JDR UNIVERSE

PARTIE 3 — Guide du maître du jeu, quêtes et créatures

1. Le rôle du maître du jeu

Le maître du jeu (MJ) dirige la partie. Il présente le monde, interprète les personnages non-joueurs, contrôle les créatures et fait vivre l'aventure.

Le MJ n'est pas l'adversaire des joueurs. Il crée une expérience collective dans laquelle les décisions des aventuriers ont des conséquences.

Responsabilité	Ce que fait le MJ
Raconter l'histoire	Décrire les lieux, événements, personnages et situations
Faire vivre le monde	Interpréter marchands, gardes, habitants, alliés et ennemis
Organiser les rencontres	Préparer exploration, échanges et combats
Appliquer les règles	Demander les jets adaptés et appliquer les résultats
Faire progresser l'aventure	Adapter la narration aux décisions des joueurs

Les trois types de rencontres

Type	Exemples
Exploration	Découvrir un lieu, examiner un objet, résoudre une énigme, trouver un passage secret ou éviter un piège
Interaction sociale	Dialoguer, négocier, convaincre, obtenir des informations ou résoudre un conflit
Combat	Affronter des créatures, défendre des alliés et surmonter des adversaires

Ces trois types de rencontres peuvent se mélanger dans une même aventure.

Préparer et présenter une scène

- Relire la situation actuelle de l'aventure.
- Préparer les lieux et les personnages importants.
- Prévoir les rencontres, les cartes et les caractéristiques des créatures.
- Prévoir les récompenses possibles.

Il n'est pas nécessaire d'écrire tous les dialogues. Le MJ doit surtout connaître les objectifs, les personnages et les événements importants.

Exemple de description — « Vous arrivez devant une ancienne forteresse abandonnée. Ses portes de bois sont entrouvertes. Une végétation épaisse recouvre les murs. Au loin, vous entendez un bruit métallique régulier provenant de l'intérieur. »

Après cette description, les joueurs choisissent librement : examiner les portes, contourner la forteresse, écouter le bruit ou entrer.

Gérer les décisions et les tests

1. Le joueur annonce ce qu'il veut faire.
2. Le MJ décide si un test est nécessaire et choisit la caractéristique ou compétence adaptée.
3. Le joueur lance le dé et ajoute les modificateurs prévus.
4. Le MJ décrit le résultat et ses conséquences.

Un test sert à résoudre une incertitude importante. Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour chaque action.

Exemple — Un personnage veut reconnaître un blason. Si le symbole est célèbre et que le personnage connaît la région, le MJ peut donner l'information directement. Si le blason est ancien ou difficile à identifier, un test adapté peut être demandé.

2. Créer et préparer une quête

Une quête donne aux personnages un objectif. Elle peut durer une séance ou plusieurs parties.

Élément	À préciser
Titre	Nom de la quête
Niveau conseillé	Niveau des personnages
Nombre de joueurs	Taille du groupe visé
Durée estimée	Temps de jeu
Difficulté	Niveau de défi
Lieu	Région et environnement
Introduction	Présentation de l'histoire
Objectif	Mission principale
PNJ	Personnages importants
Rencontres	Exploration, social et combat
Récompenses	Butin et expérience

Les trois phases d'une quête

Phase	Contenu
1. Le commencement	Les joueurs découvrent la mission et la raison d'agir.
2. L'aventure	Ils voyagent, explorent, rencontrent des habitants et affrontent des obstacles.
3. Le dénouement	Ils atteignent leur objectif et découvrent les conséquences de leurs choix.

Préparer les PNJ

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont interprétés par le MJ. Ils peuvent être alliés, marchands, témoins, informateurs ou ennemis.

- Nom et apparence.
- Espèce et fonction.
- Personnalité et objectif.
- Informations qu'il connaît.
- Relation avec les aventuriers.
- Caractéristiques de jeu, si nécessaire.

Préparer les rencontres et les cartes

Une quête ne doit pas être une suite de combats. Elle peut proposer une porte verrouillée, un passage dangereux, un marchand méfiant, une créature à éviter, un piège, un adversaire ou une énigme.

Chaque rencontre doit avoir un objectif et une manière de progresser. Il est utile de prévoir plusieurs solutions afin qu'un échec ne bloque pas toute l'aventure.

Les cartes peuvent représenter des villages, donjons, forêts, châteaux ou grottes. Le texte envisage aussi des cartes animées et des cartes en 3D.

Exemple de quête : La Forêt des ombres

Fantasy • Niveau 1. Depuis plusieurs nuits, des voyageurs disparaissent près d'un ancien chemin forestier. Les habitants du village voisin n'osent plus entrer dans les bois.

Objectif : découvrir ce qui menace la forêt et mettre fin aux disparitions.

- Une introduction à lire aux joueurs.
- Un village et ses PNJ.
- Une carte de la forêt.
- Plusieurs lieux à explorer.
- Des indices et des rencontres.
- Un affrontement final adapté au groupe.
- Une conclusion et des récompenses.

Le texte source précise que cet exemple est une proposition originale et que son équilibrage ainsi que les statistiques des créatures doivent être finalisés avant utilisation.

Formats de quête

Format	Durée indicative
Petite mission	Une séance
Quête classique	1 à 3 séances
Grande aventure	Plusieurs séances
Campagne	Plusieurs aventures liées

Documents joueur et MJ

Document joueur	Document MJ
Présentation de la mission ; informations connues ; carte découverte ; objectifs ; indices trouvés	Secrets de l'histoire ; réponses aux énigmes ; informations sur les PNJ ; statistiques des adversaires ; rencontres ; solutions alternatives ; récompenses

Séparer ces documents évite de révéler aux joueurs les secrets de l'aventure.

3. Créatures, monstres et adversaires

Les créatures peuvent être des alliées, des ennemies ou des dangers à éviter. Le MJ choisit celles qui conviennent à l'aventure et prépare leurs capacités.

Type de créature	Exemples du texte
Aberrations	Aboleth, créatures venues d'ailleurs
Bêtes	Loups, ours, chevaux
Célestes	Anges, pégases

Créatures artificielles	Golems, automates
Dragons	Dragons, wyvernes
Élémentaires	Élémentaires de feu ou d'eau
Fées	Dryades, gobelins
Fiélons	Démons, diables
Géants	Géants, trolls
Humanoïdes	Bandits, gardes, mages
Monstruosités	Mantes géantes, mimics
Vases	Cubes gélatineux, vases noires
Plantes	Ents, végétaux animés
Morts-vivants	Squelettes, zombies, vampires

Ces types servent à classer les créatures. Le texte précise qu'ils ne donnent pas, à eux seuls, de capacités supplémentaires.

Tailles

Taille	Espace indiqué sur une grille standard
Très petite	Le texte ne donne pas de mesure claire
Petite	5 × 5 pieds
Moyenne	5 × 5 pieds
Grande	10 × 10 pieds
Très grande	15 × 15 pieds
Gigantesque	20 × 20 pieds ou plus

Exemples : gobelin (petit), humain (moyen), ogre (grand), géant (très grand), dragon colossal (gigantesque).

Lire une fiche de créature

Information	Utilité
Nom, taille et type	Identifier la créature
Classe d'armure et PV	Protection et résistance
Vitesse	Déplacement
Caractéristiques	Force, Dextérité, etc.
Jets de sauvegarde et compétences	Résistances et aptitudes
Sens et langues	Perception et communication
Indice de dangerosité	Estimation de la menace
Traits, actions et réactions	Capacités utilisables

Indice de dangerosité

L'indice de dangerosité (ID) donne une estimation de la menace. Plus il est élevé, plus la créature est généralement dangereuse.

ID	Niveau de menace indicatif dans le texte
0	Animal inoffensif
1/8	Créature faible
1/4	Petit adversaire
1/2	Adversaire modéré
1	Adversaire dangereux pour un débutant
2 à 4	Créature puissante
5 à 10	Monstre très dangereux
11 à 20	Adversaire redoutable
21 à 30	Menace exceptionnelle

L'ID ne garantit pas qu'un combat sera équilibré. Le MJ doit aussi considérer le nombre de créatures, le groupe, le terrain et les possibilités de fuite ou de négociation.

Comportement des monstres

Comportement	Réaction possible
Territorial	Défend son territoire
Prédateur	Chasse pour se nourrir
Protecteur	Défend ses petits
Intelligent	Peut négocier ou tendre un piège
Peureux	Peut fuir
Agressif	Attaque les intrus
Magique	Utilise ses pouvoirs

Exemple dans une forêt — Les loups défendent leur territoire ; les gobelins surveillent les chemins et protègent leur campement ; l'araignée géante représente un danger dans les profondeurs. Les joueurs peuvent éviter, négocier ou combattre selon la situation.

Modèle de fiche de créature

- Nom ; type ; taille ; alignement ; indice de dangerosité.
- Classe d'armure ; points de vie ; vitesse ; sens ; langues.
- Traits particuliers ; actions ; réactions ; capacités spéciales.
- Comportement ; habitat ; tactiques ; récompenses éventuelles.

4. Trésors et récompenses

Les récompenses valorisent les aventures et les efforts des joueurs. Elles peuvent être matérielles ou liées à l'histoire.

Récompense	Exemple
Monnaie	Pièces d'or
Équipement	Armure, épée
Objet magique	Anneau enchanté

Informations	Carte secrète
Réputation	Reconnaissance du village
Accès	Entrée dans une zone interdite

Les raretés citées sont : courant, peu courant, rare, très rare, légendaire et artéfact.

Les objets magiques peuvent être des armes enchantées, armures magiques, potions, anneaux, amulettes, baguettes ou objets merveilleux. Le MJ doit vérifier leurs effets, leurs conditions d'utilisation et les éventuelles exigences d'harmonisation.

Une récompense doit correspondre à la situation. Elle peut être donnée après une mission, une énigme, la découverte d'un lieu secret, la protection d'un village ou une décision ingénieuse. Elle n'a pas besoin d'être un objet magique après chaque combat.