JDR UNIVERSE

PARTIE 4 — Campagnes, progression et animation des séances

1. Préparer une campagne

Une campagne est une histoire qui se déroule sur plusieurs séances. Les personnages évoluent dans un monde, rencontrent des alliés et des ennemis et voient leurs décisions modifier l'histoire.

Terme	Définition
Campagne	Ensemble de l'histoire vécue par le groupe
Arc narratif	Grande partie de l'histoire autour d'un objectif ou d'un problème
Aventure	Mission ou intrigue à résoudre
Séance	Moment de jeu autour de la table
Scène	Moment précis : discussion, exploration, combat ou découverte

La campagne n'a pas besoin d'être entièrement écrite avant la première séance. Préparez les éléments importants, puis développez la suite selon les choix des joueurs.

Définir le point de départ

Les personnages doivent avoir une raison de partir à l'aventure. Le point de départ peut être une mission, un village menacé, une disparition, un trésor, un territoire à explorer, un ennemi commun ou un événement important.

Exemple — Un village au pied d'une ancienne forteresse subit des attaques nocturnes. Les habitants accusent des créatures venues des montagnes. Le maire promet une récompense à ceux qui découvriront la cause des attaques.

Les joueurs peuvent enquêter au village, suivre les traces, interroger les habitants ou partir vers la forteresse.

Construire les étapes de l'histoire

Étape	Objectif
Commencement	Présenter le lieu, les personnages importants et le problème
Enquête et exploration	Faire découvrir des indices, lieux, dangers et informations
Complications	Ajouter des obstacles, des choix difficiles et des conséquences
Dénouement	Résoudre le problème et montrer les conséquences des décisions

Cette structure est un outil de préparation, pas un chemin obligatoire. Les joueurs peuvent choisir une autre direction.

Préparer une séance

Élément	À préparer
Résumé précédent	Événements importants de la dernière séance
Objectif	Ce que les personnages peuvent chercher à accomplir
Lieux	Endroits susceptibles d'être visités
PNJ	Noms, rôles et motivations
Rencontres	Discussions, dangers, énigmes et combats possibles
Informations	Indices que les joueurs peuvent découvrir

Récompenses	Trésors, objets ou autres récompenses
Conséquences	Ce qui peut changer selon leurs décisions

Conseil : préparez plusieurs possibilités plutôt qu'un seul chemin obligatoire. Si les joueurs trouvent une solution inattendue, laissez leurs décisions avoir un effet sur l'histoire.

Garder une trace de la campagne

- Événements importants.
- Lieux visités.
- Personnages rencontrés.
- Alliances et rivalités.
- Quêtes terminées ou en cours.
- Ennemis vaincus ou toujours actifs.
- Décisions qui ont changé le monde.
- Questions restées sans réponse.

2. Faire progresser les personnages

Dans le texte source, les personnages gagnent des points d'expérience (PX). Lorsqu'ils atteignent le total requis, ils gagnent un niveau et obtiennent les améliorations prévues par leur classe.

Le tableau ci-dessous reprend les seuils de progression indiqués dans le document fourni.

Niveau	Total de PX requis	Bonus de maîtrise
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2 700	+2
5	6 500	+3
6	14 000	+3
7	23 000	+3
8	34 000	+3
9	48 000	+4
10	64 000	+4
11	85 000	+4
12	100 000	+4
13	120 000	+5
14	140 000	+5
15	165 000	+5
16	195 000	+5
17	225 000	+6
18	265 000	+6
19	305 000	+6
20	355 000	+6

Le total de PX est le nombre à atteindre pour accéder au niveau concerné.

Les quatre paliers de jeu

Niveaux	Description
1 à 4 — Aventuriers débutants	Les personnages découvrent leurs capacités et commencent à se faire connaître.
5 à 10 — Héros confirmés	Ils possèdent des capacités plus importantes et affrontent des menaces plus sérieuses.
11 à 16 — Maîtres de l'aventure	Leurs actions peuvent avoir des conséquences sur de vastes territoires.
17 à 20 — Héros légendaires	Ils atteignent le sommet de leur progression et affrontent des menaces extraordinaires.

Que faire lorsqu'un personnage gagne un niveau ?

1. Vérifier la classe et les règles de progression applicables.
2. Ajouter un dé de vie et augmenter les PV : lancer le dé et ajouter le modificateur de Constitution, avec un minimum de 1 ; ou choisir la valeur fixe indiquée.
3. Ajouter les nouvelles capacités prévues par la classe.
4. Vérifier si le bonus de maîtrise augmente et mettre à jour la fiche.
5. Vérifier les caractéristiques et les valeurs qui en dépendent.

Classe	Valeur fixe de PV gagnés par niveau selon le texte
Barbare	7 + modificateur de Constitution
Guerrier, paladin, rôdeur	6 + modificateur de Constitution
Barde, clerc, druide, moine, roublard, occultiste	5 + modificateur de Constitution
Ensorceleur, magicien	4 + modificateur de Constitution

Le texte précise qu'une hausse du modificateur de Constitution augmente aussi le maximum de PV de 1 par niveau déjà atteint.

Exemple de progression — Un guerrier de niveau 3 possède 900 PX. Il atteint 2 700 PX et passe au niveau 4. Il ajoute un dé de vie, augmente ses PV, consulte les capacités du niveau 4 et met à jour sa fiche. Son bonus de maîtrise reste à +2 ; il passe à +3 au niveau 5.

Suivi des personnages

Joueur	Personnage	Niveau	PX actuels	PX du prochain niveau
Joueur 1	À compléter	1	0	300
Joueur 2	À compléter	1	0	300
Joueur 3	À compléter	1	0	300
Joueur 4	À compléter	1	0	300

3. Animer une séance

Le MJ décrit les situations, interprète les PNJ, applique les règles et veille à ce que chacun puisse participer. Il ne joue pas contre les personnages : il arbitre la partie.

Commencer la séance

Commencez par rappeler où se trouvent les personnages, ce qu'ils ont accompli, les informations découvertes, les problèmes en cours et la situation au début de la séance.

Exemple de résumé — « Lors de votre dernière aventure, vous avez découvert un passage secret sous l'ancienne chapelle. Vous avez récupéré un médaillon portant le symbole d'un dragon noir. Le prêtre du village a reconnu ce symbole, mais il a refusé de vous expliquer son origine. Vous êtes maintenant devant l'entrée du passage souterrain. »

Présentez ensuite ce que les personnages voient, entendent, remarquent, les dangers évidents et les possibilités d'interaction. Ne révélez pas immédiatement les secrets à découvrir.

Faire participer tout le monde

- Proposer des situations variées.
- Donner aussi la parole aux joueurs plus discrets.
- Laisser les personnages utiliser leurs compétences.
- Éviter qu'un seul joueur prenne toutes les décisions.
- Laisser du temps pour réfléchir et discuter.

Exemple — Dans une pièce ancienne, le roublard peut examiner un piège, le magicien étudier les inscriptions, le guerrier déplacer un bloc de pierre et le clerc reconnaître un symbole religieux. Les joueurs restent libres de choisir leur approche.

Gérer les désaccords sur les règles

6. Écouter l'explication du joueur.
7. Identifier la règle concernée.
8. Consulter le livre de règles ou le SRD 5.2.1.
9. Expliquer la décision retenue.
10. Reprendre la partie.

Si la règle ne peut pas être vérifiée immédiatement, notez la question et vérifiez-la après la séance. Évitez de présenter une interprétation personnelle comme une règle officielle.

Garder le rythme du combat

- Suivre l'ordre d'initiative.
- Noter les points de vie des adversaires.
- Suivre les effets et conditions en cours.
- Gérer les actions et réactions des créatures.
- Suivre les positions et les effets du terrain.
- Préparer les statistiques des adversaires avant la séance.

Réagir aux situations difficiles

Situation	Piste proposée dans le texte
Les joueurs refusent la quête	Ne pas les forcer ; comprendre leurs motivations et présenter les conséquences possibles.
Ils prennent une direction inattendue	Utiliser les lieux et personnages déjà préparés, puis adapter la suite.

Un personnage échoue à un test	L'échec peut entraîner une perte de temps, une découverte incomplète, une complication, une dépense de ressources ou une nouvelle difficulté.
Un joueur monopolise la partie	Rappeler calmement que chacun doit pouvoir participer.
Un joueur est absent	Appliquer la solution convenue à l'avance avec le groupe.

Préserver une bonne ambiance

- Respecter la parole de chacun.
- Éviter les moqueries envers les choix d'un joueur.
- Distinguer les conflits entre personnages des conflits entre joueurs.
- Respecter les thèmes que certains joueurs ne souhaitent pas aborder.
- Discuter calmement lorsqu'une situation devient inconfortable.
- Privilégier la coopération.

Avant la campagne, discutez avec le groupe des thèmes à éviter ou à traiter avec précaution.

Adapter le rythme

Type de scène	Exemples
Exploration	Découvrir des lieux, examiner des objets, chercher des passages
Interaction	Interroger un témoin, négocier avec un marchand, convaincre un garde
Combat	Affronter des adversaires et résoudre un danger
Repos et discussion	Faire le point, échanger des informations et préparer la suite

Il n'existe pas de durée obligatoire pour chaque type de scène. Le MJ adapte le rythme à l'histoire, aux joueurs et au temps disponible.

4. Listes de vérification du MJ

Avant la séance

- Relire le résumé de la dernière séance.
- Préparer les lieux et les rencontres.
- Vérifier les caractéristiques des adversaires.
- Préparer les informations et indices importants.
- Garder les règles utiles à portée de main.
- Prévoir le point de départ de la séance.

Après la séance

- Noter les événements importants.
- Actualiser les quêtes et les objectifs.
- Noter les nouveaux personnages rencontrés.
- Mettre à jour les points d'expérience si nécessaire.

- Noter les questions de règles à vérifier.
- Préparer la prochaine séance.

Conclusion

Diriger une séance demande de l'organisation, de l'écoute et une bonne connaissance des règles. Préparez l'aventure, mais acceptez que les joueurs puissent modifier son déroulement.

- Préparer des situations, pas toutes les décisions.
- Donner à chacun l'occasion de participer.
- Consulter les règles plutôt que d'inventer une réponse présentée comme officielle.
- Garder une trace des événements et de leurs conséquences.
- Préserver une ambiance respectueuse.

Note sur le contenu

Cette réécriture simplifie et réorganise le texte fourni sans ajouter volontairement de nouvelles règles. Le document source indique lui-même que certains éléments doivent encore être vérifiés contre le SRD 5.2.1 avant publication. Les passages incomplets ou annoncés comme à développer, notamment certains détails de la magie et des sauvegardes contre la mort, ne sont pas complétés ici.