

# Rapport maître de jeu dans le cadre de Fiches and chips

## Introduction

L'équipe de Fiches and chips a organisé une partie de jeu de rôle afin de pouvoir réfléchir en tant que joueur et maître du jeu au projet Fiches and chips.

Ce document va porter sur l'avis du maître du jeu suite à la première session de jeu.

D'autres sont prévus.

## Présentation et objectif d'un maître de jeu

Le maître du jeu est la force créative présente derrière chaque partie de JDR.

Il crée le monde que les joueurs vont explorer en plus de concevoir et diriger les aventures qui forment une histoire.

Le maître du jeu à différentes casquettes.

En tant qu'architecte de la campagne, il crée des aventures en disposant des monstres, des pièges, des trésors et des personnages des autres joueurs découvriront.

En tant que conteur, il aide les autres joueurs à visualiser ce qui se passe autour d'eux et il improvise quand ils se livrent à des actes inattendus ou prennent une décision imprévue.

En tant qu'acteur, il incarne les monstres et les personnages non joueurs à qui il donne vie.

En tant qu'arbitre, il interprète les règles et décide de quand s'y soumettre et de quand les modifier.

Comme vous pouvez le voir, le maître du jeu a beaucoup de travail durant une partie. Cependant il ne s'agit que de la partie immergée de l'iceberg.

En effet, une partie de JDR se prépare. Pour cela différents choix se propose au MJ.

- Choisir un one shot (une partie déjà créé durant 3 à 5h)
- Choisir une campagne
- Créer son propre univers

Une fois l'univers choisi le maître du jeu va préparer l'histoire.

Il va apprendre l'histoire, ce que les pnj pensent, aiment, etc.

Pour le one-shot que nous avons effectué, cela a pris à notre MJ trois soir. Environ 6h en totalité.

Une campagne peut durer plusieurs mois voire année.

Les deux livres que nous possédons de campagne font environ 300 pages chacun.

Le temps de préparation que j'estime est d'une trentaine d'heures.

L'objectif d'un maître du jeu est simple. Amuser les joueurs.

Son travail est de faire vivre une aventure inoubliable à ces joueurs. Ils ne doivent jamais s'ennuyer. Une bonne partie de JDR mélange combat, enquête, énigme, des PNJ inoubliables.

En réalité, les bons scénarios de JDR ont beaucoup de point commun avec les bons romans de fictions.

D'ailleurs, pour les personnes qui aiment écouter des interviews d'auteurs connus de romans. Souvent ils racontent qu'ils ont commencé à écrire en écrivant des scénarios de JDR.

Un bon scénario possède des personnages travailler avec leurs propres caractères, joue sur le suspense, l'horreur et bien d'autres. Par exemple, ne pas montrer un monstre mais laisser des signes de sa présence dans la narration (coup de griffes sur les murs, respiration + ombre derrière une porte) sont des moyens efficaces de jouer sur l'horreur avec nos joueurs.

## **Problématique**

- Cohérence dans l'histoire
- Définir des points centraux dans le scénario
- Suivre un scénario (important pour avoir une bonne partie et que les joueurs soient impliqués)
- Une campagne est trop longue, une campagne introduit des éléments avec parcimonie avant le grand reveal
- Une narration cohérente

## **Conclusion**

Je ne pense pas qu'il soit possible aujourd'hui, de créer une ia qui puisse réellement remplacer un maître du jeu. En tout cas, pas avec les technologies d'aujourd'hui et clairement pas en deux ans.

(Par contre si on y arrive on est tous millionnaires.)

Cependant, faire une version à la ai\_dungeon est possible pour nous je pense.