action de leurs officiers, disposent de moyens nécessaires à mener à bien leur fonction et sont appuyés, peu ou prou, par les autorités locales. Ils ne sont guère appréciés non plus: d'une part, ce sont en quelque sorte des francs-tireurs qui ne répondent de leurs actes que devant les Beys et les tribunaux des cités-états, avec assez de droits pour en abuser s'ils en ont envie, d'autre part, ils ne sont pas censés s'embarrasser de sens de la justice, mais seulement de leur devoir de traquer les criminels recherchés. Les venanditii travaillent assez souvent seuls, mais ont assez de moyens - monnaie, lettres de change, recommandations et mandats - pour faire appel à des mercenaires, des gardes et des milices locales afin d'aller arrêter leur proie une fois qu'ils l'ont repérée. Et il est connu qu'ils forment une petite fraternité soudée qui s'appuie en grande partie sur les comptoirs et les réseaux de la Guilde des Marchands afin d'obtenir leurs informations et une aide matérielle. Il va sans dire que les chasseurs de primes considèrent les venanditii comme des gâches-métier, puisque ces derniers ne réclament pas les primes de leur proie.

Autres magistrats-enquêteurs

Il existe des officiels chargés d'enquêter, très peu nombreux, mais parfois aux pouvoirs assez étendus. Les Pay'ins de l'Hemlaris sont des préfets régionaux chargés de toutes les affaires judiciaires d'importance, à commencer par les crimes de sang. Dans Armanth, et l'Athémaïs, il existe quelques Magisters, des magistrats, à la fois procureurs et enquêteurs, dépendant directement de l'Elegio, ayant la tâche d'enquêter sur les affaires les plus graves, ainsi que les venanditii, des officiers de justice itinérants. On retrouve les Préfets et les Inquisiteurs dans toute l'Hégémonie et dans les Plaines de l'Étéocle, avec un rôle d'enquête judiciaire assez étendue, souvent à la tête d'une petite force de milice organisée.



QUELQUES MOTS SUR LE DÉCOR DES AVENTURES

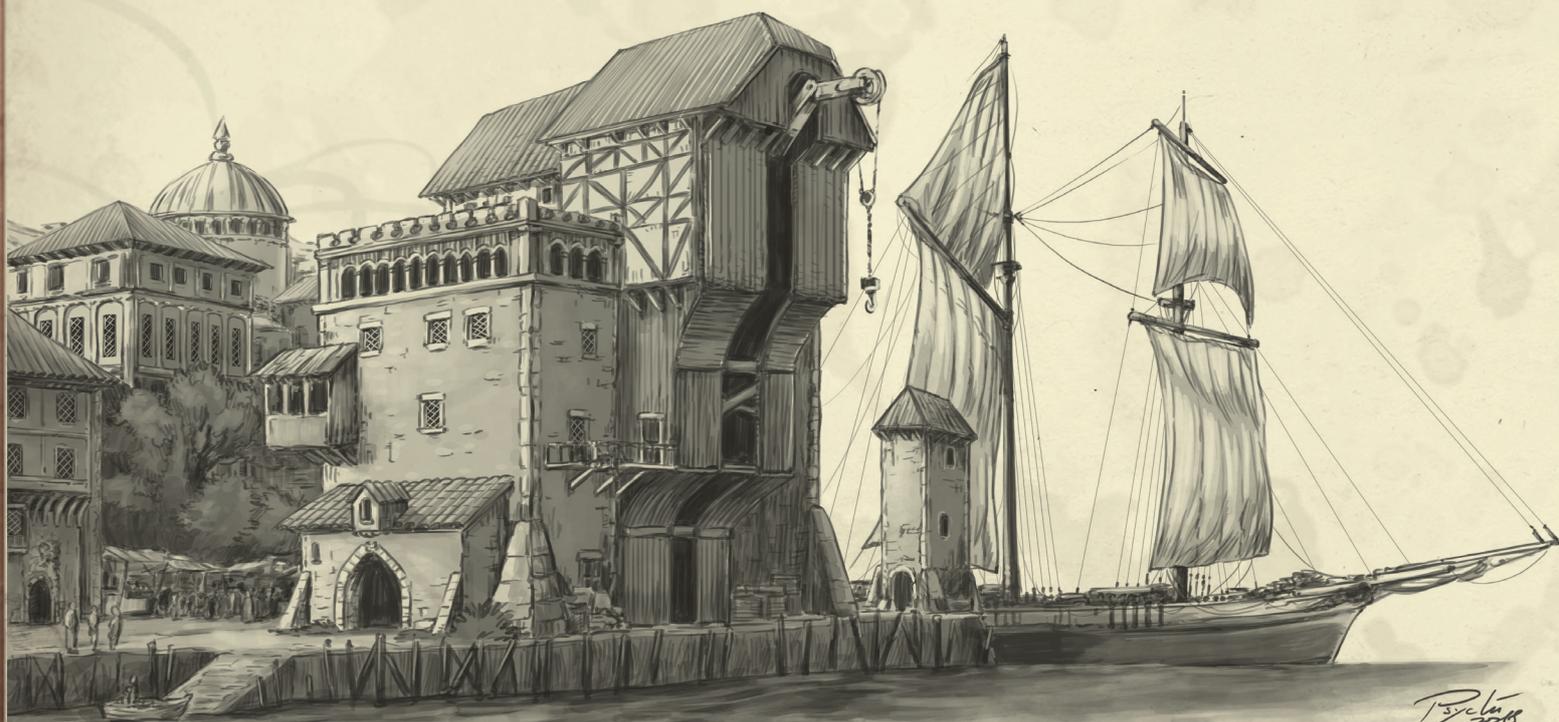
Il y a trois grands décors privilégiés dans le monde de Loss: les cadres urbains des cités-états, les mers et les côtes des voyages maritimes mais aussi les fleuves et les plaines des voyages par navires lévitant, et enfin les contrées les plus sauvages où s'aventurent les explorateurs et les hommes les plus téméraires.

Les Chants de Loss, le jeu de rôle, tends à privilégier un peu l'aspect **aventures urbaines**. Les cités-états sont leur cœur des plus grandes intrigues politiques du monde de Loss, et le plus dangereux des adversaires, c'est toujours l'homme sur Loss. Les conflits, les guerres. Les vendettas s'initient et se concluent dans les villes, c'est aussi là que se lancent les plus grandes quêtes et les plus lointains voyages; mais aussi là que l'on négocie, achète, vend et échange. Bref, c'est là où se passent le plus de choses sur vous aimez des adversaires humains.

Mais les **voyages maritimes et terrestres** sont très importants. On considère que tôt ou tard, un groupe d'aventuriers aura accès à un navire lévitant, qu'il en soit membre de l'équipage ou qu'un commanditaire leur en confie un, voir que les personnages-joueurs

aient les moyens d'acheter un tel navire, l'entretenir et payer son équipage. Mais un groupe d'aventuriers peut aussi être forcé par la nécessité, de voyager à cheval ou autre monture terrestre, malgré le danger de ces expéditions dès qu'on s'éloigne des zones urbaines. Ces voyages sont riches de péripéties et de surprises au grés des escales et des échanges que l'on peut y faire. Et c'est aussi l'occasion de dangers, pirates, guerres locales, attaques violentes de la faune, catastrophes et autre drames.

Enfin, il y a les **explorations**, le domaine le plus intrigant des secrets de Loss. Les ruines des Anciens sont des sources de trésors et de mystères au-delà de l'entendement, mais il faut tout d'abord les trouver, y accéder, puis avoir la force, l'expérience et le Courage d'y pénétrer et de les explorer. L'exploration en elle-même n'est pas forcément intéressante, mais les dangers peuvent devenir très nombreux et aussi bien la faune exotique que les rencontres avec des lossyans hostiles peuvent devenir des sources de péripéties mouvementées. Et puis, toute expédition d'exploration attirera forcément des rivalités... qui peuvent être mineurs, ou aussi graves que l'intervention des Ordinarii de l'Eglise elle-même venant réclamer dans sa toute-puissance ce que les personnages-joueurs auraient pu découvrir.





COMMENT ÇA GAGNE SA VIE, UN ADVENTORE ?

Savoir comment un Adventore est rémunéré, combien il peut espérer gagner, à quoi il doit s'attendre en matière de dépenses, etc., c'est un sujet important, d'autant que forcément, si le MJ ne se pose pas la question, les joueurs vont le lui demander tôt ou tard. Si nous avons déjà abordé dans les suppléments gratuits les sujets financiers, ici, nous allons donc spécifiquement causer andris pour les personnages-joueurs.

À ce sujet, nous allons revenir d'ailleurs sur l'avantage Richesse et comment le gérer en jeu, celui-ci finissant tôt ou tard par devenir une possibilité ouverte aux PJ. Ces derniers tendent en général à accumuler tôt ou tard des trésors; enfin, s'ils ne se font pas ruiner, arnaquer, taxer ou voler en cours de route, bien sûr. Et nous allons voir qu'il n'est pas toujours facile de garder ses andris.

Bien entendu, vous n'avez aucune obligation de vous servir de ce guide pour gérer les moyens financiers de vos personnages. C'est un guide et c'est tout; il n'existe que pour vous permettre d'avoir des références et, éventuellement, des moyens de simplifier ou de compliquer la vie de vos Adventores; après tout, l'argent, c'est le nerf de la guerre. Mais, encore une fois, ne vous sentez pas obligé de vous en servir. Faites-vous plaisir avec et faites plaisir à vos joueurs !

LES PRIMES DES ADVENTORES

Les adventores sont souvent employés à des missions spéciales, comme de l'enquête, de l'escorte ou de la protection, sans oublier la reconnaissance, l'exploration ou simplement la recherche d'un individu. Leur travail ne se limite bien entendu pas à cela: les Adventores peuvent travailler pour un maître-marchand, pour un magistrat ou pour eux-mêmes, en servant leurs propres intérêts et objectifs. Un Adventore est avant tout un individu voyageur et aventurier; en aucun cas, il n'est forcément un mercenaire ou un enquêteur à louer. Et pas besoin d'accepter une mission proposée par une tierce pour s'attirer des ennuis et vivre des aventures palpitantes.

Ceci dit, le groupe d'adventores à la recherche d'occasions de se faire de l'argent, s'il fait cliché, est une manière fort pratique d'aborder le jeu dans les Chants de Loss. Ainsi, les adventores voyagent et opèrent en équipe: ils peuvent travailler au service d'un homme riche et puissant qui a besoin d'exécuteurs de tâches sortant de l'ordinaire qu'il ne peut faire lui-même ou travailler pour leurs propres buts, en profitant éventuellement des occasions qui se présentent de proposer leurs services pour gagner leur vie.

En général, quand un client engage des adventores, c'est à la semaine qu'il loue leurs services et il paye moitié d'avance. Il doit donc présenter l'affaire et négocier avec les PJ, histoire de discuter du temps nécessaire pour accomplir la tâche proposée et causer prix. L'autre moitié de la somme est versée quand l'affaire est réglée. Les hommes très puissants ne vont en général pas négocier eux-mêmes; ils ne préfèrent pas se mouiller et ils ont des intermédiaires pour ça. Ainsi, c'est un homme de confiance, un secrétaire, un juriste, un capitaine de garde privée qui se chargera en général de causer gros sous avec les Adventores, sous escorte, bien entendu. Cela peut aussi, pour certaines affaires plus louches demandant une discrétion certaine qu'on enverra un courtier, embauché lui-même à la mission, qui agit comme intermédiaire. Ils sont quelques-uns, à Armanth, par exemple, à faire ce métier. Sans surprise, ils sont assez proches de la Cour des Ombres et ont leurs propres gardes du corps.

Les rémunérations

Ci-dessous, voici les chiffres indicatifs, pour une rémunération à la semaine lossyenne. Ce ne sont pas des tarifs de mercenariat. Ces derniers sont engagés à des tarifs en général plus bas: les moins bien payés ont d'ailleurs à peine de quoi boucler leur mois et manger à leur faim tout en risquant leur vie.

- ◆ **Rémunération de base:** 10 aa par adventore engagé par semaine.
- ◆ **Rémunération pour mission risquée ou exploration:** 15 aa par adventore engagé par semaine.

Avec une rémunération qui peut donc monter à quatre andris d'or par mois lossyan en moyenne, un adventore, ça peut en effet sembler bien gagner sa vie. Mais ce n'est pas si simple; un adventore ne va en général pas trouver ce genre de travail tout le temps, loin de là. S'il parvient à cumuler plus de trois mois de travail sur l'année, il aura de la chance. Et pour trois mois totalisés de travail, soudain, ses moyens ne sont plus les mêmes: 15 andris d'or par an, cela fait une moyenne de 12 andris d'argent environ par mois. Ce n'est guère mieux que le salaire moyen d'un mercenaire confirmé.

Cela dit, un Adventore, ça ne s'engage pas au même tarif s'il est inconnu ou plus célèbre que l'Elegio d'Armanth. Ça n'est pas non plus pour les mêmes missions ni les mêmes résultats qu'on souhaitera les recruter et, plus un Adventore a de Légende, plus il lui est aisé de négocier ses tarifs.





Voici une petite table pour causer du rapport entre augmentation de tarifs par semaine et Légende des Adventores :

LÉGENDE	AUGMENTATION DES TARIFS
2 à 3	+3 aa
4 à 5	+5 aa
6 à 7	+10 aa
8 à 9	+30 aa

On ne causera pas de combien on paye un aventore de Légende 10. C'est impossible à chiffrer et il est probable qu'il puisse demander n'importe quelle somme qui paraisse raisonnable à ce stade de renommée.

Prise en charge des frais : à noter qu'un employeur honnête ou simplement soucieux que ses objectifs réussissent prendra en charge les frais d'une mission qui demande un voyage ou une expédition et donc l'équipement et les provisions nécessaires. Pour faire simple de ce côté-là, on compte un andri d'argent par jour et par personne en voyage, 2 andris par jour et par personne si le voyage se fait en navire lévitant, ceci comptant donc le prix des provisions et l'entretien des montures. Vous avez plus de détail et de données passionnantes sur ce sujet dans le *Supplément Voyages*.

Missions très risquées

Même dans un monde où la loi est à géométrie variable et où un dessous de table bien placé règle ce genre de tracas, les offres de missions les plus illégales sont dangereuses, autant pour leur résolution que pour leurs conséquences.

Ici, on parle d'enlèvement, de sabotage, de vol de secrets ou encore de meurtre et on joue dans la cour des notables, des princes et des Maîtres-marchands. Il ne s'agit plus d'un engagement à la semaine, mais d'une rémunération ponctuelle. Ce n'est pas le niveau de Légende des adventores qui influe le plus sur le prix, mais avant tout celui de la cible de la mission ou de son niveau d'Influence.

Pourquoi parle-t-on de l'avantage d'Influence ici ? Parce que certains hommes puissants peuvent ne pas être forcément légendaires, par exemple parce qu'ils sont très discrets. Pour estimer le degré de risque et de danger de la mission, on fait donc le total des deux chiffres de l'Avantage Influence de la cible de la mission, ce qui donne un résultat de 2 à 10 et permet d'estimer ainsi combien il faudra payer les adventores pour une telle mission.

Bien sûr, pour réussir l'enlèvement d'un individu puissant, par exemple de Légende ou d'Influence 8 ou 9, on ne va pas embaucher des adventores de Légende 1... sauf être idiot, fauché, ou avoir un autre plan en tête. Ceci dit, cela pouvant arriver, c'est avant tout la Légende ou l'Influence de la cible qui compte pour déterminer la rémunération :

Cible de légende 2 à 3 : 20 aa par adventore

Cible de légende 4 à 5 : 50 aa par adventore

Cible de légende 6 à 7 : 200 aa par adventore

Cible de légende 8 à 9 : 500 aa par adventore

Voici une petite table pour causer du rapport entre augmentation de tarifs pour la mission et Légende des Adventores :

LÉGENDE	AUGMENTATION DES TARIFS
2 à 3	+5 aa
4 à 5	+25 aa
6 à 7	+50 aa
8 à 9	+100 aa

Pour ce genre de mission, l'employeur ne fournit en général aucune prise en charge de frais. Mais il est possible de lui demander des moyens matériels et informations nécessaires à réussir la mission. Après tout, s'il veut que les adventores volent un secret bien gardé, il est préférable qu'il vienne avec les indications et plans pour savoir où trouver le secret en question.

Les risques de perdre ses trésors

Une petite note sur le problème de revenir à la civilisation, chargé de trésors, d'or et d'argent, et pouvoir les garder. C'est que, hormis les éventuels risques d'une rencontre avec des bandits de grands chemins divers, les cités de Loss ont toutes des collecteurs de taxes et des gardes à l'entrée, qui fouillent les quidams passant les portes et taxent leurs valeurs. Des taxes qui ne sont pas très élevées pour le maraicher qui vient vendre ses légumes ou pour le bourgeois citoyen de la ville, qui ont des tarifs préférentiels pour les membres des guildes locales, mais qui peuvent devenir nettement plus conséquentes pour des voyageurs de passage et encore plus s'ils ont des trésors à l'origine douteuse ou inconnue dans leurs sacs. Et là, c'est très simple : dans le meilleur des cas, c'est-à-dire un petit dessous de table aux collecteurs et quelques palabres pour être convaincant, en espérant tomber sur un officier pas trop zélé et en ayant pas trop de fortune douteuse dans ses affaires, en général, c'est un tiers des valeurs estimées qui va être taxé. Ça ne fonctionne que si les dits-trésors ne représentent pas une trop grande fortune et qu'ils ne sont pas visiblement d'origine illégale ou interdite. Des objets volés ou d'apparence volés ou des Artefacts Anciens, ça ne passera pas du tout. Dans les pires cas, c'est à dire tous les autres, c'est la saisie complète des valeurs douteuses et un risque de faire un tour dans les geôles locales avant de se faire interroger par un magistrat suspicieux avec un risque d'amende en prime, voire pire.

Ce n'est pas pour rien que les chasseurs de trésors, les chasseurs d'artefacts et les cambrieurs ont des réseaux de contrebande et de recel pour faire tran-



siter leur marchandise risquée et monnayer leurs découvertes. Ils y perdent au passage 50% de la valeur totale de leurs trésors dans ce genre de transaction, mais c'est autrement mieux que de se faire déposséder de tout. Autant dire que c'est une solution à proposer à des adventores qui voudrait, on s'en doute, pouvoir profiter de leur richesse durement gagnée.

LE COÛT DE LA VIE

Un adventore, cela doit bien pouvoir manger, dormir, avoir un toit, se vêtir et, accessoirement, payer ses taxes comme tout le monde; ces dernières étant souvent ponctionnées aux portes des villes, ou sur les ponts, il n'est guère aisé d'y échapper.

Un niveau de vie, cela se finance, donc. Et c'est important d'y penser dans les aventures de loss. Un adventore peut éventuellement amasser pas mal d'argent, mais il doit aussi en dépenser, ce qu'il fait en équipements et plaisirs divers, bien entendu, mais aussi en niveau de vie. On va éviter de détailler les frais en question, et se contenter de proposer un niveau de dépense par mois lossyan, en fonction du niveau de vie dont veut profiter l'adventore.

Niveau social pauvre; ouvrier, journalier, marin: 6 aa.

Niveau social faible; petit artisan & commerçant, mercenaire: 12 aa

Niveau social moyen; artisan & commerçant, administration, personnel public: 15 aa

Petite bourgeoisie; marchands, autorités administratives et militaires: 20 aa

Bourgeoisie moyenne; bourgeois rural, marchand aisé, tribun, officier militaire: 50 aa

Grande bourgeoisie; marchands riches, aristocratie, hautes fonctions civiles: 100 aa

Au-delà, on arrête de compter; un prince peut dépenser 1000 aa par mois pour ses frais personnels, un Maître-marchand puissant le double de cette somme.

Cette table couvre les dépenses mensuelles courantes de tout type: c'est-à-dire qu'une fois payé cela, le personnage ne se soucie pas des frais, ni pour lui, ni pour son personnel ou ses esclaves, ni pour ses montures. S'il a une famille, les frais peuvent être supérieurs, mais on ne va pas chipoter sur ce détail.

Si cependant le MJ se sent taquin, rajoutez 50% à cette valeur par mois pour estimer le coût pour une famille de 5 à 6 personnes environ.

Et à quoi sert cette table? Entre autres à forcer les joueurs à se souvenir que les adventores ont une vie et donc des dépenses, tout en facilitant l'estimation de celles-ci sans avoir à aller regarder dans l'équipement et les aides de jeu sur les niveaux de vie, les dépenses, les services, etc. Et puis, cela aide à vider les économies des adventores, ce qui fournit toujours une bonne motivation d'aventures à leur proposer quand ils vont se remettre à chercher du travail.

AVANTAGE RICHESSE ET NIVEAU DE VIE

L'Avantage Richesse peut s'acquérir à la création du personnage ou en cours de jeu. Pour cela, il faut avoir une certaine fortune, que l'on pourra investir, ou encore un rang social ou une influence qui assure une rémunération régulière. Bref, on ne peut pas acheter cet avantage simplement avec quelques XP, il faut un contexte favorable.

En retour, cet avantage a un intérêt en cours de jeu: il va payer le niveau de vie de l'Adventore et couvrir ses frais mensuels. Voici donc ci-dessous la table qui explique à peu près comment cela se passe:

1-3: Richesse modeste. En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 200 aa; fournit un niveau de vie de 10 à 15 aa.

4-6: Richesse moyenne. En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 500 aa; fournit un niveau de vie de 20 à 40 aa.

7-8: Richesse aisée. En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 1000 aa; fournit un niveau de vie de 50 à 70 aa.

9: Richesse luxueuse. En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 10 000 aa; fournit un niveau de vie de 100 à 300 aa.

10: Pété de thunes. En plus du coût en XP, demande un investissement d'environ 20 000 aa; fournit un niveau de vie de 500 aa; autant dire que l'Adventore nage dans le luxe.

Là encore nous vous proposons cette table comme guide et aide de jeu. Libre à vous de l'interpréter à votre goût pour vos aventures de Loss. Il y a bien d'autres façons de gagner l'Avantage Richesse, sans être forcé de trouver l'investissement proposé ci-dessus. Cette table sert seulement de référence un peu plus détaillée que celle des règles du jeu de base, et aborde et règle le problème des dépenses de niveau de vie des adventores. À vous d'en faire bon usage, de l'adapter à votre convenance ou de préférer faire les choses à votre envie!



CONSEILS ET ASTUCES DE JEU DE RÔLE POUR LES MJ

LE JEU DE RÔLE, C'EST COMME DU CINÉMA

Je dirais presque, mais pas tout à fait similaire : dans une histoire narrée, que ce soit littérature, cinéma ou théâtre, nous sommes dans un cadre où chaque rôle ne sort jamais des actions prévues et où le dénouement de chaque intrigue est connu d'avance par les acteurs, ce qui n'est pas du tout le cas des PJ dans une partie de JDR. Ces derniers n'ont ni script à suivre, ni texte de dialogues à réciter, mais de l'improvisation complète en termes de paroles et d'actions, avec les autres joueurs et le MJ, pour mener l'intrigue telle qu'il leur paraît logique qu'elle aille et en devenir les héros.

Tout cela pour dire que la comparaison du jeu de rôle au cinéma tient surtout dans les outils et ressorts narratifs qu'on peut exploiter : nous allons ici vulgariser et adapter des moteurs narratifs courants, qui sont totalement déclinables en jeu de rôle, et vous expliquer un peu quoi faire avec et comment ne pas en abuser.

LA SCÈNE DE GÉNÉRIQUE

Toute bonne série ou tout bon film commence par une première scène de générique. Et pour citer un professeur de cinéma, Mr Douchet qui citait lui-même Lynch : « *tout le sujet d'un film est contenu dans sa première scène* ». En bref : si la scène de générique est ratée ou sans saveur, vous avez toutes les chances de vous taper un navet.

En jeu de rôle, c'est un peu pareil. On distingue deux étapes avant ce moment de scène de générique :

Avant le début de la partie de jeu : il y a l'arrivée des joueurs, l'installation, les salutations et discussions, la préparation de la partie et les moments de blagues de gens heureux de se réunir.

Et il y a le commencement de la partie : ce moment crucial où vos joueurs en sont encore sans doute à parler de leur semaine de boulot ou de leurs déboires romantiques et n'ont aucune incitation particulière à entrer dans la peau de leur perso, d'un coup d'un seul.

Il va donc falloir donner aux joueurs la motivation d'entrer dans votre univers, la partie de jeu de rôle

et la peau de leurs personnages. Pour cela, un bon outil cité plus haut est le générique musical. Une alternative utile, surtout, pour des aventures suivies ou une campagne, c'est de demander un rapide résumé du ou des derniers épisode(s) à un des joueurs. En plus de rafraîchir la mémoire de tout le monde, cela les incite à se concentrer sur les actions et péripéties des personnages.

Dès lors, la première scène de jeu doit donner le ton de votre intrigue et son sujet. Si vous faites commencer la partie dans une auberge, cela doit avoir un sens, une mise en scène qui doit mettre les joueurs et leurs personnages en situation immédiatement ; il faut donner vie au décor et aux gens qui le peuplent, par simplement les décrire et ce même si l'auberge brûle dans la première scène de votre histoire. Si vous voulez commencer les choses sur les chapeaux de roues et donner le ton d'une action effrénée, votre histoire débutera brutalement : par une soudaine explosion/catastrophe/bagarre ou tout autre événement violent et qui se met en place en un instant sans que les PJ puissent faire autre chose que d'y réagir, et surtout pas l'anticiper. Bref, pour cela, il faut alors décrire un truc rapide et qui bouge vite ; il faut parler vite et fort, en phrases courtes et poser la question à un jour, puis un autre : « qu'est-ce que tu fais ? ». Personnellement, si le joueur hésite, je passe directement au suivant sans attendre. Je n'oublie pas le joueur délaissé, mais mon comportement met alors les joueurs sous pression. Et je sais alors qu'ils sont dans l'action et vont y rester tant que je saurais les captiver !

Ainsi, vous pourrez vérifier la citation de Lynch : si votre intro et votre générique sont réussis, la partie a de bonnes chances de l'être aussi !

LA TRÈVE DE L'INCREDULITÉ

Est-ce que vous vous demandez quelles technologie et énergie font voler les taxis et voitures de flic dans *Blade Runner* ou *Le 5^e Élément* ? Non, a priori. Avez-vous ressenti le besoin impérieux de comprendre selon quelles règles fonctionne la magie dans les films *Harry Potter* ou *Le Seigneur des Anneaux* ? Était-ce vital pour vous d'avoir une théorie scientifique expliquant les capacités de Néo dans *Matrix* ? Dans l'immense majorité des cas, ce sera toujours : non. Cela fonctionnait au sein de l'univers du film et dans sa cohérence propre, donc ça n'avait pas d'importance.



C'est ce qu'on appelle la Trêve de l'Incrédulité (nommé en cinéma la *suspension volontaire de l'incrédulité*). Celui qui fait que, par exemple, vous êtes transporté par la violence inouïe et spectaculaire de la première scène du film *Transformers...* sans jamais que votre cerveau vous fasse remarquer que c'est juste du n'importe quoi. Vous n'êtes pas dupes, vous le savez. Mais c'est spectaculaire, c'est distrayant, c'est cohérent dans l'histoire et l'intrigue et donc c'est totalement acceptable, même si les lois de la physique viennent d'agoniser dès la première scène.

En jeu de rôle, la Trêve de l'Incrédulité, c'est cet accord tacite signé entre joueurs et MJ pour admettre que ce qui va se passer dans l'intrigue et l'aventure est plausible et ne sera pas remis en question - tant que cela semble tenir la route. C'est ce qui évite de soudain digresser pendant 2 heures dans les Chants de Loss sur la physique des navires lévitant, ou passer des plombes à expliquer pourquoi dans notre système de jeu les gens peuvent éviter les balles alors que dans d'autres jeux de rôle, on peut s'asseoir sur cette idée.

La Trêve de l'Incrédulité est là pour régler tous les micros-illogismes qui émaillent les récits depuis la nuit des temps. En JDR, le joueur admet que tout ne peut être parfaitement logique ou scientifique, mais qu'il ne remettra pas en question cette Trêve tant que sont respectées les règles suivantes :

- ◆ **Cela doit paraître cohérent** : non pas avec la réalité physique, mais avec celle de l'histoire et du contexte. Sont cohérents dans un monde de space opera les plus incroyables vaisseaux spatiaux possible. Mais si vous décidez d'y rajouter une tortue spatiale portant quatre éléphants soutenant eux-mêmes un disque-monde sur leurs épaules, vous allez devoir très sérieusement trouver une explication !
- ◆ **Cela doit servir l'intrigue** : si vous inventez le canon laser anti-planète basé sur la technologie du sabre laser avec un cristal géant... soit ; mais il doit servir l'intrigue. Ce truc-là, il doit finir par être détruit, devenir l'enjeu d'un conflit à grande échelle ou se faire dérober par tout le monde. Un objet aussi hors-norme choque aisément la crédulité des joueurs : pour qu'ils acceptent de revenir à la Trêve de l'Incrédulité, cela doit servir à quelque chose d'absolument majeur dans votre intrigue.
- ◆ **Plus la Trêve de l'Incrédulité est exploitée avec finesse, mieux elle passe** : c'est comme les effets spéciaux et les gadgets au cinéma. Plus ils semblent plausibles et paraissent ressembler au monde

réel, même s'ils ne le sont pas, plus le spectateur y adhère.

LE FUSIL DE TCHEKHOV

Cette technique narrative au nom étonnant est un truc que vous voyez très souvent dans vos films et séries, et qu'on appelle aussi le *Paiement Dramaturgique*. Pour l'expliquer, je vais décrire le Fusil de Tchekhov par son exemple le plus concret :



« Si, dans la première scène, vous avez accroché un fusil sur le mur, alors dans la suivante, il devrait être utilisé. Autrement, n'en mettez pas là. » — Anton Tchekhov

En JDR, cela veut dire que tout ce que vous décrivez dans un décor, en tant que MJ, devrait l'être à dessein. Car il sera exploité par les joueurs d'une manière que vous n'aurez sans doute pas prévue. Ainsi un râtelier d'armes dans une salle de garde, s'il est décrit, devient important. On devine qu'il y a toujours un râtelier dans une salle de garde, mais, si le MJ prend le temps de le décrire, le joueur va forcément en tenir compte et s'en servir !

Le MJ doit alors y penser : tout ce qui est introduit dans le décor peut devenir un Fusil de Tchekhov, le mieux étant alors de bien anticiper ce qui deviendra un. Exemple : un sbire armé de grenades ; c'est un sbire, ce qu'il porte sur lui est de peu d'importance dans l'intrigue. Mais s'il est décrit par le MJ comme couvert de grenades, ces grenades VONT servir. Si le meneur de jeu n'a pas songé qu'elles allaient servir à ses joueurs, il se peut que la suite de son intrigue en soit explosivement bouleversée.

Pourquoi on appelle cela le *Paiement Dramaturgique* ? Parce que dans un film, un roman ou un épisode de série, quand on décrit ou insiste sur un objet destiné à être un Fusil de Tchekhov, le spectateur va le noter : quand plus tard, il va révéler son utilité dans l'intrigue, le spectateur se sentira récompensé d'avoir noté cet objet anodin, mais qui ne l'était pas. Il se sent donc « payé » de son attention à l'action et au décor.

LE DEUS EX MACHINA

Le point le plus polémique des outils narratifs, issus du théâtre et employés en JDR est le *Deus Ex Machina*, traduit du latin par : « dieu issu de la machine ». Mais qu'est-ce donc ?

À l'origine, il tire son nom d'un mécanisme du théâtre grec antique, servant à faire entrer en scène une ou des divinités pour résoudre une situation désespérée. L'expression décrit désormais toute résolution d'action qui ne suit pas la logique interne du récit, mais permet de conclure la scène de la





manière désirée: c'est l'événement improbable qui vient régler les problèmes des protagonistes à la dernière minute, l'apparition soudaine d'un imprévu qui semble sortir de nulle part, pour résoudre une situation bloquée. C'est le débarquement des alliés des joueurs qui leur viennent en aide à un moment critique. C'est le grand méchant qui au lieu de mourir, chute dans l'eau pour disparaître et sera sauvé plus tard par ses comparses.

Le Deux Ex Machina n'est pas une tricherie. C'est un outil narratif qui permet de créer de puissants rebondissements, mais, comme tous les outils, son abus rendra l'histoire sans intérêt autant que le refus d'en user peut envoyer l'histoire dans une impasse. Par exemple, dans le roman *les Chants de Loss*, tome 2, j'en emploie un au chapitre 10: les héros sont victime d'un assaut en règle dans leur maison et clairement ils vont perdre, jusqu'au moment où débarquent pour les sauver les «Séraphins», un groupe d'agents de l'Elegio dont le lecteur n'a jamais entendu parler. Cette intervention crée un rebond dans l'intrigue, ouvrant de nouvelles pistes dans la narration. Il participe donc alors de l'histoire et de son avancée.

Le Deus Ex Machina doit toujours être employé avec parcimonie. Il doit suivre une certaine cohérence, même si elle est externe au récit en cours. Il doit pouvoir se raccrocher à l'intrigue et au récit dès qu'il est employé et ouvrir de nouvelles opportunités et pistes. Ne s'en servir que pour sauver les joueurs ou les grands méchants n'a pas d'intérêt. Il doit être pensé comme un élément majeur ayant des conséquences dont il faut tenir compte. Il doit avoir été anticipé, et surtout pas improvisé.

Mais quand en jeu de rôle une situation est bloquée irrémédiablement, ou se déroule de manière totalement contraire à l'objectif visé pour le plaisir des joueurs et le déroulement de l'intrigue générale, il ne faut en aucun cas hésiter à s'en servir. C'est à cela qu'il sert, ce serait dommage de s'en priver, non ?

LE MCGUFFIN

Si vous avez vu le film *Mission Impossible III*, il y a dans son intrigue un objet nommé la «Patte de Lapin» dont on ne saura rien –sauf des théories fumeuses- de toute l'histoire. Pourtant tout le récit tourne autour de lui. La Patte de Lapin, c'est un *McGuffin*. Le terme a été inventé par Hitchcock qui le définissait ainsi:



«Au studio, nous appelons ça le MacGuffin. C'est l'élément moteur qui apparaît dans n'importe quel scénario. Dans les histoires de voleurs, c'est presque toujours le collier, et, dans les histoires d'espionnage, c'est fatalement le document.»

Un McGuffin c'est un objet matériel qui sert de prétexte au développement de l'histoire. Il est toujours mystérieux, sa nature toujours vague et finalement sans importance. On peut l'apercevoir, mais il gardera son secret et, en fait, il n'est là que parce que des gens doivent lui courir après ou le trouver et d'autres le mettre à l'abri.

Mais un McGuffin peut aussi être immatériel et être un secret. L'exemple le plus connu est celui de la théorie des envahisseurs extra-terrestres dans la série *X-Files*. Au fil des saisons, on en saura toujours plus sur ce secret gouvernemental à l'échelle mondiale, mais jamais il ne sera clairement dévoilé ou mis à jour. Ce n'est pas important: ce qui a été important, c'est qu'il a été l'un des moteurs des aventures de Mulder et Skully depuis le premier épisode.

En JDR le McGuffin reste un peu plus ardu à employer: dans un film, un roman ou une série, le spectateur ne sera pas frustré de ne pas savoir vraiment ce qu'était l'objet. Il a eu droit à une belle histoire et la vraie nature du McGuffin regarde avant tout les héros. Mais en JDR, les héros de l'histoire sont les PJ. Ils voudront tôt ou tard savoir après quoi ils courent ou qu'est-ce qu'ils tentent de mettre à l'abri. Un McGuffin en JDR doit donc devenir un enjeu réel et ayant une finalité et des conséquences à en connaître la nature. En fait, il ne peut finir que de deux manières: il sera soit révélé aux PJ, ou alors, il disparaîtra totalement. Mais comme rien ne disparaît à jamais, pensez toujours à bien définir en JDR ce qu'est vraiment votre McGuffin... car vos joueurs finiront tôt ou tard par tout faire pour le savoir.





PENSER DES PJ EN TANT QUE GROUPE DE HÉROS

Qui donc, joueurs et meneurs de jeu, n'a jamais connu ce groupe de héros lancés à l'aventure... et dont chaque membre se demande ce qu'il fout avec les autres, jusqu'au moment où les dissensions, les conflits, les points de vue irréconciliables et les intérêts contradictoires éclatent tous en un chaos qui, en général, se termine aussi mal pour les personnages que les joueurs à table et enterre parfois carrément l'aventure et les personnages des joueurs?

C'est un truc très bête, dans tout ce qui englobe les conseils que l'on peut donner en jeu de rôle et qui concerne le MJ, mais pas que lui, loin s'en faut: comment s'assurer d'avoir un groupe de PJ cohérent, dont la dynamique va fonctionner correctement et ainsi éviter qu'il n'explode en mille morceaux en cours de route, de manière irréparable?

Ben, c'est ce dont nous allons parler ici!





DE QUOI PARLE-T-ON ?

Ici, nous n'allons pas aborder les problèmes de disponibilité et les impératifs du quotidien des participants, pas plus que leur motivation à jouer, ou pas.

Ce n'est pas que cela ne soit pas intéressant, hein ? C'est juste que le problème de savoir comment réunir six personnes pour une partie de jeu de rôle en trouvant comment jongler avec leurs horaires, leurs impératifs familiaux et professionnels, leur enthousiasme à venir participer ou pas, c'est simplement une affaire de relations humaines et quelque chose qui se règle en général avec un calendrier et un peu de négociation.

Pour ce sujet, croyez que j'en sais quelque chose. Je fais partie des joueuses non fiables, à cause de mes soucis de santé. Quoi qu'on organise, il y a une chance sur deux que je doive décliner, souvent la veille, pour cause de santé incompatible. Bon, ben mes camarades et amis le savent, on s'organise avec cela et on prévoit que je sois remplaçable ou que mon absence ne causera pas de trouble sur la partie de jeu.

Dans la mesure où mon cas n'est pas unique, même si je suis dans la case des « gens chiants », l'organisation en amont pour planifier des séances de jeu, ce n'est pas compliqué et tout le monde y arrive... sauf les gens qui ne veulent pas faire l'effort de s'organiser pour essayer de participer eux aussi de manière à peu près fiable, mais, eux, je leur parle pas.

Ceci dit, je dis que ce n'est pas compliqué, ce qui est vrai sur le papier. Mais dans les faits, des rôlistes jeunes parents, par exemple, c'est un peu l'enfer pour eux de prévoir un calendrier sûr. Pour d'autres, des problèmes de santé ou un travail dans un milieu à horaires variables va être la même galère et on ne parle pas des gens qui changent de région et s'éparpillent à distance. C'est facile de s'organiser, oui, mais à la condition d'avoir de la patience et de la compréhension pour tous ces aléas impondérables. Si vous n'avez pas la patience... ben, changez de camarades de jeu. Eux font ce qu'ils peuvent, comme vous.

Donc, ceci étant réglé, causons du vrai sujet... la dynamique d'un groupe de personnages de jeu de rôle !

LA MOTIVATION DES PERSONNAGES

Qui a dit « alignement » ? Ouais, toi, au piquet au fond de la classe, je veux plus te voir !

La motivation d'un personnage, ce ne sont pas ses valeurs morales, sa vision du monde, ses codes personnels. C'est avant tout la cause qui explique pourquoi ce gars n'est pas un comptable pépère, un fermier débonnaire,

un simple lieutenant de police routinier, un romancier casanier et j'en passe, mais un quidam dont l'activité principale (ou occasionnelle) consiste à se mettre ou se retrouver dans des histoires incroyables et devoir s'en dépêtrer. Avec, en général, à la clef, de réels risques d'y laisser sa peau et, au final, la satisfaction morale d'avoir empêché des drames, des désastres ou simplement d'avoir résolu quelque injustice ou crime.

Bref, la motivation d'un personnage, c'est ce qui explique qu'il va devenir un héros, encore une fois, quel que soit le sens exact qu'on prête à ce mot. Un salaud ou un loser peuvent être aussi bien des héros qu'un chevalier sans peur et sans reproche ! Leur héroïsme sera bien différent, mais ça en sera toujours.

Une motivation, ça peut aussi bien être un choix personnel, que les circonstances :

Pour les choix : par exemple, on peut avoir : rechercher ses origines ou un parent disparu, vivre un deuil qui motive sa manière de vouloir aider les autres, être épris de justice, penser qu'on est promis à un grand destin, rechercher la gloire, la vérité, la richesse, se venger d'un ennemi (ou de plusieurs), suivre un code moral personnel, ou simplement être assoiffé d'émotions fortes.

Pour les circonstances : c'est encore plus varié : entre les professions qui mènent fatalement à vivre des aventures et forcent à devenir un héros, et les causes externes, que ce soit avoir été enrôlé de force, avoir un mystère familial étrange à résoudre, être criminel ou recherché et vouloir s'en dépêtrer (ou survivre), ou s'être retrouvé simplement plongé dans un contexte exceptionnel et être parmi les seuls à pouvoir agir (ou simplement y survivre) ; c'est le fameux : « qu'est-ce que je fous là ? ».

Mais ça sert à quoi de définir cela ?

Eh bien, un personnage avec une motivation, on sait pour quoi il est devenu ou va devenir héros ; on connaît alors sa propre dynamique et ses aspirations. Et on peut alors comparer et analyser les différentes motivations de chaque PJ afin de vérifier si elles sont compatibles. Un criminel endurci et un épris de justice dans le même groupe de PJ, il va falloir sérieusement se demander comment et pourquoi ils vont collaborer et ce qui pourra les souder ! Si un troisième PJ est obsédé par un mystère familial à régler, il faudra se poser la question de ce qui pourra justifier et renforcer le lien qu'il aura avec le criminel et l'épris de justice.

Le but de cet exercice, pour la création d'un groupe de PJ, est de pouvoir rapidement voir quels sont les différents grands traits de chaque personnage, ce que chaque joueur a envie de jouer à travers son personnage, et ainsi repérer en amont ce qui va fonctionner et ce qui risque de créer des dissensions. C'est ce



qui va permettre de commencer à causer, avec les joueurs, de la nature du groupe et de pourquoi tout le monde est alors réuni.

Les motivations sont aussi affaire de contexte; selon l'univers et la thématique du jeu de rôle pratiqué, ces motivations changent. Si certaines motivations sont universelles, d'autres sont forcément liées à la dynamique du thème du jeu de rôle pratiqué. Oui, cela veut dire un petit travail à faire pour le MJ: il vaut mieux penser à ces motivations et, par exemple, en écrire une liste proposée aux joueurs. Ci-dessous, vous trouverez en annexe la liste des motivations proposées dans le jeu de rôle les Chants de Loss, pour vous donner un exemple.

Maintenant que vous connaissez les motivations des personnages de vos joueurs, on passe à l'étape suivante...

L'ARCHÉTYPE DU GROUPE

Vous connaissez la motivation de chacun des PJ membre du groupe qu'ils vont constituer pour votre aventure. Le truc, c'est d'en faire une dynamique d'ensemble, maintenant. Dans une fiction, les héros fonctionnent souvent autour d'un point commun qui les soude:

L'équipe professionnelle: les PJ sont tous membres d'une même agence ou organisation et travaillent ensemble parce que motivés par la tâche générale à accomplir, par le salaire, par la responsabilité qui va avec, parfois même par le pouvoir qu'ils en retirent. Bien sûr, l'équipe est chapeautée par des lois et une hiérarchie; trahir ses collègues ouvertement ou claquer la porte a alors de telles conséquences que tout PJ devra y penser à deux fois.

Le patron commun: les PJ travaillent pour le même employeur qui a besoin que ses agents soient soudés et réussissent la tâche générale à accomplir. Aussi, même aussi différents que soient les PJ, s'ils veulent être rémunérés ou récompensés et continuer à avoir un travail, ils doivent trouver un terrain d'entente. Cela fonctionne d'autant mieux si le patron est un personnage influent et de confiance pour chacun des PJ. Dès lors, ces derniers ont un point de repère commun qui leur permet de se souder, mais aussi une crainte de menace de représailles tout à fait réelles à trahir le patron ou ses agents.

La survie commune: alors c'est une manière très efficace, mais qui reste casse-gueule, de souder un groupe. Il suffit dès les débuts de l'aventure de mettre une adversité si effrayante et dangereuse que les PJ n'ont pas d'autre choix que de collaborer pour survivre; ils seront amenés à créer des liens et se souder par la force des choses. Mais ça ne fonctionne pas si facilement, car, une fois la menace écartée et la nécessité de survie oubliée, rien ne va freiner les

risques de dissensions, et la belle unité créée jusque-là ne survivra que si les liens créés sont réellement forts. C'est donc une méthode qui tient pas mal du pari; elle tend à exiger des scènes où chaque PJ a dû sauver la vie d'un autre, prendre des risques pour lui, s'engager volontairement pour la survie du groupe. Bref, si vous n'êtes pas sûr de votre aventure et de votre capacité à mettre en scène ce genre de moments très intenses, trouvez autre chose.

Les amis communs: solution étrangement assez peu courante en JDR et pourtant efficace: le groupe est constitué de personnes qui se connaissent déjà, se respectent et s'apprécient. Ils ont déjà des liens. Il n'est pas nécessaire que chaque PJ connaisse tous les autres, mais que chaque PJ ait au moins un autre PJ qui soit un ami de confiance. Ainsi, tout le monde a un lien avec au moins un autre PJ, ce qui ouvre la voie à une synergie de groupe facilitée. À la condition, bien sûr, que les joueurs soient d'accord et jouent le jeu de cette amitié, qui implique que chaque PJ qui a un ami connaît donc bien celui-ci, ses motivations, son caractère, sans doute son histoire et ses secrets.

La responsabilité commune: c'est une méthode qui exige un type d'aventure où l'intrigue et les enjeux de la trame générale tournent autour d'un PNJ, qui sert de moteur aux intrigues de l'histoire. Ce dernier a besoin des PJ pour rester en vie et parvenir à ses fins. Il est isolé, exige une protection et doit être pensé pour créer de la sympathie et de l'attachement pour tous les PJ. Ce qui veut dire qu'il va falloir pour le MJ un travail complexe pour incarner ce PNJ et le rendre attachant à tous les PJ. Ça fonctionne en général assez bien, mais exige un travail d'interprétation supplémentaire de bonne qualité et de la préparation pour obtenir le résultat visé. Il est possible que ce soit un des PJ qui tienne aussi ce rôle, mais dès lors, il aura tendance à être le centre du récit: assurez-vous que ça ne déplaît pas aux joueurs!

Le grand dessein: c'est une méthode elle aussi casse-gueule, mais qui peut donner d'excellents résultats: l'idée est que dès les débuts de l'aventure, l'enjeu final présenté aux joueurs soit d'une nature tellement vaste qu'il soit littéralement impossible de l'ignorer. Ils sont destinés à parvenir au bout d'une affaire qui engage leur destinée à tous, voire celle de leur monde. Pour citer un personnage d'un célèbre film-catastrophe: «ce qu'on nous demande, aujourd'hui, c'est de sauver le monde!». Mais là encore, c'est un gros pari. L'enjeu doit être à la fois immense et cependant abordable aux capacités des PJ et en adéquation à leurs motivations. Cet enjeu doit être toujours un élément sous-jacent présent de manière constante. Il doit être plus fort que les dissensions possibles entre les PJ, les forçant à rester soudés et forger des liens par-delà leurs différences. Autant dire que là encore, c'est un travail en amont qui ne s'improvise pas. Si





vous ne vous sentez pas de taille à mettre en scène une telle force d'enjeu, trouvez autre chose.

Et les motivations dans tout ça ?

Elles vont servir, principalement à savoir quelle manière de créer un archétype de groupe fonctionnera, et de quelle façon procéder. Si les différents PJ ont des motivations vraiment trop incompatibles entre eux, il faudra revoir ce point. Si les PJs ont tous des motivations de richesse, de criminalité, de recherche de gloire personnelle, un archétype comme le patron commun ou les amis communs sera plus efficace, par exemple.

Le truc est de présenter aux PJ cet archétype de groupe, quand ils vont créer leur personnage, définissant ainsi un cadre général de la dynamique de l'aventure. Ils n'ont pas besoin d'en savoir beaucoup en détail, juste de savoir sous quelle forme se présentera le ton de l'aventure au départ. Et, avec quelques mots sur le contexte, les joueurs sauront décider d'un personnage dont les motivations sont compatibles avec l'archétype de groupe.

Et si ce n'est pas le cas, il faudra négocier pour que les motivations des différents PJ et l'archétype de groupe soient adaptés. Quant à celui qui ne veut résolument pas changer son idée de personnage, même avec toutes ces informations, et s'entête à vouloir créer un personnage pas du tout compatible... Ben, dites-lui que ce sera pour une prochaine fois, et c'est tout.

CRÉER LES PJ ENSEMBLE

Et c'est là qu'on arrive au troisième point: doit-on créer les personnages des joueurs ensemble, ou pas ?

En fait, la question est plus complexe: qu'est-ce que chaque joueur doit savoir du personnage des autres joueurs dans une équipe, afin de lui-même créer un personnage qui n'entrera pas forcément directement en conflit avec les autres personnages des joueurs ?

La meilleure réponse à cela est un conseil simple: présentez l'idée générale de l'archétype de groupe, puis les personnages des joueurs avec leur origine, leur profession/ fonction et leur motivation, et offrez ainsi au joueur la possibilité de savoir si le personnage qu'il crée aura une certaine compatibilité avec les autres et avec le groupe lui-même, dans le cadre de l'aventure à vivre.



«Ho, mon dieu, révéler des choses de mon perso aux autres joueurs ? Mais jamais de la vie!!»

Ben, si. Et c'est une nécessité si on veut avoir un groupe qui ait une belle synergie, qui ne va pas exploser en vol au bout de trois parties et si on tient à s'assurer que tous les joueurs s'amuse. Je répète: le but est que TOUS LES JOUEURS S'AMUSENT, MJ COMPRIS. Donc, un peu de bonne volonté et de sacrifices, que diable !

Le truc, c'est que même si chaque archétype de groupe cité plus haut ne nécessite pas forcément l'adaptation du personnage à cet archétype (genre la survie commune), un personnage trop incompatible avec d'autres dans le groupe va forcément poser les bases de futures dissensions. Avec des gens matures, fair-play et réfléchis, y'a toujours moyen de s'arranger, ou presque. Mais même eux ont leurs limites et, navrée de le dire, mais les joueurs de JDR ne sont PAS tous matures, fair-play et réfléchis. L'émotion l'emporte souvent; et quand ce sont des émotions négatives bien pourries, la partie sera tôt ou tard elle aussi pourrie.

Bref, c'est un passage obligé et pour le rendre plus facile, la création de personnages en commun, qui peut devenir un moment très sympa de création et d'échange, est une chose que je recommande chaudement. S'il y a au moins une chose qui se vérifie dans la grande majorité des cas en jeu de rôle, car c'est un outil de narration absolument obligatoire, c'est que ce que sait le joueur, son personnage ne le sait pas. Que l'un des personnages soit de motivation criminelle, les autres joueurs peuvent le savoir dès le départ sans que cela ne dérange en rien; leurs personnages l'apprendront bien assez tôt. Mais en le sachant, les joueurs auront pu penser leur personnage en fonction de cela et se demander d'avance comment s'arranger pour que le groupe fonctionne bien.

Et le loup solitaire ?

Cas particulier des personnages créés par les joueurs, je considère un peu ce genre de rôle comme une plaie dans la constitution d'un groupe de PJ. Mais modérons mon propos:

Il y a, d'une part, le personnage au passé de loup solitaire qui aura un peu de mal à apprendre à faire confiance, s'adapter aux autres personnages et à travailler en groupe, mais qui s'intégrera malgré tout: il nouera des liens, entrera dans la dynamique du groupe, tout en gardant toujours quelques aspects épisodiques de loup solitaire. Fondamentalement, il n'est pas un réel problème en tant que personnage, pas plus que tout autre personnage ayant sa motivation et son contexte propre.

Et il y a le joueur qui a décidé que son personnage était solitaire, ne faisait confiance à personne, ne collaborerait pas avec les autres PJ et serait, de préférence, mystérieux et ténébreux. Alors lui, c'est simple, vous dites au joueur: NON. Quelle que soit l'excuse,



l'explication, le concept, l'univers de jeu ou l'âge du capitaine, c'est non.

C'est aussi valable pour le psychopathe sadique ou le tueur sanguinaire, hein? Sauf à jouer dans un contexte ou archétype de groupe où tous les personnages sont de ce modèle (et je ne porte ici aucun jugement de valeur, des gens s'amuse à jouer de vrais salauds et des psychopathes et si c'est dans le respect de tous les joueurs, moi je dis, faites-vous plaisir!), ce genre de rôle, c'est la plaie des groupes de PJ et des aventures de jeu de rôle.

Je suis cependant catégorique sur le sujet: ça n'a JAMAIS sa place en jeu de rôle, sauf si le groupe et le contexte ont été anticipés dans cet objectif! Car hors d'une dynamique de groupe et d'un contexte fait pour, ce sont des rôles et des concepts trop souvent basés sur des motivations et désirs égoïstes (et souvent malsains) de la part du joueur qui veut incarner cela. Et quand le groupe n'a pas été entièrement conçu pour jouer ce genre de rôles, les autres joueurs, MJ compris, n'ont pas à devenir victimes de ce genre de désirs imposés. Dès lors, c'est aussi simple que ça: vous refusez ces rôles et n'essayez même pas d'en discuter.

LE CONTRAT SOCIAL

Et oui, on cause contrat. Je vous rassure, c'est ici une affaire d'accords entre ce que les joueurs veulent jouer comme personnages, l'archétype du groupe auquel le MJ a pensé et le contenu de l'aventure. C'est tout simplement anticiper le risque de dérives qui pourraient heurter la sensibilité des participants. Une simple question de sécurité émotionnelle (je vous entends d'ici dire: hou, le vilain mot), mais qui doit toujours être discutée avant de commencer à jouer!

Le contrat social en jeu de rôle peut se résumer ainsi: ce qui va se passer pendant la partie et autour de la partie pourra être innocent ou sans conséquence pour les uns, mais troublant, voir choquant, pour les autres. La règle est donc que tout le monde se mette d'accord à ce sujet; d'autant plus si le contexte de l'univers du JDR qu'on va pratiquer fait qu'on est vite confronté à ces problèmes.

On ne va jamais apprécier que son personnage soit violé ou torturé en jeu. Pareillement, un roleplay érotique peut être amusant pour certains, mais terriblement gênant pour d'autres. Tout ce qui concerne le sexe et la violence, comme la discrimination, peut parfaitement choquer des joueurs de la partie.

Le contrat social consiste donc à se mettre d'accord sur le niveau de sexe, violence et discrimination des aventures, ainsi que sur les sujets à éviter d'aborder en général. Une fois ces sujets décidés de manière consensuelle et ce niveau décidé, ils seront acceptés

et respectés par tous. On peut distinguer trois niveaux empruntés au langage du cinéma:

Le fondu enchainé

En cas de scène de violence ou de sexe, on est prié de laisser tomber un voile pudique sur la scène qui ne sera pas décrite et jouée, mais seulement le «avant» et le «après». La discrimination y existe comme décor autour des joueurs, mais les joueurs et le meneur de jeu évitent de la mettre en scène pendant la partie.

Le plan moyen

La scène de sexe ou de violence ne sera pas interprétée en détail, seulement le «avant» et le «après». On évitera les conséquences de la discrimination les plus désastreuses ou de frustrer les joueurs concernés. Ces problèmes doivent rester dramatiques et nourrir l'intrigue, pas devenir bloquants.

Le gros plan

On décrit tout en détail, on montre tout, et on insiste sur l'interaction et la narration entre les participants. Aucune restriction et tant pis pour qui a pris un rôle difficile, il assume, il est prévenu.

C'est un peu à ce moment-là que chaque joueur doit dire, honnêtement, ce qu'il n'aime pas voir aborder dans une aventure de jeu de rôle. Le MJ (qui est joueur lui aussi, et qui l'aura donc dit aussi), note ainsi les principaux trucs qui dérangent les participants. Là, il y a deux solutions:

1. Le MJ veille à éviter que ces sujets ne soient trop mis en avant dans son aventure, histoire de ne pas brusquer les joueurs. Les joueurs sont eux aussi concernés! S'ils se mettent à décrire une torture qu'ils infligent avec force détail au MJ qui se sent malade quand on cause de ça, alors que ce dernier l'a dit, ils sont responsables.
2. Le MJ a prévu ces sujets comme outils narratifs ou d'intrigue, et prévient donc les joueurs concernés. Ceux-ci peuvent alors discuter de comment gérer ces moments, ou décider de ne pas participer. Après tout chacun est libre.





LES TESTS DE PERCEPTION & LES AVENTURES DE JDR

On m'a posé la question : quand est-ce qu'on fait des jets de perception dans les CdL ? C'est une très bonne question et cela soulève un point de gameplay et de narration important. Et comme le dit mon ami **Ludo Tek**, ce qui suit fonctionne sans doute pour tous les jeux de rôle à compétences/jets de perception, puisque la logique et l'application sont très simples.

ON N'EST PAS DANS LA « RÉALITÉ »

Et dans la réalité, on est sans doute plus efficaces à chercher, fouiller, observer ou être vigilants, que l'on croit. Bémol si on est un citadin sédentaire myope, allergique aux pollens, les oreilles ruinées par l'écoute à fond le casque de gros métal qui tâche ; mais pourtant, même là, vous pourriez être surpris. Ceci dit, j'ai fait de la chasse (oui, je fus jeune et conne), j'ai accompagné de vieux chasseurs au pistage, j'ai suivi des pistes et j'ai mis les doigts et le nez dans des crottes et autres bauges pour savoir quand était passé le sanglier et si j'arriverais à le rattraper, le tout en essayant de me faire tellement oublier qu'on en devient presque invisible et, croyez-moi, ce n'est pas exactement simple non plus à apprendre.

Mais bref, revenons à la fiction !

Regardez les films et les séries, d'aventure ou pas, avec des enjeux basés sur de l'enquête et de la recherche. La plupart du temps, les héros trouvent forcément le ou les indices qui vont les mener à la résolution de l'intrigue et, quand ce n'est pas le cas, c'est parce que l'aventure ne tourne pas autour de la résolution de l'affaire, mais des remous et conséquences que provoque le fait de s'y intéresser.

Mais cela soulève alors une question : si les héros de l'histoire (que ce soit aventure de JDR, film ou série) ne trouvent pas les indices primordiaux à donner vie à l'intrigue, quelle que soit la manière dont ils procèdent pour les trouver, sachant qu'ils les cherchent activement, que devient l'aventure ?

Vous voyez le problème ? Bien sûr, comme mentionné ci-dessus, il se peut que l'idée du meneur de jeu, ce soit justement que les personnages-joueurs ne trouvent rien et que l'intrigue soit en fait liée non à l'enquête à résoudre, mais aux ennuis et péripéties que vont créer le fait de mener l'enquête. Il se peut aussi que le MJ trouve « marrant » de mettre les PJ devant un échec. Mais franchement, ce dernier cas n'est en rien amusant pour les PJ, et donc tout le groupe, si l'aven-

ture s'arrête là, ou que c'est un protagoniste géré par le MJ qui trouve les indices à la place des PJ. Ils sont les héros de l'histoire, pas les faire-valoir de l'histoire ! Le deus ex machina, c'est sympa, mais en abuser n'est pas une bonne idée et surtout pas dans ce genre de cas.

Le but d'une partie de jeu de rôle est de s'amuser, pas d'être frustrés ! Et chaque joueur qui incarne son personnage dans une partie de JDR souhaite être un héros, avoir ses moments de gloire. D'autant plus si un des héros est d'un profil d'enquêteur, de chercheurs d'indices, etc. Forcément, ce serait comme si, dans un épisode de série, l'enquêteur sur une scène de crime ne notait aucun indice primordial faisant avancer l'intrigue. En tant que spectateur, vous vous poseriez des questions, vous seriez frustrés qu'une telle scène clef ne débouche sur aucune avancée de l'histoire, non ? Ben, en jeu de rôle, c'est pareil. Les PJ sont les héros de l'histoire, ils vont bien trouver quelque chose qui est un élément clef pour faire avancer l'intrigue !

RÈGLE N°1 : PAS DE JETS DE DÉS POUR L'ESSENTIEL

Précisément : pas de jets de dés pour remarquer les indices les plus essentiels à la poursuite de l'intrigue.

Les éléments indispensables à la poursuite de l'aventure, au rebondissement général de l'intrigue et à l'amusement de tous les joueurs ne doivent pas dépendre de jets de dés, de tests de perception, etc. En fait, ils doivent être trouvés parce que :

- ♦ soit évidents à qui est compétent à observer, chercher, fouiller, étudier, etc.
- ♦ soit parce que les joueurs recherchent ces éléments activement par la narration de leurs efforts d'enquête, d'observation, etc.

Ces éléments dépendent avant tout de la curiosité et l'initiative des joueurs. Ils doivent chercher, observer, interroger, enquêter. Le jeu de rôle, c'est de la narration ; ce qui compte ici, c'est donc que les joueurs s'efforcent de narrer leurs recherches, en interaction avec le meneur de jeu, les personnages que celui-ci incarne, le décor qu'il décrit, etc. Ceci dit, les joueurs peuvent alors rater des choses : les joueurs ne pensent pas à enquêter, poser les bonnes questions pour savoir où regarder, tenir compte de détails, fouiller, etc.



Mais les héros que les joueurs incarnent, les personnages des PJ, ont des capacités, des compétences, eux ! Un homme des bois avec un haut talent de pistage ne pourra pas louper des traces dans la mousse, un inspecteur de police confirmé ne pourra pas oublier une douille perdue sur une scène de crime, etc. Il est donc possible que le **personnage** puisse trouver l'indice crucial auquel le **joueur** qui l'incarne n'aurait pas pensé. On n'est pas enquêteurs ou pisteurs, nous ! mais nos personnages, si, ils peuvent l'être !

Donc, jusqu'ici et pour ces indices primordiaux, ceux qui permettent de lancer ou poursuivre l'intrigue, les jets de dés sont inutiles, voire, ils sont contre-productifs en soit. Le but, c'est de vivre l'aventure et s'amuser, pas prier pour ne pas rater un jet de dé crucial dont l'échec signifiera que tout le monde rentrera plus tôt chez soi, parce que l'indice ainsi raté aura signé la fin de l'aventure.

Ceci dit, ça sert à quoi alors de jeter des dés ? Ben, justement, ça sert à s'amuser, et à trouver encore plus de choses : ça permet d'être récompensés, par exemple en facilitant l'enquête sur l'intrigue en cours, mais pas que...

RÈGLE N°2 : RÉCOMPENSER LES JETS DE DÉS

Parlons ici de la mécanique de jeu des Chants de Loss : le principe des Exploits dans les CdL, c'est de prendre un risque (le joueur augmente la difficulté de son action) et de gagner des avantages et effets supplémentaires si le PJ réussit la totalité du risque qu'il a pris.

Dans le cas des tests de talents de perception, il y a quelques nuances, et un échec ne veut pas forcément dire simplement : « tu ne trouves rien ». Ça peut se traduire par : tu trouves, mais ça a pris beaucoup de temps ou tu ne trouves pas ce que tu veux, mais tu as d'autres indices qui pourraient mener à ce que tu cherches, etc.

Quant à une réussite avec des Exploits, elle permet de trouver plus vite, de trouver des indices supplé-

mentaires, ou des indices-surprises qui n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue, mais révèlent des secrets sur le contexte ou les protagonistes. Il est même possible de tomber sur une valeur précieuse et, si franchement, le MJ n'a pas d'idées, il peut toujours accorder (c'est dans la mécanique des CdL), des bonus à de prochains jets de dés, voire carrément un jeton de Fursa.

Dans un cadre plus générique, qui lance un dé pour un test de perception (ou n'importe quelle capacité qui s'en rapproche) à la recherche d'indices veut être récompensé s'il réussit. Puisque les indices primordiaux ne dépendent pas de jet de dé, ce sont les indices permettant de faciliter l'intrigue, de fournir des informations supplémentaires intéressantes, sur l'histoire, le contexte, les protagonistes, les secrets autour de l'aventure en cours, etc. qui deviennent ces récompenses. Et même pourquoi pas tomber sur une liasse de billets ou quelques pièces sonnantes et trébuchantes, ça fait toujours plaisir ?

Un pisteur qui fait un super giga maousse jet de dé en pistage, va rattraper sa proie bien plus vite. Mais il peut aussi apprendre si sa proie est blessée, de quelle manière, quel est son poids, à quelle vitesse elle va, si elle est compétente à semer des poursuivants, si elle sait se déplacer dans les bois, etc. Que des informations supplémentaires dont certaines peuvent s'avérer cruciales plus tard, mais qui sont autant de récompenses à un risque (lancer le dé et risquer de se rater) pris.

Car un jet de dé raté, cela peut vouloir dire une perte de temps supplémentaire, une rencontre malencontreuse, une fausse information en plus des indices primordiaux qui risquent de tromper les PJ, etc. Bha oui, si on est récompensé d'un risque pris, on peut et on doit aussi craindre les ratés éventuels. Il faut juste garder en tête que les éléments les plus primordiaux à découvrir n'ont PAS à faire l'objet d'un jet de dé. Les résultats du jet de dé, ce sont des indices supplémentaires, des découvertes, qui devenir des récompenses pour le risque pris ; il faut donc y penser soit sur le tas, soit par avance.





JETER LES DÉS, QUAND, POURQUOI, COMMENT ?

On va enfoncer un peu des portes ouvertes et je suppose que ce sera une critique qui reviendra au sujet de cet article. Mais son but n'est pas de s'adresser à qui considère ces conseils comme allant de soi, mais à qui n'y a jamais pensé ou ne les a jamais réellement formalisés et voudrait donc en apprendre un peu plus.

On a parlé plus haut de comment éviter l'écueil courant du jet de dé pour un test de perception (ou tout autres compétence ou moyen pour remarquer quelque chose ou trouver un indice) qui devient bloquant pour l'aventure, parce que les personnages des joueurs, ayant raté leurs jets de dé, ne trouvent pas l'indice primordial nécessaire à la poursuite ou la résolution de l'intrigue. Et, oui, pour qui s'est demandé quelle est mon inspiration, j'adore le principe de Gumshoe et cela vient de là.

Mais l'idée de lancer les dés pour résoudre ce qu'on appelle une « action » c'est-à-dire obtenir un résultat plus ou moins utile à l'intrigue en cours, en usant de ses capacités, caractéristiques et compétences, n'est elle-même pas la seule solution. Et ce principe, qui est dans le système de jeu des règles des Chants de Loss, le jeu de rôle, peut finalement être dérivé pour tous les jeux de rôle. Donc, causons-en...

ON N'EST TOUJOURS PAS DANS LA « RÉALITÉ »

... mais en plus la réalité n'est pas ce que les rôlistes appellent le « réalisme ! »

Un truc que constateront la plupart de nos lecteurs à avoir autour d'eux des artistes, des artisans, des techniciens, des ingénieurs, des médecins urgentistes, bref, des gens dont le métier est principalement composé de savoirs et techniques appliqués, c'est que tous ces gens réussissent toujours, à minima avec une qualité correcte, à parvenir à leur tâche. Ça s'appelle l'expérience et ça commence dès que tu te mets à apprendre un métier : le but n'est pas de savoir comment utiliser tes techniques appliquées, mais parvenir à les utiliser avec succès dans l'immense majorité des cas.

C'est con, hein ? Mais pour prendre un exemple encore plus parlant : nombre d'entre vous ont appris à conduire, une formation assez simple, mais un peu exigeante, dont le but est que vous puissiez piloter un véhicule dans toutes les conditions possibles, sauf les plus exceptionnelles et donc rares. Et ça fonctionne !

Sur l'ensemble de l'Europe, tous pays confondus, un conducteur ne connaîtra qu'un accident de la route au cours de sa vie et moins de 5 incidents menant à une intervention des assurances. Et là, moi, j'ai beau ne pas être étonnée, je me souviens de ma trouille à voir les Parisiens s'engouffrer dans les bretelles du périphérique et s'en extraire à toute blinde et, pour eux, tout est normal... Et puis, j'ai vu des Valaisans conduire à fond sur l'autoroute en pleine tempête de neige, et yolo aussi et, là encore, ça surprend la première fois. Mais, eux, ils ont l'expérience qui leur permet de conduire dans des conditions assez tendues sans risques réellement majeurs.

Bref, ceci n'est qu'un exemple, mais il s'applique à un mécanicien, un chirurgien, un pilote de ligne, un sapeur-pompier, un illustrateur ou un plombier : même quand c'est difficile, la plupart du temps, ces gens parviennent à leurs fins et réussissent leur tâche. De temps en temps, bien entendu, ça merde. Mais quand on cherche la cause, soit elle est liée à un événement contextuel imprévu ou qui a créé des complications, soit les objectifs de la tâche à exécuter en faisaient un défi. Mais, sauf s'ils tombent sur un défi, ces professionnels s'en sortent toujours : le but de leur travail n'est pas de battre un record, mais juste de réussir correctement leur tâche et que le résultat soit convenable. Et ceci s'applique même aux sportifs extrêmes de tout genre : leurs performances, qui nous éblouissent, tellement cela nous paraît impossible, ils ne les ratent pratiquement jamais, et pour cause ! En général, s'ils échouent, c'est la mort ou une blessure grave.

Et puis, bien sûr, il y a toujours des gars qui veulent faire le boulot et qui, en fait, n'avaient pas les compétences nécessaires et ont mal jugé de la difficulté. Étrangement, ces cas ne sont pas si courants. Si vous appelez un plombier professionnel, il est plutôt rare qu'il rate son boulot et, si c'est le cas, c'est que vous êtes tombé sur un incompetent, voire un malhonnête. Fort heureusement, les pilotes d'avions de ligne, dont le recrutement et la formation sont exigeants, réussissent leur tâche dans l'immense majorité des cas, même avec un bon gros temps de merde, car sinon, le voyage en avion poserait de gros problèmes !

Bref, c'est là qu'on se demande le rapport entre ces exemples et les jets de dés pour réussir une action dans un jeu de rôle, n'est-ce pas ? Ben, c'est qu'on réalise que, quel que soit le système de résolution des actions dans les jeux de rôle à mécanique classique, jeter les dés implique une chance d'échec souvent bien supérieure à ce que l'expérience d'une compé-



tence appliquée dans le réel reflète. Et donc, que jeter les dés pose en soi un problème... et on va y venir.

PAS DE JETS DE DÉ SAUF POUR LE HORS-NORME

C'est bizarre de ma part de m'appuyer sur le réel pour expliquer pourquoi jeter des dés pour résoudre des actions n'est pas la meilleure solution, sauf en cas de situation exceptionnelle. Mais pour le coup, c'est un peu le réel qui donne la leçon à la fiction. Le réel, contrairement à la fiction, n'a pas à justifier de son contenu ou de son propos au spectateur et impose une grille de lecture où notre biais de «réalisme», de ce qui est plausible et cohérent, s'avère souvent erroné, quand il n'explose pas carrément en vol. Et quand la grille de lecture est à l'avantage de l'avancée d'une intrigue dans une aventure, au bénéfice de la résolution des actions des joueurs, autant prendre ladite leçon!



Dans les Chants de Loss, le jeu de rôle, mais aussi dans nombre de jeux de rôle, il y a, expliqué plus ou moins clairement dans le système de jeu, le principe suivant: ne jetez pas les dés pour une action qui relève d'une activité quotidienne ou habituelle. Mais cette notion, expliquée en détail et dans un contexte large dans les Chants de Loss, le jeu de rôle, est parfois mal compris à cause de nos propres biais culturels. Ce ne sont pas simplement les actions quotidiennes qui ne méritent pas de lancer les dés pour les résoudre. C'est l'ensemble des actions qui, dans le contexte de l'aventure, ne représentent pas un défi présentant un risque de modifier le cours de l'intrigue de manière remarquable. Bref, seul ce qui est crucial pour une histoire mérite de tenter un jet de dé... et encore.

Imaginons, dans un système basé sur le D100, comme le Basic Roleplaying System, que votre personnage ait une compétence de conduite de 66%. On peut traduire ce score de deux manières:

- ◆ Soit le personnage a 66% de chances de n'avoir aucun problème quand il conduit,

ce qui lui laisse quand même une chance sur trois d'en avoir!!

- ◆ Soit le personnage peut conduire sans problème dans 66% des situations, contextes et cas de figure possibles, ne laissant alors que le dernier tiers des cas complexes ou risqués, qui deviennent alors pour lui un problème.

Dans la solution 1 (66% de chances de n'avoir aucun problème), dès qu'il doit lancer les dés pour conduire, il a 33% de chances de se mettre au tas. La nuance dans le résultat dépend du contexte, de l'action et de la marge d'échec entre le résultat du D100 et son score de 66%. Ça lui laisse quand même des chances élevées de plier sa voiture dès qu'il commence à faire un excès de vitesse ou qu'il roule sur une route mouillée par gros vent.

Dans la solution 2, on compare les conditions de conduite, le contexte et l'action que veut entreprendre le personnage, à la même échelle (donc sur 100). Mettons qu'on décide que rouler vite présente 10% de risques, rouler sous la pluie 10% et par gros vent encore 10%. Il y aurait donc 30% de chances de se vautrer, mais le personnage a un score de conduite de 66%. Il conduit deux fois mieux que le risque encouru, donc, sauf s'il tente alors quelque chose de hors-norme et donc, de crucial et risqué, un jet de dé est inutile!

Maintenant, pimentons les choses: si le même personnage déclare soudain rouler à tombeau ouvert (on passe de 10% à 20% de risques), genre course-poursuite (risque de collisions de 20%), omettant un minimum de précautions pour assurer sa sauvegarde (encore 5% à 10% de risques) par un temps défavorable pour rouler (le risque est toujours de 20%), pour un total de chances d'échec qui monte à 60 ou 70%, là, son score 66% de chances de réussite en conduite est clairement mis en jeu!

Dans le premier cas, un score de 66% en conduite, c'est un peu naze: dès qu'on sort de la conduite planplan, on a une chance sur trois de se vautrer. Alors que dans les systèmes de jeu façon Basic Roleplaying System, ce score est en théorie celui d'un pro!

Dans le second cas, le score de 66% en conduite prend soudain un sens plus fort: on est efficace et on a pas besoin de se poser la question, tant que les conditions de conduite ne deviennent pas exceptionnelles ou réellement tendues, c'est-à-dire qu'on est dans une action si cruciale et risquée qu'on tend à avoir de bonnes chances de se planter.

En fait, en jeu de rôle, nombre de MJ font cela intuitivement. Et c'est pas dommage: comparer les chances du succès aux chances d'échec permet de savoir à quel moment le jet de dé a du sens et traduit une





certaine forme de cohérence en termes d'enjeux, histoire de garder la logique simple: plus on est compétent, plus ce qu'on appelle « difficulté moyenne » est situé à une échelle haute. Parce que les maths sont féroces: statistiquement, si vous avez 66% de chances de réussir une action, c'est que vous avez une chance sur trois de vous planter.

Il existe des tonnes de méthodes différentes pour compenser l'inéluctabilité des chiffres; on interprète le résultat, simplement. Si le D100 fait 67, l'action est juste échouée, mais aurait pu réussir: disons que le personnage parvient à ses fins, mais dans une course-poursuite, se fait distancer. Si le même D100 fait 90, il y a des chances que le personnage vienne de péter le moteur de sa voiture ou de finir sur le trottoir. Ceci dit, ici, la question n'est pas de savoir comment interpréter les effets d'un jet de dé, mais savoir quand il devient nécessaire de lancer les dés et quand c'est inutile.

UN EXEMPLE DE MISE EN SCÈNE SANS JETER DE DÉS

Je vais citer ici un bel exemple de fiction, dans un cadre héroïque. Dans la série *Person of Interest*, le personnage principal, *John Reese*, est un ex-agent exécutif de la CIA, mode bourrin. Dès le premier épisode, on montre à quel point, en combat à main nu, il est largement au-dessus de la mêlée. On montre aussi, au fil des épisodes, que, de temps en temps, il se fait tout de même tabasser ou tombe parfois sur plus fort que lui; sans oublier qu'il n'est pas étanche aux balles, bien sûr. Mais le plus important est une scène clef, qui se répétera plusieurs fois dans la série, sur le même thème: John Reese doit aller glaner des infos dans un bar fréquenté par des « méchants ». Il rentre une première fois, dans l'objectif de causer et se fait jeter dehors. Puis il y retourne, après s'être épousseté. Et tout ce que verra le spectateur, c'est la scène de l'extérieur, avec des bruits de bagarre, les voyous qui volent par les fenêtres et finalement John Reese, intact, qui sort, satisfait, réajustant son veston.

Imaginons donc que John Reese ait un score de 85% en bagarre. Soit on le traite mathématiquement et il a toujours 15% de chances d'échouer, donc, il va au moins se prendre un mauvais coup une fois sur 6. Soit il a le même score de bagarre, mais on considère que dans 85% des cas, c'est-à-dire tant qu'il n'est pas face à un gars costaud ou à une adversité solide en termes de nombre ou de préparation, il peut s'en sortir sans trop de mal. Dans le second cas de figure, il peut donc entrer dans un bar, assommer quatre gars au talent de bagarre tout à fait moyen sans prendre un coup, obtenir son info et ressortir, sans jeter les dés. Sauf si le MJ ou le joueur ont envie de jouer une bonne bagarre, à coup de lancers de dés, mais ici, c'est alors question de goûts.

Maintenant, réfléchissons en termes de dynamique de mise en scène et d'histoire dans le cadre du jeu de rôle. Pourquoi ne pas avoir jeté les dés pour cette scène? La recherche de l'info dans le bar est cruciale pour faire avancer l'intrigue en cours. Il pourrait y avoir des tas de moyens d'obtenir cette info, mais la manière de l'obtenir est sans importance. John Reese choisit sa méthode préférée et obtient l'info, au prix d'une scène qui n'a pas d'impact en elle-même sur l'intrigue, mais dont la mise en scène est drôle et offre son moment de gloire de l'épisode au personnage. Plus tard, les enjeux et les risques cruciaux apparaîtront, avec des dangers réels; il n'est donc pas nécessaire de s'attarder à cette scène et de jeter les dés. Puisque John Reese a les compétences pour entrer dans un bar, assommer tout le monde et ressortir en réajustant son veston qu'il le fasse! La scène est courte, elle n'a pas d'enjeu fort, elle est amusante et le plus important, c'est l'info qui relance l'intrigue et qui, elle, va mener à des enjeux bien plus risqués et qui, là, justifieront de devoir lancer des dés!

MJ, VOUS ÊTES L'AMI DE VOS JOUEURS

Le but d'une aventure de jeu de rôle est en général, on ne va pas se voiler la face, qu'elle réussisse et que tout le monde s'amuse et ait son moment de gloire.

Il y a bien des meneurs de jeu qui ont pour but de rendre une aventure très ardue uniquement pour que les joueurs échouent à parvenir à la fin de son intrigue, voire meurent en cours de route. Mais eux, je leur cause pas. Il y a aussi des meneurs de jeu, dont moi, qui mettent en place des aventures où le risque d'échec est réel, mais dont l'intérêt est alors d'expérimenter et mettre en scène les conséquences de cet échec: le but de l'aventure n'était pas de réussir l'intrigue, mais d'y survivre et de se sortir de tous les ennuis provoqués par l'échec.

Mais dans tous les cas, quand vous êtes meneur de jeu, vous êtes l'ami des joueurs et, quel que soit le degré d'aventure ou le sens qu'on prête à ce mot, les personnages des joueurs sont des héros. Ils peuvent être des losers magnifiques, des héros tragiques, des héros du quotidien ou des superhéros de blockbuster, ils sont des héros. Et un héros, ça fait forcément des choses exceptionnelles.

J'ai un exemple qui me revient de ce qu'il ne faut pas faire, quand on veut faire lancer des dés à toute action qui apparaît un peu risquée, à notre esprit biaisé par nos expériences du réel:

Un joueur incarnait un personnage voleur et acrobate professionnel, le genre de gars qui vit dans un cirque et qui a commencé à marcher sur une corde suspendue à 9 ans. Limité par le système de jeu, il a, si je me rappelle un score total de 15 sur 20 sur son



talent et il est, bien sûr, d'une agilité exceptionnelle. Mécaniquement, il a donc toujours une chance sur quatre d'échouer, c'est mathématique. Il traverse une passerelle étroite entre deux fenêtres, à 6 mètres de hauteur. De mon point de vue et en fonction des principes expliqués plus haut, il devrait réussir sans jeter les dés: les conditions ne sont pas exceptionnelles, il ne tente pas de traverser précipitamment, y'a pas de danger immédiat, etc. Mais le meneur de jeu exige un jet de dé, qu'il rate; avec six mètres de chute et de la malchance aux dégâts, le meneur de jeu ayant refusé qu'il se serve de ton talent acrobatie pour amortir sa chute, l'acrobate se tue.

C'est logique, certes, d'un pur point de vue application de système de jeu. Mais ce n'est pas cohérent; si tous les acrobates avaient une chance sur quatre de tomber d'une passerelle étroite en faisant du spectacle, y'aurait plus de cirque depuis belle lurette et le métier aurait disparu. Et ce n'est pas non plus amusant, ni juste, pour le joueur: son score de compétence a un prix, qu'il a payé pour être doué dans ce domaine, pas pour avoir une chance sur quatre de se merder et de mourir. L'aventure pour ce joueur s'arrête là et, pour les autres, la mort stupide de l'un de leurs partenaires, sur un jet de dé raté, va immanquablement leur gâcher aussi le plaisir de l'aventure.

Le meneur de jeu DOIT être l'ami des joueurs et de leurs personnages. Il doit tenir compte de l'intérêt d'exiger ou non un jet de dé, en fonction du contexte, de l'action, de son importance cruciale ou non, du risque exceptionnel de cette action, dans l'intérêt du joueur, en faveur de sa réussite. Si l'action est clairement risquée ou qu'elle est particulièrement irréfutable, il doit en avertir le joueur et, si celui-ci per-

siste, ben on lance les dés et on voit ce qui se passe. Mais il ne doit pas faire lancer les dés parce que le système a pour logique qu'à toute action nécessitant l'usage d'une compétence ou d'une caractéristique, il faut les lancer. Et il doit simplement accepter que les joueurs exploitent les degrés de capacités de leur personnage en vertu d'une simple comparaison entre leur compétence et le risque réel, l'enjeu crucial, la situation réellement hors-norme. Et encore une fois, ce qui est hors-norme pour un débutant dans un métier sera le plus souvent totalement coutumier pour un professionnel.

C'est con, mais c'est une sorte de bienveillance pour l'ensemble du groupe de jeu. La logique et la mécanique mathématiques des systèmes de jeu ont leurs limites. Le jeu de rôle réaliste n'existe pas plus que n'existe le réalisme en fiction: on peut avoir un style de jeu et de narration plus proche du réel, ou plus héroïque, voire complètement mythique. Mais ce ne sont que des tendances, qui ne reflètent pas le réel... juste ce que nous croyons en savoir et en percevons. Histoire de ne pas se laisser piéger dans ce genre d'arguments, le mieux, c'est simplement de se rappeler que d'une part, la difficulté d'une action n'est que relative au degré de compétence de qui l'entreprends et que ce qui nous paraît impossible est souvent le quotidien d'un autre et, d'autre part que les joueurs sont des héros. Et je finirais sur cette phrase, qui vient directement du cinéma et de mes cours avec Douchet:



Les héros, ça ne rate ce qu'ils entreprennent que si cela crée une péripétie intéressante pour l'intrigue et, ainsi, une bonne histoire à raconter.



