

La Voie du Meneur de Jeu

PAR LE DAIMYO DU CLAN DE LA GRENOUILLE

mercredi 4 janvier 2006, par [Sendoshi](#)

SOMMAIRE

Introduction

Environnement

[Tranquillité](#)

[Confort](#)

[A manger !](#)

Principes indispensables (si vous débutez dans le JDR)

[Les PJs sont les héros](#)

[Pas plus de 3 PNJ](#)

[Action et réflexion : l'alternance](#)

[Les indices matériels](#)

Eviter les erreurs communes

[Préparer les joueurs](#)

[Accommoder les règles](#)

[Situations délicates](#)

Quelques trucs de Maître de Jeu

[Une sévérité modérée](#)

[Columbo le shugenja](#)

[La méthode Jessica Fletcher](#)

Des questions ?

Introduction

Les joueurs sont des bêtes. Il est normal et

humain, voire salubre, de considérer les joueurs comme des bêtes sauvages vouées au mal. Sinon, pourquoi s'en protégerait-on à l'aide des indispensables paravents blindés ? Combien de fois, après la phrase fatidique "bon, jette-moi les dés", avons-nous été obligés d'ajouter, in extremis, et d'une voix impérieuse mais lourde d'angoisse : "sur la *table*, et *doucement*" ? C'est bien simple, des fois, on ne sait plus qui est le maître.

Il n'y a pourtant pas cinquante solution : VOUS êtes le Maître du Jeu. Il faut que le joueur, malgré des difficultés de compréhension inhérentes à son état quasi-végétatif, s'en souvienne. Il est bon de disposer près de sa chaise un solide gourdin, ou même un tetsubo, de manière à atteindre les ceusses qui se cachent dans le fond. Lorsque vous avez soif ou faim, pas d'hésitation : le joueur est là pour servir à boire, cirer les pompes...

ATTENTION ATTENTION... CECI EST UNE EMISSION PIRATE... NE CHANGEZ PAS DE CHAÎNE... LE SYNDICAT DES MAÎTRES DE JEU COMPATISSANTS A DÉCIDÉ D'INTERROMPRE CE PROGRAMME POUR VOUS PRÉSENTER LA VRAIE MANIÈRE DE MENER UNE PARTIE !

Bonjour, je me présente, Mirumoto Sendoshi, du Syndicat des Maîtres de Jeu Compatissants, le Smeujque. Je vais vous présenter ici quelques idées qui devraient vous aider à mener correctement une partie. Nous avons peu de temps pour brouiller le communiqué officiel qui

devait être diffusé sur cette page, aussi nous serons brefs. Tout d'abord, un seul impératif : TOUT LE MONDE DOIT S'AMUSER.

I : Environnement de Jeu

Le confort matériel est essentiel. En quoi consiste le confort, pour un joueur et un MJ ?

a) Tranquillité

Ne jouez pas près de la Foire du Trône. Evitez les petites soeurs qui font irruption dans le living alors que vous exhibez le poster central de Play-Moine avec Kachiko en Kimono transparent :

ça fait désordre. En plus, la petite soeur casse l'ambiance, c'est une sorte de tradition. Cela ne vous empêche pas de rester aimable et courtois avec les gens qui vous interrompent pour vous dire que l'immeuble est en feu. Tranquillité, mais pas isolement, vous saisissez ? Sinon, on va encore croire que vous faites une messe noire.

b) Doux pour la fesse...

La partie de JDR dure longtemps. Il faut prévoir des chaises sans punaises dessus, mais où tout le monde ne risque pas de s'endormir. Si vous passez au Dragonaute, à Dijon (j'en salue les aimables vendeurs, qui sont bien cool), vous verrez au fond de la boutique l'archétype du siège à éviter pour une partie de JDR (on s'endort dedans). La configuration de l'espace est

importante également. Il est bon pour le MJ d'avoir beaucoup de place autour de lui, pour disposer son écran, ses éventuelles figurines, et des provisions de bouche si les joueurs l'enferment dans les cabinets parce qu'il a fait ce qu'on appelle un "foirio" (un scénario foiré, © Romito).

De plus, les joueurs doivent être placés face au maître, qui doit pouvoir les englober de son regard bienveillant. Un petit truc (vécu) : arrangez vous pour que les joueurs les plus discrets soient les plus visibles, les plus audibles. Mettez-les donc sur vos genoux s'il s'agit de Sandra Bullock, ou pas trop loin, en tous les cas. Ca évitera les situations du genre : "Ben, je l'avais dit, qu'il fallait pas appuyer sur ce bouton, mais tu m'as pas écouté..."

c) Quand est-ce qu'on mange ?

Il faut *prévoir à manger*. Beaucoup. Et du bon (si c'est moi que vous invitez).

Evitez les boissons alcoolisées le soir, même si vous encaissez comme un routier : ça endort, vous savez. Un bon vieux coca des familles, ça requinque et c'est plein de sucre qui dynamise. D'un autre côté, avec le Coca, votre espérance de vie s'amenuise en raison inverse de vos chances dans la course difficile à l'ulcère à l'estomac, mais il faut ce qu'il faut.

Jouez la simplicité et l'atmosphère : pour L5R, l'idéal c'est le petit repas chinois/japonais qui va bien, à coup de rouleaux de printemps, de riz, de chips de crevette bien chimiques. Le thé, servi dans des tasses de prix par une geisha mignonne et aux petits pieds, ou par un Chippendale vulgaire et volubile, fera son petit effet. Rappelons également que le thé

évite de s'endormir, ce qui est un bon plan pour les scénarii tardifs. Quelques petits gâteaux maintiendront le taux de glucose des participants. On aura soin de disposer dans les gâteaux-horoscopes des phrases appropriées : "Ton personnage va mourir dans le premier quart d'heure..."

II : Principes Indispensables

Le Maître de Jeu débutant est souvent maladroit... Nous avons tous fait au moins 108 fois les erreurs suivantes.

a) Attention aux PNJs qui résolvent le scenario tous seuls

Souvent, et particulièrement dans L5R (où on trouve une foultitude de grosses pointures dans les "Voie de..."), le MJ peut faire intervenir des PNJ très puissants. Ceux-ci peuvent carrément voler la vedette aux personnages des joueurs... Ce n'est pas bien. Ne prévoyez JAMAIS de scène du style : "les PJs échouent et Kakita Trucmuche vient les sauver juste à temps."

D'abord, si ça se trouve, Kakita Trucmuche, tout le monde le trouve craignos, mais personne n'a osé vous le dire parce que vous avez encadré son portrait et il est au dessus de votre lit.

Ensuite, si ça se trouve, les PJs ne vont PAS échouer... Et Kakita trucmuche va arriver et les spolier de leur victoire... Mince. Je dis ça, parce que ça m'est arrivé une fois. J'ai remporté de haute lutte un combat que je devais perdre (grâce à des jets de dés extraordinaires) en tant que PJ, mais le PNJ amoureuxment préparé par mon Maître de Jeu est quand même intervenu et m'a fait passer pour un kéké. En plus, alors que je m'étais arrangé pour simplement assommer mon adversaire et lui poser des questions, ce crétin de PNJ l'a achevé... Les gens qui jouent avec moi en ont marre que je leur raconte cette anecdote. Donc, évitez ça.

Les joueurs sont des héros... Prévoyez un PNJ pour les aider si vous voulez, mais laissez-leur le méchant de la scène finale. Mieux, montrez que le PNJ échoue face à ce méchant, et laissez les l'aider ! Ils n'en auront

que plus de respect pour le PNJ, et ce sera une bonne façon de leur donner un contact influent.

b) Pas plus de 3 PNJ

"Comment il s'appelle, déjà, celui-là ?" Evidemment, avec L5R, un jeu où tout un chacun est pourvu d'un nom exotique et imprononçable pour certains, la partie va être difficile si vous prévoyez des dizaines de PNJ indispensables au déroulement de l'histoire.

En règle générale, évitez de faire apparaître plus de 3 PNJ importants par scénario. L'intérêt des joueurs va s'émousser devant une myriade de PNJs. De plus, il vous sera difficile (à moins d'être déjà doué ou complètement schizophrène) d'interpréter correctement tant de personnalités différentes. Evidemment, la plupart des scenarii font intervenir plus de 3 PNJ. Cependant, les joueurs ne retiendront bien souvent que les plus marquants, et en général, guère plus de deux ou trois. Sachez donc choisir vos personnages marquants avec subtilité.

En ce qui me concerne, pour caractériser les personnages, j'utilise souvent des voix différentes, des accents, des tics. Cela peut avoir des inconvénients, comme je l'ai remarqué

récemment quand un joueur m'a dit : "Le marchand ? Quel marchand ? Ah, tu veux dire, celui qui a la voix de Philippe Gildas ?" Enfin, c'est vous qui voyez.

c) Faites alterner scènes d'actions et scènes de roleplay (ou d'enquête)

N'oubliez jamais ce principe. On ne peut pas faire une bonne partie avec uniquement des bagarres. De même, en règle générale, à moins de jouer à *l'Inspecteur Derrick*, le *Jeu de Rôle*, on ne peut pas baser un scenario QUE sur des

enquêtes. Il faut que les choses bougent un peu. Vous n'êtes pas obligés d'intercaler de grosse bastons entre chaque scène de réflexion. Une scène d'action, c'est bien souvent une scène où

l'on jette des dés... Tout simplement. La plupart des joueurs aiment bien jeter un peu les dés de temps en temps. La scène d'action peut être une bagarre, une course poursuite...

Note : les trois règles précédentes sont celles que j'essaie d'utiliser à bon escient. A priori, un scénario qui les respecte a des chances d'être bon. Un scénario qui ne les respecte pas a d'énormes chances de se planter (du moins, dans mon expérience personnelle).

d) Utilisez des indices matériels

Il est bon de donner des indices matériels aux joueurs : parchemins fait main, petit sachet contenant une poudre étrange (de la farine, représentant un poison venu des Terres Brûlées), carte d'une région inhospitalière déchirée en plusieurs morceaux. Cela permet de donner de la substance au scénario. Attendez-vous parfois à ce que les joueurs aient envie de conserver lesdits indices, donc, attention, ne les imprimez pas sur des billets de banques, et pour les cartes en morceau, ne jouez pas avec Romito, qui les mange.

III : Eviter les Erreurs Communes

Le Livre des Cinq Anneaux est un jeu particulier. Il est très exotique, et peut s'avérer difficile à comprendre et à mener. Les joueurs également peuvent avoir des difficultés à interpréter leur personnages. Le jeu pose par ailleurs quelques problèmes techniques. Comment éviter les écueils ? Heureusement, Tonton Sendoshi est là.

a) Préparer les joueurs

Impossible de jeter vos joueurs dans la fosse aux Lions (ha ha !... hum... bon, c'est nul...). L'idéal serait de leur faire lire l'ensemble du background de base. Mais le joueur est un être mesquin, fainéant et lâche. Il faut donc lui mâcher le travail en lui faisant un petit topo. Le mieux est bien sûr de réunir vos joueurs pour leur présenter le monde de Rokugan, et d'en profiter pour établir leurs personnages. N'oubliez pas de leur présenter les aspects les plus importants de la culture Rokugani :

les cadeaux : on refuse les cadeaux deux fois avant de les accepter, et on ne donne des cadeaux qu'à celui qui peut les rendre, sinon c'est se poser en supérieur.

l'ordre céleste : la hiérarchie est stricte et précise... Expliquez-la aux joueurs.

la symbolique du katana : le katana est l'âme du samouraï. Il doit être très précieux, il faut y faire attention.

"souillure" : le samouraï se sent souillé dès qu'il touche quelque chose de mort, ou du sang. Pour imaginer comment le Rokuganais ressent celà, imaginez que le samouraï a la même répugnance pour le sang que pour le vomi... Je sais, c'est sale : eh bien, justement, vous avez tout bon, là. Le sang, c'est sale... Etre souillé par du sang, c'est comme être couvert de vomi... Quelqu'un qui ne se purifie pas est considéré comme dégoûtant. Le samouraï se purifie après la bataille (un shugenja fait un rituel), et dès qu'il est en contact avec une chose morte. Si on lui jette un bout de jambon à la figure, il se considère comme souillé... Terrible, neh ? Ridicule, et pourtant vrai pas loin du compte.

le seppuku : on ne fait pas seppuku pour tout et n'importe quoi. Le samouraï ne fait pas seppuku pour laver un affront direct, mais pour laver l'honneur de sa famille ou de son clan.

Eviter de faire seppuku à tour de bras (certains joueurs commencent très fort comme ça...).

D'autant que le VERITABLE seppuku ne s'improvise pas... Il faut généralement que le samouraï ait jeûné pendant un certain temps, et se soit purifié avant la cérémonie... Il est déshonorant de se faire seppuku sans l'approbation de son daymio, et plus encore, de décider de le faire pour une raison stupide. La vie d'un Samuraï ne lui appartient pas, elle appartient à son Daymio.

le duel : théoriquement, il faut demander à son daimyo l'autorisation de faire un duel. On ne se bat pas non plus pour n'importe quoi : il faut que l'affront et l'assaillant soient de taille. Une question qui est réglée par un duel public est considérée comme définitivement réglée, même si des preuves sont apportées prouvant le contraire par la suite.

Exemple extrait de "Palais d'Hiver" : un samouraï dit à un autre que sa mère est une heimin. L'autre le provoque en duel, et le tue. Même si la maman heimin se montre ensuite, le sujet n'est plus évoqué.

vérité et mensonge : la vérité n'a pas ici la même influence qu'en occident : seule compte la parole des samouraï. Ainsi, même si cinquante heimin sont témoins d'un meurtre, leur parole ne vaut rien face à celle d'un samouraï. De même, un samouraï de rang inférieur accusant un supérieur n'a aucune chance, même avec toutes les preuves matérielles en main, de faire valoir son point de vue.

Attention, donc : Rokugan n'est pas un monde médiéval-fantastique comme ceux que la plupart des joueurs de JDR connaissent. Les règles y sont très différentes. Il faut le préciser à vos joueurs, et il faut être indulgent avec eux, du moins durant les premières parties. Faites-leur faire des jets

d'Etiquette ou d'Honneur quand ils sont sur le point de faire une grosse erreur de protocole, par exemple.

l'importance des clans : il faut bien en expliquer la philosophie à vos joueurs. Faites-vous une petite liste de clans avec les noms des familles. Au début, les clans du Crabe et de la Licorne sont les plus accessibles, car assez peu respectueux du protocole. Mais attention à ne pas trop dériver en se retrouvant avec un joueur qui joue exclusivement Crabe parce qu'il ne supporte pas "ces tapettes de Grues", ou qui considère les Scorpions comme les "méchants" du jeu. L5R ne se satisfait absolument pas des stéréotypes, et les notions d'Honneur et de Devoir y sont bien plus importantes que le manichéisme inhérent à beaucoup de JDR.

attention au joueur du jeu de cartes : surtout s'il n'a pas de passé de rôliste. La plupart des joueurs du jeu de cartes Legend of the Five Rings ont des idées très arrêtées au sujet des clans. S'il se jettent subitement dans le JDR par amour du background (car il ne faut pas s'y tromper, les joueurs du jeu de carte s'intéressent beaucoup à l'histoire de Rokugan, et ils sont parfois particulièrement disserts sur le sujet, voire véritablement passionnés, ce qui rapproche une fois de plus, de la manière la plus agréable, jeu de cartes et JDR), ils seront peut-être assez influencés par une autre façon d'appréhender Rokugan, axée sur la rivalité pure entre clans. La plupart du temps, le joueur de jeu de cartes L5R s'adapte rapidement, mais il faut lui faire comprendre votre vision de Rokugan, ce qui implique d'expliquer que suivant les périodes, tout le monde ne se tape pas dessus.

Et puis, il existe une petite chose très importante à laquelle vous n'avez peut-être pas pensé, mais qui peut rendre catastrophique une

improvisation : a Rokugan, tout le monde a un nom Rokugani. Eh oui... Plus de monsieur Smith, pas d'Obi-Wan Chewbacca, ni de Bernard Durand... Toyotomi, Hideyoshi, Kato, Toda, mais certainement pas Arnulfo, Duc des Hautes Terres... Munissez-vous d'une solide liste de noms et de prénoms japonais puisés dans vos lectures ou vos films préférés, et gardez-la sous la main. Au début, faites-vous aussi une petite liste avec les noms des Clans et chaque famille correspondante : ça prend cinq minutes, mais ça vous permettra de ne pas faire de grosse bourde dès les premières parties. L'idéal pour fixer les idées, c'est de jouer un peu au jeu de cartes avant : ça permet de visualiser beaucoup de personnages, d'objets, et de mémoriser des noms facilement... Encore une fois, les différents supports sont vraiment complémentaires, bien qu'on puisse (comme je l'ai fait) jouer et apprécier Rokugan sans avoir vu une seule carte.

b) Les règles du jeu

Faites un tour dans la rubrique FAQ de ce site, et vous trouverez de nombreuses explications concernant certains points de règles obscurs. Quoi que vous fassiez, il faut avoir en mémoire quelques éléments.

Les points d'honneur : Au début, soyez assez coulant avec ces points. Avant d'ôter un point d'honneur, assurez vous que le joueur sait ce qu'il fait, et qu'il n'ignore pas qu'il enfreint le protocole ou le code de conduite du samouraï.
Les Onis sont dangereux : Ne les jetez pas tout de suite sur les personnages. Certains Onis sont trop puissants pour être vaincus par un groupe débutant.

Les duels sont meurtriers : Plus que dans tout autre jeu, le combat est meurtrier dans L5R, en particulier les duels. Il est rare, quand le duel se déroule jusqu'à la frappe, que les deux adversaires survivent. Donc, attention : évitez

de faire du duel un passage obligatoire de vos scénarios. Le duel doit conserver une qualité épique, héroïque et rituelle. Donc, il doit rester rare. De même, on a l'impression que 2 d 10 de dégâts, sur un total d'une trentaine de "points de vie", ça ne pèse pas lourd... Mais ce sont des dés au jet "ouvert"... On relance les 10... Ca peut faire TRES TRES mal, donc attention. Aux MJ débutants, je conseille de jeter les dés derrière le paravent, pour cacher le résultat aux joueurs. Ainsi, les résultats vraiment abominable (le goblin qui fait trois dix de suite aux dégâts et trucidé en un coup le samouraï costaud) peuvent être... euh... interprétés.

Tricher, ça, jamais ! Non, je déconne. En fait, si vous jouez un jeu très basé sur l'histoire, l'atmosphère, le roleplaying, vous pouvez vous permettre de tricher. Beaucoup de MJ le font, sans toutefois en abuser. Un MJ a récemment donné son point de vue sur la chose, point de vue particulièrement pertinent. Généralement, lorsqu'on a recours à un jet de dés, le MJ peut se trouver dans 2 types de situation : soit il a une petite idée de ce que doit donner le jet, soit le résultat n'a pas d'impact crucial sur la situation. Dans le second cas, inutile de tricher, forcément. Dans le premier, le MJ sait ce qui DEVRAIT arriver. Les dés lui donnent une interprétation : à lui de voir ce qui convient le mieux au scénario : la suite d'événements préétablis ou celle imposée par les dés ?

Exemple : C'est le combat final. Hida Kikuchiyo s'apprête à pourfendre Amora-no-Oni, ennemi juré des Crabes. C'est normal : le MJ a prévu que Hida-san devrait en finir avec Amora dans ce combat. Mais les dés sont contre lui : c'est l'Oni qui frappe en premier, et il fait un score de dégâts de 72 (il reste quinze points de dégâts à Kikuchiyo), par un malheureux effet du hasard. Le MJ voulait que l'Oni meure à cet instant, ce qui aurait couronné la longue carrière de Kikuchiyo contre les forces du mal. Mais les dés ont choisi autrement. Il a donc

diverses options :

Le MJ tête : Ah, trois points de dégâts. On peut dire que tu as de la chance, Fred ! Tu es à peine égratigné. Fred (faisant semblant d'ignorer le fait qu'il est impossible de faire 3 en lançant 6g4 de dégâts et en ayant relancé plusieurs fois des 10) : Je le saccage.

Le MJ honnête : Wow. Vous entendez "Splatch", et vous êtes inondés par ce qui reste de Hida Kikuchiyo. Fred, tu peux faire un nouveau perso. Utilise pour cela le générateur de perso gratuit de Mirumoto Sendoshi. (Des fois je m'étonne d'être si dénué de scrupules...)

Fred : Damn.

Le MJ honnête mais subtil et inventif : Wow. La créature projette vers toi un de ses appendices tranchants.

Fred : J'ai pas réussi à l'éviter ?

MJ : Malheureusement, sa pince casse en deux le katana de ton grand-père, qui tombe à tes pieds dans un bruit métallique qui brise ton âme en deux. La créature jubile, un rictus se peignant sur sa bouche immonde.

Fred : "Maudit sois-tu, Amora no Oni !" Je me jette dessus.

MJ : Les autres, vous voyez Kikuchiyo s'empaler sur la pince de l'Oni. Pourtant, bien qu'il crache déjà son sang, il s'apprête à frapper la bête... avec un sabre brisé. Fred : Mince. Euh, j'y mets tout mon cœur.

MJ : Tu sens que c'est la fin. Tu as le droit d'utiliser tout ton Vide pour cette action. A la fin du tour, tu es mort.

Fred : Ok. le ND ?

MJ : Il n'est plus que de 15, car l'Oni est surpris par ta riposte.

Fred : Je ne fais pas d'augmentation...

J'utiliserai le Vide en dégâts... 16 ! Réussi...

Ouf. Les dégâts... Oh, mince, plein de "1".

Bon... Que 12 au total. Zut...

MJ (trichant à bon escient, et faisant rapidement passer l'Oni, auquel il restait 30 points, de vie à trépas) : Il pousse un

hurlement de douleur, et vous vous effondrez, enlacés

dans la mort comme vos destins ont été entremêlés dans cette vie.

c) Les situations communes

La plupart des MJ de L5R sont confrontés à des situations assez difficiles dès les premières parties. En voici quelques unes auxquelles il faut vous attendre.

Mes persos sont allés en Outremonde et ils sont tous souillés. C'est de leur faute ou de la vôtre... L'Outremonde est dangereux. Y jeter un groupe de personnages débutants est une grosse erreur. Partir sans jade pour cet endroit est une folie. Partir sans un guide Crabe est une erreur qu'on ne commet pas deux fois. Tâchez de rendre l'Outremonde effrayant. Ne trichez pas, et n'avantagez pas les personnages dans cet environnement : personne ne revient de l'Outremonde sans quelques séquelles.

Mes persos se sont entretués dès le premier scénario. Il faut éviter d'avoir des PJ de clans trop antagonistes au début, et il faut leur trouver un but commun, qui transcende les haines entre clans. Ensuite, il faut faire comprendre aux joueurs qu'il n'est pas honorable de s'entretuer quand on a une toute autre mission à remplir. Et il faut bien leur expliquer qu'ils ne jouent pas au jeu de cartes, et que non, après avoir tapé sur quelqu'un avec une Bloodsword, on ne gagne pas deux points de force.

Mes persos ont tout compris au système de jeu, ils ont tous 4 en Feu et 5 en Kenjutsu. Quand un courtisan Grue leur fait remarquer qu'ils n'ont que 1 en Etiquette, ils lui mettent un coup de tetsubo à travers la figure. Vos PJs sont un peu taquins, n'est-ce pas... Mais surtout, ils n'ont rien compris. Le samouraï, même Crabe ou Licorne, est un homme très attaché au

protocole, et surtout à la hiérarchie. Même si un Crabe peut se permettre de se présenter en armure boueuse à une réception du magistrat Grue du coin, il ne défiera JAMAIS l'autorité de son daimyo... Or, le petit courtisan Grue a d'autres atouts, autrement plus subtils que le tetsubo sus-mentionné. Il peut se contenter de ridiculiser le Crabe en public... Et il peut s'arranger pour que le Crabe ait l'air d'insulter son seigneur, où de déshonorer son clan par sa conduite. Il peut aussi s'arranger pour que la fiancée destinée au Crabe depuis sa naissance lui annonce publiquement qu'elle ne veut pas de lui, parce qu'il est trop balourd, et parce que son père refuse de la donner à un rustre... Ce qui, évidemment, empêchera de sceller l'alliance entre les Crabes et les Grues (au fait, vous avais-je dit que la jeune fille était une Grue, et qu'elle connaissait bien le courtisan offensé ?). A partir de là, ça sent le seppuku, quand même, ou pire : le ronin (selon la magnanimité du MJ).

Mes persos en ont marre, ils ont décidé d'être ronins. Depuis, je ne peux plus les tenir : ils n'ont pas de seigneur, et ils sont quand même considérés comme samouraï, donc ils terrorisent la population... Les joueurs occidentaux aiment les ronins. Parce qu'ils semblent plus faciles à jouer, parce qu'ils sont "libres", etc... Il faut savoir que le ronin est souvent considéré comme un heimin par les autres samouraï. Il est souvent défié en duel par ceux-ci, qui voient parfois en lui un moyen de passer cinq minutes... En effet, le ronin n'a pas de technique (tout au plus, les techniques qu'il a eu le temps d'étudier avant d'être disgrâcié), et aucun samouraï disposant de toute sa tête ne lui enseignerait quoi que ce soit... Le ronin est considéré comme un samouraï, mais même les paysans le méprisent souvent : après tout, il n'est qu'un "raté" dans la classe de ceux qu'on envie parfois... Il arrive que des villages pourchassent et tuent les ronin pour s'emparer

de leurs biens (cf les Sept Samouraï, quand Toshiro Mifune montre à ses camarades tout l'arsenal que les villageois ont pris sur leurs victimes). Le ronin doit vendre ses services, ou vivre de vols. Le samouraï peut demander presque n'importe quoi à son seigneur. Ce dernier lui accordera pratiquement toujours, s'il est un bon samouraï. Quand le ronin a besoin d'équipement coûteux, il doit le payer... et généralement les marchands en profitent.

IV : Quelques Trucs de MJ

Voici quelques "trucs" dont j'ai fait l'expérience, et qui pourront vous aider dans vos scénarios si vous êtes débutants.

1) Les cauchemars et les peurs

Parfois, au cours d'une campagne, les PJs sont confrontés à un péril énorme, et les joueurs, qui ne sont pas en forme ce jour-là, font n'importe quoi, ratent

leurs jets, se tapent dessus... Bref, ils jouent comme des gougnaflers, comme ont dit chez moi.

Seulement voilà, à force de faire les andouilles, les beaux personnages niveau 4, qui devaient hacher tranquillement le méchant à l'issue de ce petit scénar

intermède, se retrouvent sans armes, à -4 en blessure, et aux pieds d'un gros Oni pétant de santé, ou au beau milieu d'une armée de morts vivants particulièrement dynamiques.

Autant dire que pour jouer la Tombe de Luchiban la semaine prochaine, ça va être sport, avec les persos de niveau 1 qu'il faudra créer pour remplacer ceux-ci. Parce qu'il faut se rendre à l'évidence, les PJs vont se faire tailler en pièces, à moins d'une intervention divine (et vous avez déjà été assez magnanime comme ça, d'autant que c'est vous qui avez apporté les chips à la crevette).

Eh bien, il reste une alternative. Vous pouvez sauver les PJs in-extremis, mais il faut que cette défaite leur laisse un mauvais goût dans la bouche (et que ce ne soit pas seulement dû à la fraîcheur relative des crevettes utilisées pour les chips susnommées).

Donc, en désespoir de cause, faites intervenir un gros PNJ bien baraqué (il en traîne des tonnes dans tous les suppléments), ou carrément un kami débonnaire, voire un extraordinaire coup de bol.

Exemple :

MJ : au moment où l'Oni va frapper, le sol s'effondre sous vos pieds, et vous tombez dans une galerie souterraine...

PJ1 : On peut pas dire que ce soit hyper réaliste... Je croyais qu'on était en terrain rocheux vachement dur...

MJ : Pardon, j'avais oublié ce détail. Donc, le bras de l'Oni, bardé de piquants plein de poisons et de pinces tranchantes s'abat droit sur...

PJ1 : Euh, au fait, j'allume ma lanterne, pour voir dans les souterrains.

Mais attention, il faut bien faire comprendre aux joueurs qu'ils ont manqué leur coup. Ils ne se sortiront pas indemnes de cette bataille. Le supplément "La Voie de l'Ombre" indique deux manières, parmi toutes celles qui peuvent venir à l'esprit, de "punir" les joueurs sans les estropier :

Le désavantage "cauchemar" : A la suite de l'expérience traumatisante, le héros est hanté par des cauchemars relatifs à cette aventure. De ce fait, bien qu'il récupère physiquement comme tout un chacun, il ne récupère plus de point de Vide pendant son sommeil. Il ne peut les récupérer qu'en méditant...

Le désavantage "phobie" relatif au péril évité (

mort vivant, un Oni particulier, etc...) : désormais, lorsque le personnage sera à nouveau confronté au péril qui a failli avoir raison de lui (ou à un danger similaire), tous ses jets de dés seront à -1 dé.

Ces deux désavantages ne rapportent évidemment aucun point au personnage, mais constituent une bonne manière de montrer aux persos qu'ils ont échoué là où il ne fallait pas, sans les tuer pour autant.

2) Si Columbo était Shugenja

Parfois, on met au point une enquête policière subtile, avec des indices difficiles à recouper, des témoignages travaillés, une intrigue tout en demi-teinte.

Et là, un shugenja du groupe de PJs vous fait le coup de "j'interroge le kami du rocher où on a retrouvé le cadavre, et je lui demande qui est le meurtrier". Oups.

Il faut toujours prévoir que la magie fausse toutes les données du jeu, en particulier la communication avec les kamis. Donc, il faut trouver une parade. En voici un certain nombre :

parade traditionnelle, et frustrante pour le joueur : le kami refuse de répondre. Il est en dérangement, ou n'aime pas la couleur des yeux du perso, etc... Autant dire que le joueur risque de vous en vouloir un peu.

parade presque traditionnelle : le kami est un peu ronchon, et il ne donne qu'une ou deux infos, du bout des lèvres. Il faut l'interroger comme un PNJ, avec délicatesse, et en plus en n'oubliant pas qu'il s'agit d'un élément surnaturel.

parade amusante : Le kami répond de bonne grâce, mais il n'a pu percevoir que certaines choses... Le kami de la terre battue devant la hutte peut décrire des pieds qui lui ont marché

dessus, mais pas beaucoup plus... A la rigueur, il expliquera que Kakita Kilt ne porte pas de sous-vêtements.

parade peu utilisée : Si un shugenja peut faire parler un kami, un shugenja peut peut-être le faire taire. Imaginons un meurtrier tellement puissant qu'il a réussi à soudoyer beaucoup de kami d'un endroit particulier... Imaginons un être tellement craint que même les kamis refusent de le trahir...

parade facile : le kami veut bien donner de l'information... en échange de quelque chose (évidemment, quelque chose qui demande beaucoup d'efforts...).

parade très utilisée : le kami dit un peu n'importe quoi (en fait, il s'agit d'un indice, ou d'une réponse cryptée, enfin c'est vous qui voyez).

En tout cas, la meilleure chose à faire est de tuer tous les shugenjas pour... Euh, non pardon : la meilleure chose à faire est de ne pas oublier ce recours qu'utilisent parfois les personnages. Si vous gardez à l'esprit qu'ils peuvent utiliser cette option, vous réfléchirez plus précisément à la manière qu'utilisera votre meurtrier/voleur pour s'y prendre sans être repéré par QUOI que ce soit...

3) La petite musique de Jessica Fletcher (déjà, je regarde trop la télé)

Depuis que vous faites des scénarios d'enquête et d'énigmes, vous avez remarqué que vos joueurs s'en tirent bien facilement, et qu'ils ont le chic pour ne loupé aucun indice.

Vous avez sans doute déjà regardé des séries policières à la télévision. Une série particulièrement symptomatique se trouve être "Arabesque", où un sympathique écrivain résout à chaque épisode les affaires de meurtres les plus tarabiscotées qui fleurissent miraculeusement partout où elle se rend (

depuis le temps que dure la série, les gens doivent quand même se douter qu'il y a quelque chose de louche, mais non, ils continuent à l'inviter un peu partout, et à chaque fois : paf ! Quelqu'un se fait zigouiller...). Dans cette série, il y a deux éléments récurrents. D'abord, dans les 15 premières minutes, à un moment, la caméra fait un plan fixe sur un élément anodin (un verre posé sur un piano, une fenêtre ouverte, etc...). Puis, au moment où Jessica Fletcher découvre quelque chose, résonne une petite musique primesautière. Le téléspectateur assidu sait donc que le plan fixe de la caméra n'est pas innocent : il montre TOUJOURS l'élément qui va permettre à Jessica de résoudre l'affaire. Quant à la petite musique, elle indique que Jessica a tous les éléments en main, et qu'elle s'apprête à livrer la solution aux autres personnages.

Eh bien, pour tromper vos PJs, il suffit de faire exactement l'inverse du réalisateur d'Arabesque : pas de plan fixe, pas de musique. Si vos joueurs découvrent toujours les indices significatifs, c'est peut-être parce que vous ne leur décrivez que ceux-là... S'ils vous demandent

"et le vase, là, si je le fouille ?" et que vous répondez tout de suite : "non, ce n'est pas important...", ils se désintéressent dudit vase. Si en revanche, alors qu'ils disent "et le petit meuble en bois de rose ?" et que vous demandez "ok, tu fouilles où ?", ils sauront que le meuble est déterminant.

Il ne reste qu'une solution pour éviter ça : tout décrire... Ou du moins, décrire chaque élément de la même façon : "le vase, tu le regardes où et comment ?", ou mieux, "tu ne vois rien d'intéressant sur le meuble..." (en effet, si le personnage dit : je l'ouvre et je cherche dans chaque tiroir, LA, il trouvera quelque chose... S'il se contente d'un examen approximatif, il

n'a pas assez cherché, et il n'a pas été assez précis...). Vous saisissez ? Evitez de faire LE plan fixe.

Ensuite, évitez la petite musique. Evidemment, vous ne jouez pas de petite musique quand la phase d'investigation est achevée (ou alors, je veux bien venir jouer avec vous, ça doit être original...). Mais la plupart des Maîtres de Jeu, nourris à l'Appel de Cthulhu, décomposent leur scénario de manière évidente : introduction (où le cadre de l'enquête est présenté), phase d'investigation (où les personnages ont toute latitude pour agir), et résolution (où des événements troublent l'enquête, relancent l'action, et où les personnages se rendent compte qu'ils ont cherché partout où il fallait).

Bien sûr, un scénario linéaire peut se satisfaire d'une telle trame. Mais pour un scénario

"ouvert", cela ne suffit pas... Pendant que les personnages cherchent, les choses continuent à se dérouler selon leur cours naturel. Le temps ne fait pas une pause pour laisser aux joueurs le loisir d'étudier tous les détails...

Des Questions ?

Rappelez-vous, vous n'êtes pas le seul à avoir des méchants PJs qui vous martyrisent, ruinent vos scénarii et mangent tous les chips à la crevette avant même que vous en ayez vu la couleur. Si vous ressentez le besoin de vous défouler sur une épaule compatissante, ou même simplement de poser des questions, voire demander des conseils, passez sur le [forum L5R du SdEN](#). Une foule de gens sympathiques viendront vous soutenir dans la dure tâche qui est maintenant la vôtre.