

LE GUIDE DU MAÎTRE

Ce chapitre comprend, en vrac, des règles concernant l'expérience des Personnages, la magie ainsi que des conseils à la création de scénarios et des instantanés...

L'EXPÉRIENCE

Il est peu probable que les Personnages de **Teen Horror RPG** progresseront. Le concept du jeu ne devrait pas permettre à des Personnages de participer à plus d'une aventure. Mais on ne sait jamais. Il y a parfois des suites aux teen horror movies et certains Personnages reviennent pour en remettre une couche. Dès lors, pour ceux-là, on peut retranscrire les règles sur l'expérience de **RPG**.

Contrairement à d'autres jeux de rôle, les Personnages ne progressent pas dans **RPG** selon une échelle répartie en niveaux. A la fin de chaque aventure, les héros recevront toutefois un certain nombre de Points d'Expérience (PE), selon qu'ils ont mené leur mission à bien, qu'ils ont bien joué ou qu'ils se sont tirés de situations délicates. Ces Points d'Expérience ne sont pas attribués automatiquement et leur nombre est soumis au seul bon vouloir du Maître de Jeu. Il est toutefois possible de tracer de grandes lignes à leur propos.

Un Personnage qui sort vivant d'un scénario recevra une première note sur dix, représentant la manière dont il a, en tant que Personnage, traversé l'aventure. A-t-il été un bon compagnon, a-t-il eu de bonnes idées, a-t-il pris part aux actions collectives ?

Le succès de la mission s'il y en avait une, compte également pour dix points. Un succès total (ce qui est rare) apportera dix points. Au Maître du Jeu d'estimer le

nombre d'objectifs remplis par les Personnages. A moins de fortes dissensions au sein du groupe, tous les Personnages devraient se voir récompenser de ce point de vue de la même manière.

Enfin, le Joueur sera également récompensé s'il a bien interprété son Personnage. Cela peut même aller à l'encontre des deux précédents points. Par exemple, un Joueur qui incarne un ancien allié du méchant de service peut décider de bien jouer son Personnage en poussant ses nouveaux compagnons dans un piège... Ce critère aussi compte pour dix points. Au maximum, une aventure de taille normale peut rapporter jusqu'à 30 Points d'Expérience aux Personnages.

Exemple : Les Personnages ont déjoué les plans du méchant de service, qui avait pris en otage les patients d'une vieille maison de retraite sur lesquels il pratiquait des expériences interdites. Le vilain a été confondu par la police grâce à l'intervention des Personnages et il n'y a quasiment pas eu de victimes. Le MJ accorde donc une note globale de 9/10 à tous les Joueurs pour la réussite des objectifs fixés. Il attribue à John une note de 7/10 pour la manière dont il a joué. Il était parfois distrait, mais a résolu quelques énigmes. Cédric mérite un 6/10, car il n'a pas apprécié la façon dont le Personnage de Laurence a pris la direction des opérations et a boudé dans son coin. Laurence, enfin, se voit attribuer un 8/10, car elle a été attentive tout au long de la partie et a contribué à la bonne ambiance autour de la table. Pour l'interprétation de leur Personnage, les Joueurs reçoivent respectivement 7, 7 et 6 sur 10. John et Cédric ont respecté les critères définissant la personnalité de leur alter ego ludique, mais Laurence, qui était pourtant censée jouer une pocharde, n'a jamais bu la moindre goutte d'alcool de toute la partie et insistait pour rester sobre en toutes circonstances. John totalise donc (9+7+7)

23 Points d'Expérience, Cédric (9+6+7) 22
PE et Laurence en engrange (9+8+6) 23
également.

UNE EXPÉRIENCE PROFITABLE



Oh, la sale trogne !

Mais que peut faire un Joueur avec ces points ? Exactement la même chose que ce qu'il a fait lors de la création de son Personnage avec les Points de Personnalisation. C'est à dire qu'il peut décider d'améliorer ses Compétences. Pour plus de réalisme, le Maître du Jeu peut exiger que ces points ne soient répartis que dans les Compétences dont le Personnage a fait usage en cours de partie, mais on peut très bien se montrer plus libéral à ce sujet. Le Maître du Jeu peut toutefois décider d'attribuer plus ou moins de points que de coutume, selon qu'il estime le rythme de progression des Personnages trop rapide ou trop lent. A noter bien entendu qu'aucun Personnage ne peut progresser au-delà du DM5 dans une Compétence et ne peut céder ses Points d'Expérience à quelqu'un d'autre. Il n'est, par contre, pas obligé de dépenser les siens, mais, on considère que le cumul des PE n'est pas éternel. Un

Personnage ne peut pas rester médiocre toute sa vie et devenir du jour au lendemain un super héros. Au MJ de gérer cela en bonne intelligence.

APPRENTISSAGE

L'expérience n'est qu'un des chemins menant à la perfection d'un personnage (dans le sens de se parfaire). On peut tout aussi bien volontairement se rendre chez un maître afin de suivre des cours. Cette méthode est assez longue et elle ne convient pas à une pratique en cours de partie. En effet, il serait illusoire qu'un personnage déclare qu'il va se rendre chez un maître pour apprendre quelques rudiments de géologie au lieu de partir retrouver la fille des paysans enlevée par des trolls deux jours plus tôt. En règle générale, il faudra donc que le Joueur et le Maître du Jeu organisent cet apprentissage entre deux parties. Bien sûr, il est possible de profiter des raccourcis temporels du jeu de rôle pour apprendre certaines choses. Si le groupe de Personnages traverse des plaines pendant cinq jours et qu'il ne se passe rien, un personnage peut enseigner un peu de son art aux autres lors des campements. Il convient en tous les cas de suivre la procédure ci-dessous.

- *Le Maître* : Il faut pour apprendre quelque chose, trouver quelqu'un qui s'y connaisse. C'est la règle primordiale. Il y a des autodidactes, mais ceux-ci progressent uniquement par l'expérience. Pour pouvoir enseigner, il faut disposer d'un Degré de Maîtrise dans la Compétence requise au moins égal à 4 (Professeur). Inutile d'aller suivre des cours en géologie chez quelqu'un qui ne s'y connaît pas trop.
- *l'Élève* : Il faut qu'il possède une Compétence désignée se rapportant au sujet de l'étude au moins de quatre points inférieure à celle de son Maître. Un

Personnage dont le score en Zoologie est de 9 ne peut rien apprendre d'une personne dont le score n'est pas supérieur ou égal à 13.

- *Les Cours* : Ils prennent du temps. On considère, ce total pouvant être modifié selon les circonstances et la matière de l'étude par le Maître du Jeu, qu'un point de Compétence peut être transmis en dix heures de cour. Dix heures, c'est long. Le personnage peut-il se permettre de rester autant de temps à ne rien faire d'autre qu'étudier ? Le Maître peut-il donner tant de son temps au Personnage ? Combien cela va-t-il coûter à l'étudiant ? De plus, ce laps de temps doit être passé en de bonnes conditions. On ne peut pas vraiment profiter de dix heures passées en cachot pour apprendre quelque chose de concret...

- **La Procédure** : Au terme de la période de cours, le Personnage va devoir réussir un test avec 1d10. Ce test sera basé sur la valeur inversée de la compétence visée et son Esprit. Qu'entend-on par valeur inversée ? Le contraire sur 20 de la valeur de compétence. Pour la connaître, retranchez la valeur de Compétence de 20 (ex: une compétence de 4 aura pour valeur inversée 16). On cumule donc l'Esprit à cette nouvelle valeur et on divise le tout par trois, afin d'en obtenir la moyenne sur 10. On procède ensuite à un test dont le Facteur de Difficulté dépendra de la subjectivité du Maître du Jeu (conditions d'enseignement, le joueur a-t-il vraiment des choses à retirer de ces cours,...). Si le test se solde par un échec, le Personnage n'a rien appris. Il n'a pas vraiment compris ce que le Maître a tenté de lui enseigner et il oublie déjà les quelques rudiments transmis. Si c'est par contre un succès, le Personnage augmente sa valeur de compétence de 1 point. Négligez tout résultat entraînant un échec ou une réussite critique.

Attention, le Personnage étudiant ne peut dépasser la valeur de compétence de son Maître, contrairement à l'adage populaire (faux comme la grande majorité des adages populaires). En effet, le Maître ne peut enseigner ce qu'il ne connaît pas lui-même. Même si on peut dire que le Personnage a peut-être su glisser un peu de ses propres connaissances à son professeur.

Il y a une limite aux points ainsi gagnés. Un Personnage ne peut gagner plus de points que son score en Esprit dans une Compétence par l'apprentissage et il ne peut, bien entendu, pas dépasser le Degré de Maîtrise 5.

Exemple : Un Personnage effectue une croisière en paquebot pour rallier New York depuis Ostende. Il voyagera avec un éminent spécialiste des hiéroglyphes. Celui-ci est disposé à passer ses journées à enseigner la lecture de ces symboles égyptiens au Personnage en question. La Compétence en Langues Anciennes du Personnage est de 7 (DM1). Celle du spécialiste est de 14 (DM5). Le Personnage dispose d'un Esprit de 6. La valeur inversée de sa Compétence est donc (20-7) 13. Si l'on y ajoute son Esprit (13+6) cela donne 19. A diviser par trois (6,333), cela donne 6. Le Joueur lance 1d10 et obtient 2. C'est un succès. Au terme des dix premières heures de cours, sa Compétence augmente de 1 point et il passe donc au DM2.

LA MAGIE ET LES SUPER POUVOIRS

L'utilisation de la magie ou de super pouvoirs dépend énormément de l'univers dans lequel les Personnages vont évoluer. La plupart du temps, les sortilèges ou les capacités paranormales seront définies comme des entités dont l'effet est dépendant de la réussite d'un test. Les Compétences présentées dans le chapitre

qui leur est consacré parlent d'Incantation ou de Super Pouvoirs, mais les noms peuvent bien entendu varier selon les goûts du Maître de Jeu ou du concepteur d'univers. En bref, il n'y a pas de règle spéciale quant au lancement du sortilège, si ce n'est qu'il coûtera plus ou moins de Points de Magie selon qu'il soit puissant ou pas.



Bon appétit !

Ces règles ne sont pas extrêmement développées car les formes de la magie et leurs effets varient énormément et qu'un volume complet ne viendrait pas à bout de toutes les questions que l'on peut se poser. Les Points de Magie, par exemple, baissent lorsque l'on utilise des pouvoirs paranormaux, mais comment peuvent-ils être récupérés ? Certains univers prétendent que cela se fait après une bonne nuit de sommeil, d'autres qu'ils se régénèrent automatiquement au fil des heures. Certains prétendent qu'il faut se plonger dans une source précise ou boire du sang humain, effectuer des sacrifices ou prier son dieu...

Attention, si vous concevez vous-même votre propre système de magie, à ne pas

placer trop de puissance entre les mains de vos Joueurs. La magie peut être dévastatrice et provoquer de véritables catastrophes naturelles à grande échelle, mais elle nécessite alors également un apprentissage long et douloureux.

SORTS ET CONTRE SORTS

L'une des facettes les plus intéressantes de la magie dans le jeu de rôle est celle du « duel de sorciers ». Le fait que deux pratiquants de la magie s'affrontent à coups de sortilèges. On peut voir la chose selon l'optique des règles de base, c'est à dire qu'il s'agit d'un combat normal opposant deux personnes agissant dans la même section du tour de combat. On peut également créer des règles propres à ce type d'affrontement, tenant compte des sorts et des contre sorts, capables de renvoyer le sortilège lancé à l'envoyeur. Faites preuve d'imagination de ce point de vue. Enfin, il est possible que les deux énergies magiques entrent en conflit et agissent donc comme un bras de fer mental. La section des règles prévoit ce cas de figure, la Marge de Réussite des deux tests sous la même Compétence désignant alors le vainqueur du duel.

SORTS COLLECTIFS

Si un sort coûte des Points de Magie, on peut décider que certains sortilèges particulièrement puissants réclament un coût qui ne peut être acquitté par une personne seule. La seule manière de lancer ce genre de sortilèges est de regrouper plusieurs magiciens au sein d'une même incantation. On peut dès lors se poser la question de savoir lequel effectuera le test de lancement... Plusieurs possibilités s'offrent au MJ : soit tous les mages impliqués doivent réussir leur test, sous peine d'échec général du sort, soit le

magicien le plus faible du groupe seul lancera les dés.

RACONTER DES HISTOIRES

Vous trouverez dans ce chapitre quelques idées intéressantes sur la façon de concevoir un scénario, une campagne ou encore quelques idées de scénarios. Mais aussi la façon de réintégrer dans la partie le Joueur d'un Personnage décédé... Ca peut toujours servir !

LA CONCEPTION D'UN SCÉNARIO

Vous êtes maintenant aptes à diriger une partie de RPG ou à y participer, mais il vous manque encore un élément essentiel pour ce faire : un scénario. Il est possible de jouer en pure improvisation, mais cela demande, surtout de la part du Maître du Jeu, une maestria pas toujours évidente à maintenir sur la durée. Il est donc utile de disposer, au moins, d'un fil conducteur et d'éléments sur lesquels se reposer. Un scénario dépend bien entendu du monde dans lequel on va jouer. Dans un monde médiéval, on peut se contenter de tuer un dragon qui terrorise les villageois. Dans un univers contemporain, cela devient plus difficile. Les sources d'inspiration sont nombreuses : littérature, bandes dessinées, feuilletons, films, autres jeux... Ce qu'il vous faut, c'est avant tout une trame. Une histoire. Les Personnages devront avoir quelque chose à faire. Créez une intrigue, en y insérant des éléments de mystère, de défi, des dangers, des adversaires, des alliés. Imaginez les lieux traversés, le repaire du méchant, les rebondissements. Une bonne intrigue se conçoit à l'envers du sens dans lequel elle va être dénouée. Elle doit d'abord être nouée. Agissez avec méthode mais de manière imaginative. Il n'y a rien de pire pour un Joueur que de sentir le coup venir. Les réflexions du style « j'ai déjà lu ça quelque part, ce serait pas dans le dernier

film d'untel... », si le Joueur ne se trompe pas, peuvent ruiner l'ambiance autour d'une table. Evitez les clichés, mais ne les bannissez pas. Ils peuvent servir de points de référence à vos Personnages. Apprenez aussi à bien doser la difficulté de votre scénario. Si le but des Personnages est de s'infiltrer dans une forteresse ennemie, prévoyez un autre moyen d'y pénétrer que de tuer les deux cent gardes surarmés qui l'occupent en permanence... Une partie de jeu de rôle ne doit pas ressembler à une partie de Doom sur PC. Enfin, le scénario n'est pas sacré. N'hésitez pas à le modifier en cours de partie si vous estimez qu'il n'est pas assez difficile, trop difficile, trop long, trop court... Le but est de prendre du plaisir autour de la table, pas de suer à grosses gouttes pour sortir ses Personnages de situations désespérées.



Les belles petites bêtes !

LES CAMPAGNES

Une campagne, dans un jeu de rôle, est une succession de scénarios ayant pour cadre un même univers et concernant souvent les mêmes Personnages. Les scénarios seront de préférence liés les uns aux autres, même si ce n'est pas une nécessité. C'est en campagne que la profondeur d'un univers et des Personnages prend réellement tout son sens. Une bonne campagne demande un certain travail de préparation. Il est rare que vos héros partent d'un endroit et filent en ligne droite sans jamais se retourner. Ils

aimeront revenir sur certains lieux, peut-être pour y faire du commerce, revoir des Personnages Non Joueurs qui leur avaient plu ou s'installer, pourquoi pas ? Il n'y a pas de règle absolue, mais il est préférable de se baser pour des campagnes sur un monde bien défini et de garder à portée de main des notes sur les personnes rencontrées, les faits et la chronologie. Dans le commerce, de nombreux univers, aussi appelés décors de campagnes, sont proposés à la vente. De plus en plus, ils sont fournis indépendamment d'un système de règle. L'adaptation aux règles de RPG sera un jeu d'enfant.

QUELQUES IDÉES DE SCÉNARIO



Charmante !

Si vous êtes en panne d'inspiration à l'heure de créer un scénario, le premier réflexe est bien entendu de se rendre chez un loueur de DVD et d'étudier attentivement le résumé de chaque film d'horreur. Vous y trouverez sans aucun doute de quoi meubler une soirée de jeu de rôle. Mais si vous préférez qu'on vous mâche un peu la tâche, voici quelques « instantanés », des idées de scénario qu'il vous faut retravailler mais qui posent déjà la trame d'une histoire.

La maison hantée : le groupe se rend dans une vieille maison pour y passer la nuit. Sur le chemin, dans un bar ou à une

station service, on leur dit pourtant que la maison est maudite, car il y a eu un massacre ou que son ancien propriétaire s'y est suicidé. *En fait, la maison est construite sur un ancien cimetière indien et est vraiment hantée par l'esprit des morts. Ou alors un voisin belliqueux et complètement fou aime à s'y promener, une tronçonneuse à la main. Ou enfin, des extra-terrestres ont débarqué non loin de là.*

L'école infestée : Le groupe est composé d'étudiants dans un lycée ou une université. A l'occasion d'une fête en soirée, dans les locaux de l'établissement, un drame se produit : la plus belle fille de l'école est retrouvée atrocement mutilée dans les toilettes... *En fait, un camion de produits chimiques a dérapé et a répandu le contenu de fûts industriels dans un cimetière proche, ce qui a réveillé les défunts. Ceux-ci veulent reprendre des cours... Ou alors, un monstre hideux sommeille depuis longtemps dans la cave de l'école. Ou les professeurs sont tous des extra-terrestres qui mangent de la chair humaine.*

La colonie de vacances : Le groupe part en vacances dans les bois, à proximité d'un grand lac, pour fêter l'anniversaire de l'un d'entre eux ou à l'occasion des vacances scolaires. Le soir venu, d'étranges lueurs perturbent la quiétude des bois et les animaux les plus gentils deviennent féroces... *Des extra-terrestres se sont posés dans les bois et étudient la faune et la flore. Ils cherchent à sélectionner des gladiateurs pour les combats d'arène sur leur planète. Leur base secrète se trouve quelque part sous le lac.*

Le tueur fou : Le groupe est confronté au massacre d'un membre proche de la famille d'un Personnage. Il semble que le tueur n'en ait pas fini avec cette famille et mette tout en œuvre pour éventrer de façon originale chaque membre du groupe... *Le*

tueur est un enfant caché du grand-père d'un des Personnage et il veut se venger d'avoir été abandonné.

Le musée des horreurs : Le groupe se rend dans un musée avec l'école ou pour un rendez-vous. Soudain, l'alarme retentit et le chaos s'installe. Des araignées géantes sont sorties des caisses ramenées du Brésil par une expédition archéologique. Elles s'attaquent à tout le monde... Les araignées étaient réduites à une taille minuscule dans la statue d'une déesse païenne, et ont été libérées de l'enchantement à l'ouverture de la caisse. Elles craignent cependant cette idole.

La panne sèche : alors que le groupe roule sur une route de campagne, le moteur a des ratés et s'éteint. Impossible de faire redémarrer le véhicule. Le groupe explore alors les environs à la recherche d'une aide (les téléphones cellulaires n'ont plus de réseau). Ils vont tomber sur un village étrange, peuplé de cannibales. Le village est sous la coupe d'une malédiction lancée par une sorcière brûlée vive il y a de cela deux cent ans.

Vous avez compris que les possibilités sont multiples. Inspirez-vous des films d'horreur qui vous ont plu. A la différence des autres jeux de rôle, un scénario n'est pas fait pour durer ni pour proposer de nombreux rebondissements. L'intérêt réside dans la brièveté de la partie et dans la façon dont les Joueurs vont réagir pour que leurs Personnages puissent survivre. Et bien entendu, il convient de préciser que l'essentiel est de s'amuser !

LE RETOUR D'ENTRE LES MORTS

On l'a dit au début de ce livre, un Joueur peut très bien, si son Personnage n'a pas survécu, revenir d'entre les morts et incarner un nouveau Personnage. Oh, il ne sera ni pratique, ni utile de créer à nouveau

un Personnage en suivant les règles initiales. Cela dénaturerait l'histoire et dérogerait à la règle vitale pour tous les teen horror movies qui est que le groupe est présenté dès le début du film. Non, le mieux, si le Joueur souhaite poursuivre l'aventure, est encore de lui permettre d'incarner un Personnage secondaire.

Un Personnage secondaire fait partie des plans du Maître du Jeu. Ce peut être quelqu'un qui a aidé le groupe initial, qui rôde dans les environs, mais ce doit être, de préférence en tous les cas, quelqu'un que les autres Personnages ont déjà rencontré. L'agent de quartier, le réceptionniste, le voisin prévenant, le bûcheron sympathique, le professeur compréhensif... Vous ne devez pas, en tant que Maître de Jeu, fournir une nouvelle Feuille de Personnage au Joueur, dûment complétée. Il vous suffira de noter quelques valeurs de base que vous aurez probablement déjà notées dans votre scénario au préalable. Pour tout ce qui ne sera pas connu du Joueur, vous trancherez. Après tout, vous lui prêtez un Personnage, alors il ne va pas faire la fine bouche.

Bien entendu, ce nouveau venu n'apparaît pas comme ça là où se tenait encore le défunt quelques minutes plus tôt. Il doit entrer en scène de façon logique. Frapper à la porte, demander si l'on a besoin de rien... Quelque chose comme ça.

JOUER LE MÉCHANT

Il est aussi possible pour un Joueur d'incarner le méchant, s'il n'y en a qu'un. Difficile, en effet, d'incarner un zombie écervelé ou un monstre ectoplasmique. Mais dans les scénarios où il n'y a qu'un tueur, un méchant de service doué de raison (ou du moins capable de penser par lui-même), pourquoi ne pas faire passer le

Joueur d'un Personnage mort de l'autre côté ?

Si tel est le cas, le Maître du Jeu doit prendre ce Joueur à part pour lui expliquer tout ce que le Joueur doit savoir de ce nouveau Personnage et celui-ci n'agira plus en concertation avec les autres Joueurs. Il expliquera au Maître du Jeu, par écrit ou en s'isolant avec lui, quels sont les actes de son Perso. Bien entendu, il n'est pas supposé connaître les actions des autres Personnages s'il ne les voit pas, mais c'est au Maître du Jeu de trancher, dans ce cas. Il est peu pratique de devoir faire sans cesse des allées et venues entre deux pièces, et le Joueur du tueur restera donc à la même table. Mieux vaut donc privilégier la communication par écrit.