

LA GAZETTE D' ARGOSIA

CONSEILS

TEXTES : John Grümph

Avec plein de retours des playtesteurs de Cœurs Vaillants !

Au programme de ce neuvième numéro :

CONSEILS POUR LES JOEUSES ET LA MAÎTRESSE DE JEU

Des conseils pratique pour jouer à Cœurs Vaillants !

Ce chapitre de conseils pour jouer à **CŒURS VAILLANTS** n'est que cela : des conseils pour jouer à **CŒURS VAILLANTS**. Tu es encouragée à aller consulter d'autres boîtes à outil (très bien écrites) pour te constituer tes propres manières de façon qui pourraient être des méthodes. Ici, c'est seulement une approche parmi de nombreuses.

DES JOUEUSES

L'ÉTQUETTE ET LE PROTOCOLE

Une partie de **CŒURS VAILLANTS** est d'abord une activité de groupe – bien que la maîtresse de jeu puisse passer de nombreuses heures, seule, à préparer les aventures et à imaginer les histoires à venir. C'est un jeu, une activité sans enjeu, où il n'existe ni gagnant ni perdant, un temps qui ne produit rien de plus que du plaisir et de la convivialité. Par conséquent, il est important de toujours garder en tête quelques principes simples :

⊗ **PLAISIR D'OFFRIR, JOIE DE RECEVOIR.** Tu es là pour passer un bon moment et tes camarades aussi. Personne ne doit pourrir l'expérience des autres participants et, au contraire, contribuer par tous les moyens possibles à distribuer du bonheur. La maîtresse de jeu doit s'assurer que ses joueuses auront envie de revenir jouer la semaine suivante.

⊗ **RESPECTER LES ESPACES DE CHACUN.** Chacun doit avoir son temps de parole et d'expression. On ne parle pas à la place des autres, on ne les interrompt pas, on n'accapare pas sans arrêt l'attention de la maîtresse de jeu. Cette dernière est la garante de la fluidité des échanges et distribue la parole d'un signe de doigt si nécessaire – elle doit être ferme pour cadrer les joueuses trop expansives et encourageante vis-à-vis des joueuses plus réservées, sans pour autant frustrer ou forcer selon les cas. Une partie de **CŒURS VAILLANTS**, c'est beaucoup de dialogues et de discussion, beaucoup d'expression orale et chacun doit apprendre à y prêter une attention toute particulière. Ça vient avec l'expérience, mais aussi parce qu'on accorde de l'intérêt à ses camarades.

⊗ **LA BIENVEILLANCE AVANT TOUT.** Autour de la table de jeu, pas de moquerie ou de harcèlement. Les joueuses peuvent rire avec, jamais rire de. Après tout, on est censé être amis et amies. **CŒURS VAILLANTS**, ce n'est pas un dîner de con. Chacun doit repartir avec une impression de bien-être et l'envie de revenir partager un temps avec les copains et copines. Cela signifie aussi faire attention aux sensibilités de chacun – si quelqu'un a peur du sang ou des araignées, la maîtresse de jeu comme les autres joueuses doivent s'assurer que ces sujets ne seront pas évoqués. Il peut y avoir des ratés, surtout entre joueuses qui ne se connaissent pas encore bien ou qui jouent pour la première fois ensemble, et c'est là que l'empathie et l'attention aux autres deviennent importantes.

En somme, tout ça, c'est seulement se montrer bienveillant et accorder aux autres joueuses le respect et l'amitié que tu souhaites qu'elles te manifestent. **CŒURS VAILLANTS** est un jeu bienveillant, dans les histoires mais aussi autour de la table.

LE CONTRAT

L'un des concepts importants qui est apparu ces dernières années est la notion de contrat social autour de la table. Cela signifie que les joueuses se mettent d'accord pour jouer à la même chose et, plus ou moins, de la même manière.

Ce contrat est trop souvent implicite – on s'installe pour jouer et on espère que ça va bien se passer, que tout le monde est sur la même longueur d'onde, quitte à ajuster ici et là au fil du temps. Il est souvent bien plus intéressant que la maîtresse de jeu le rende explicite en exposant à ses joueuses ce qu'elle attend comme ambiance et comme attitude générale – toutes les joueuses peuvent ensuite, en discutant, proposer des avenants ou décider que ce n'est pas pour elles.

Ce contrat peut inclure des idées sur la place de l'humour autour de la table, de la violence ou du sexe dans les histoires, de la moralité des aventuriers, des choses dont on ne doit pas parler et ainsi de suite. Il ne s'agit pas de censurer ou d'interdire, juste de se mettre d'accord sur l'ambiance qui assurera que tout le monde passe du bon temps et s'amuse.

Voici, par exemple, quelques points qui pourraient résumer l'ambiance idéale d'une partie de **CŒURS VAILLANTS** (selon ses auteurs), une sorte d'embryon de contrat. Chaque maîtresse de jeu doit établir, avec ses joueuses, le contrat qui conviendra à sa table, en s'inspirant de celui-ci ou en partant dans d'autres directions.

✂ **ON JOUE DES HÉROS.** Les aventuriers sont des héros, pas des salauds. Ils sont bienveillants, généreux, altruistes et courageux, même s'ils ont mauvais caractère ou de grandes gueules. Ils existent pour aider les gens et sauver le monde, pas remplir leur compte d'épargne ou servir de noirs desseins.

✂ **HUMOUR ET GRAVITAS.** Autour de la table, les joueuses peuvent s'amuser et faire preuve d'autant d'humour qu'elles le souhaitent – les bons mots et les références douteuses sont les bienvenues. Toutefois, les aventures et les histoires doivent être prises au sérieux. Les aventuriers risquent leurs vies, les figurants ont de sérieux soucis et meurent bien trop souvent, les intrigues sont parfois complexes et tragiques. C'est avec l'esprit léger mais la gravité au cœur que les joueuses doivent aborder les aventures.

✂ **CHANGER LE MONDE.** Parce que les aventures sont sérieuses, les aventuriers peuvent changer le monde. Leurs réussites autant que leurs échecs comptent et ont des conséquences, notamment pour les habitants de l'univers, qui pourront alors les célébrer ou les maudire. Les joueuses peuvent s'attendre à régulièrement devoir effectuer des choix moraux et éthiques.

À ces quelques points, il faut bien entendu ajouter toutes les autres questions qui se posent au travers de ces chapitres : la bienveillance des joueuses entre elles, le recul et la distanciation et ainsi de suite.

LA JOUEUSE ET L'AVENTURIER

La joueuse n'est pas l'aventurier et l'aventurier n'est pas la joueuse. Ça paraît bête comme expression, mais c'est pourtant une distinction qu'il est absolument nécessaire d'opérer. C'est même toute la base d'un concept très important dans **CŒURS VAILLANTS : LE ROLEPLAY**. Il existe beaucoup de définitions de ce terme et personne n'est vraiment d'accord avec quiconque. Toutefois, voici la définition de **CŒURS VAILLANTS**.

⊗ **MAL JOUER EXPRÈS**. Le roleplay est une manière de jouer, unique dans les jeux de société, qui consiste à effectuer des choix suboptimaux afin d'aller dans le sens de l'histoire. Dans un jeu de plateau ou de carte, la joueuse tente toujours d'effectuer les coups qui lui paraissent, à elle, les plus intéressants, ceux qui vont la rapprocher de la victoire. Dans **CŒURS VAILLANTS**, il lui arrive très souvent de savoir quelle serait l'action la plus indiquée et pourtant, son aventurier finit par agir tout autrement et parfois pour se mettre dans des situations plus compliquées – généralement pour tenir compte de son caractère, de ses objectifs, de son histoire, qui peuvent différer des intérêts de la mission.

⊗ **JOUER AVEC LES CONTRADICTIONS**. Le roleplay serait ainsi l'expression d'une forme d'ironie dramatique : quand le spectateur d'un film sait que le monstre se cache derrière la porte et pourtant, le personnage avance dans le couloir et va ouvrir la porte (au lieu de planter son épée au travers). Ici, c'est pareil : la joueuse sait que l'action qu'elle choisit pour son aventurier n'est pas la plus indiquée, mais c'est pourtant ce qu'il va faire parce que c'est cette action qui est cohérente non seulement avec sa personnalité mais aussi avec l'histoire.

⊗ **TOUJOURS FAIRE DES CHOIX**. Le roleplay s'exprime à chaque fois qu'il faut faire des choix. Un combat est souvent un excellent moment de roleplay : est-ce que l'aventurier va se concentrer, plein de colère, sur le chef des ennemis qui a tué son père jadis ? Ou va-t-il le laisser s'enfuir pour sauver la vie d'un camarade à terre, empoisonné ou aux prises avec un monstre plus terrifiant encore ? Là aussi, la joueuse peut jouer avec son aventurier et lui assigner des actions suboptimales, mais intéressantes et justifiées.

⊗ **MAINTENIR LES DISTANCES**. Ainsi, la joueuse a une vue d'ensemble des situations et peut évaluer toutes sortes de facteurs que son aventurier ignore. Et puis, ce dernier va agir : parfois au mieux d'une situation, parfois en ne tenant compte que de ce qu'il sait, de ce qu'il veut et de la manière dont il réagit à certains stimuli.

⊗ **TOUT MONTRER**. Afin de favoriser la distanciation entre la joueuse et son aventurier, il semble important de ne rien cacher aux joueuses, par exemple en faisant des apartés (quand la maîtresse de jeu entraîne une joueuse dans le couloir pour lui faire jouer un bout de scène en secret, sans que les autres joueuses y assistent). La maîtresse de jeu doit faire confiance à ses joueuses pour distinguer clairement ce que leur aventurier sait et ce qu'elles-mêmes apprennent ou devinent autour de la table. C'est seulement de cette manière

que les joueuses peuvent faire du roleplay signifiant – sinon, c’est juste un jeu de devinette. De même, si un aventurier décide d’agir dans le dos du groupe, sa joueuse doit le dire devant les autres joueuses afin que celles-ci s’amusent de la situation et pas qu’elles se sentent trahies a posteriori. Par ailleurs, ça permet aux joueuses de se mettre d’accord : certains groupes peuvent ne pas accepter ces situations, roleplay ou pas.

COMMENT ÇA, PAS D’APARTÉS ? Il peut effectivement arriver que ce soit un outil de mise en scène utile. La maîtresse de jeu peut inviter la joueuse d’un aventurier séparé du groupe et peut-être en danger à entendre ce qui lui arrive en aparté, de manière à ce que les choix des autres joueuses soient marqués par l’incertitude et l’angoisse. Par contre, la joueuse isolée ne reste pas dans le couloir et assiste au reste de la scène. Pas question que quiconque poireaute tout seul dans son coin ! Si un aparté est vraiment nécessaire, il faut toujours le garder court et ludique.

L’INTERPRÉTATION

Chaque joueuse a sa manière à elle d’interpréter son personnage, c’est-à-dire de lui donner vie autour de la table, dans les dialogues, les échanges entre joueuses ou avec les figurants dans l’histoire.

L’interprétation est l’un des grands paradoxes de **CŒURS VAILLANTS** : on n’attend pas de la joueuse d’un aventurier qui porte un coup d’épée qu’elle sache manier ce genre d’armes. Pourtant, parce que **CŒURS VAILLANTS** est un jeu oral, basé sur le dialogue, il y a souvent confusion entre le message (ce qui est dit pour faire avancer l’histoire) et l’orateur (la joueuse qui délivre le message) – c’est-à-dire, encore une fois, entre la joueuse et son aventurier.

L’interprétation de son aventurier peut, en vérité, prendre des formes multiples, souvent variables selon les circonstances et les moments de jeu.

⌘ **JE EST UN AUTRE.** La joueuse peut exprimer les actions de son aventurier d’au-moins deux manières différentes : la première consiste à parler de lui à la troisième personne, pour bien établir une distance – « *Gramford se précipite sur le chariot pour calmer les chevaux qui s’emballent.* » C’est une parole descriptive, celle d’un narrateur extérieur qui décrit objectivement ce qui se passe. La seconde manière est de parler par métonymie en employant la première personne du singulier – « *Je me précipite sur le chariot pour calmer les chevaux.* ». Bien évidemment, ce n’est pas la joueuse qui accomplit l’action, mais c’est une manière plus directe, plus immersive de décrire la scène.

⊗ **METTRE LE TON.** Cette immersion peut conduire à la tentation d'interpréter son aventurier de manière un peu plus littéraire ou théâtrale encore – littéraire par la profusion de détails et de couleurs dans les descriptions, théâtrale par une certaine emphase dans les échanges avec les figurants. C'est certainement impressionnant pour les autres joueuses, mais attention : tout le monde n'en est pas capable, que ce soit par timidité, manque de maîtrise des outils de la parole ou difficulté à improviser. Il faut donc éviter deux écueils cruciaux : d'une part, considérer que la seule noble manière de jouer est de faire des phrases compliquées et de mettre le ton ; d'autre part, obliger les joueuses timides à prendre plus que leur part d'expression.

⊗ **MAIS RESTER PRÉCIS.** L'important est d'abord d'être précis dans les intentions que la joueuse donne à son aventurier et d'énoncer factuellement les actions qu'il doit accomplir. L'interprétation doit rester à la juste mesure de la table, des possibilités de chacun et dans le cadre d'un temps de parole équitablement partagé.

⊗ **KOAN.** Le roleplay consiste donc à jouer un rôle, tandis que l'interprétation consiste à interpréter un rôle.

On retrouve notamment ces différents registres dans la manière dont les joueuses et la maîtresse de jeu interprètent les échanges avec les figurants :

⊗ **AU PLUS COURT.** Le plus rapide est de résumer cet échange par un jet de caractéristique (Charisme le plus souvent) ou par l'usage d'une capacité. Pas besoin de s'appesantir quand il faut baratiner un garde pour pénétrer dans le musée juste avant la fermeture, convaincre la fille de l'aubergiste d'indiquer la chambre du méchant ou se faire engager comme garde de caravane pour aller à la ville voisine : un jet réussi et l'affaire est dans le sac.

⊗ **AU PLUS LONG.** Le plus long, parfois le plus intéressant, est de jouer le dialogue in-extenso. Ces conversations informelles ont une puissance évocatrice sans équivalent – l'impression pour les joueuses que le monde est vraiment vivant, profond. Attention toutefois de ne pas se perdre dans des scènes interminables où la moitié de la table dort pendant que l'autre moitié bavarde sans fin.

⊗ **ET ENTRE LES DEUX.** Et puis, il y a toutes les nuances entre les deux. Le plus souvent, cela implique que la joueuse défende des arguments devant la maîtresse de jeu, expose les idées ou la manière de faire de son aventurier, décrive son attitude générale ou sa présentation et ainsi de suite. L'ensemble peut être sanctionné par un jet de caractéristique ou non, accompagné par une interprétation particulière ou pas, à la discrétion de la maîtresse de jeu. Celle-ci doit surtout s'attacher à la valeur intellectuelle des arguments et des idées. L'interprétation par la joueuse devrait rester un plaisir pour cette dernière (jamais une obligation) et ne devrait donc pas faire l'objet d'une récompense particulière.

L'interprétation et le roleplay se confondent parfois sur deux choses :

⊗ **AUTOUR DE LA TABLE ET DANS L'HISTOIRE.** Les joueuses entre-elles doivent manifester une certaine étiquette et un respect commun afin que le jeu reste une expérience humaine agréable. Les aventuriers n'ont pas cette obligation. Ils peuvent se montrer désagréables, renfrognés, bougons, bêtes et cons avec les autres aventuriers et les figurants – dans et uniquement dans le cadre de l'aventure. C'est bien souvent du roleplay suboptimal, puisque les gens réagissent toujours mieux à quelqu'un de poli et de calme qu'à un vieil ours agressif. Il faut seulement en accepter les conséquences. Et puis, quand un aventurier ouvre sa bouche, même si c'est pour dire des bêtises, on ne revient pas en arrière, tandis qu'une joueuse peut toujours faire un commentaire amusant que personne n'entendra jamais dans l'univers de jeu.

⊗ **PARTAGER LES ÉMOTIONS.** Les aventuriers peuvent ressentir des émotions ou des sentiments particuliers et les joueuses peuvent les exprimer dans le jeu. Ce n'est jamais facile et ça ne devrait pas être obligatoire. Exprimer une émotion, ce n'est pas nécessairement la ressentir : la joueuse n'est pas son aventurier. C'est seulement décrire, par la parole, l'état d'esprit de son aventurier : il est joyeux, il est triste, il pleure, il est désespéré, il est en colère, il est dégoûté ou mal-à-l'aise, et ainsi de suite. Ce n'est pas facile parce que les joueuses sont souvent pudiques quant aux sentiments et peuvent avoir du mal à les exprimer. Pourtant, c'est un excellent outil de roleplay : les sentiments peuvent contraindre ou expliquer des décisions ou des actions. Là encore, certaines joueuses peuvent mettre en scène et théâtraliser les émotions de leurs aventuriers ; d'autres peuvent seulement les établir de manière neutre et factuelle.

SILENCE

Paradoxalement, le jeu de la parole est d'abord un jeu du silence et de l'écoute. Sur une séance de quatre heures de jeu, cinq joueuses (en comptant la maîtresse de jeu) n'ont chacune qu'une cinquantaine de minutes de parole et, si on estime que la maîtresse de jeu va sans doute monopoliser à elle-seule (et par nécessité) au moins la moitié du temps, cela ne fait plus que trente minutes pour chacune des quatre joueuses restantes (réparties, fort heureusement, tout au long de la séance).

Et trois heures trente de silence et d'écoute.

Toutefois, se taire n'est pas rester sans rien faire.

⊗ **PRÊTER L'OREILLE.** Pour commencer, il faut bien entendu écouter ses camarades et rester attentive à la progression de l'histoire.

⊗ **ANTICIPER.** C'est aussi le moment où tu peux réfléchir aux prochaines entreprises de ton aventurier, construire des stratégies et trouver des bonnes idées. C'est notamment le cas durant les combats : n'attends pas le retour de ton tour de jeu pour anticiper ses actions et mouvements et tiens toi prête à répondre aux sollicitations de la maîtresse de jeu.

✂ **ARCHIVER.** C'est encore une opportunité pour mettre ses notes à jour, inscrire les noms des figurants ou des lieux et résumer les événements récents. Prendre des notes, c'est toujours un excellent moyen de rester concentrée sur la partie et, en plus, ça aide à conserver des informations que tu seras contente de retrouver plus tard.

QUESTIONS ET PROPOSITIONS

En tant que joueuse, tu as deux manières de faire avancer l'histoire et d'aider la maîtresse de jeu et tes camarades à maintenir le rythme de l'aventure.

✂ **INTERROGER ET QUESTIONNER.** La première est de poser des questions, plein de questions. Intéresse-toi à tout ce qui se passe, demande des précisions et des détails, autant que cela t'intéresse et à chaque fois que tu penses que ça a de l'importance — que ce soit pour obtenir des informations pertinentes ou simplement pour étendre le champ des solutions aux problèmes et obstacles. Bien souvent, la maîtresse de jeu place des éléments en surface, mais n'y réfléchit pas particulièrement en avance : lui poser des questions l'amène à préciser des détails et, surtout, lui montre ce qui t'intéresse dans l'histoire et ce qui ne t'intéresse pas. Les questions facilitent ainsi la vie de tout le monde : les joueuses qui obtiennent des réponses et la maîtresse de jeu qui peut approfondir ses idées.

✂ **PROPOSER ET INVENTER.** La seconde est de faire des propositions. De même que les joueuses sont en responsabilité de leurs aventuriers (et la maîtresse de jeu ne peut jamais décider quoi que ce soit à leur place), la maîtresse de jeu est en responsabilité de la cohérence de l'univers. Toutefois, même si elle a le dernier mot, ça ne t'empêche pas du tout de lui proposer des idées ou des situations. Si ton aventurier a besoin d'un outil ou d'un abri en pleine cambrousse, rien ne t'empêche de lui demander si la vieille cabane abandonnée que ton aventurier a aperçu entre les arbres ne pourrait pas être une solution. Bien entendu, la vieille cabane n'existait pas dans l'esprit de la maîtresse de jeu l'instant d'avant, mais maintenant, elle y est peut-être apparue. Et, en plus de la solution que tu cherches, elle abrite sans doute des dangers ou une menace. D'ailleurs, si tu as pris soin de glisser quelques idées à ce sujet (« *La vieille cabane abandonnée avec des carcasses d'animaux autour et qui sent le troll* »), la maîtresse de jeu sera peut-être plus encline encore à te suivre. Au pire, elle te fera simplement lancer le dé de chance.

✂ **ASSISTER ET COOPÉRER.** Les propositions peuvent aussi s'adresser aux autres joueuses, à condition qu'elles l'acceptent. La traditionnelle règle du « Tes copains sont pas là, ils ne peuvent pas t'aider », c'est seulement pour les aventuriers. Les joueuses étant autour de la même table, elles peuvent bien entendu coopérer pour avoir des idées — plusieurs cerveaux plutôt qu'un seul pour avancer plus vite et mieux dans l'histoire. Quand une joueuse bloque ou est à court d'idées, quand elle a oublié une information cruciale qui ne pourrait échapper à son aventurier, ses amies sont autorisées à l'aider, à lui faire des propositions, à lui rappeler les détails importants — c'est elle qui aura le dernier mot quant à ce qu'elle décide.

DE LA MAÎTRESSE DE JEU

La grande injustice de **CŒURS VAILLANTS**, c'est l'asymétrie structurelle entre le rôle de la joueuse et celui de la maîtresse de jeu : quand la première apprend à jouer en moins de trente secondes, la seconde doit maîtriser d'innombrables outils, des savoir-faire et des savoir-être compliqués. Toutefois, pas d'inquiétude ! Devenir maîtresse de jeu est certes une tâche archi-complexe, mais on peut la diviser en tâches complexes qu'on divise ensuite en tâche simple. Et tout devient facile ! Et puis, Rome ne s'est pas faite en un jour : une maîtresse de jeu expérimentée n'est que cela, une joueuse qui a appris et qui a de nombreuses heures de vol au compteur. Pour les acquérir, il faut bien commencer un jour. Dans **CŒURS VAILLANTS**, on ne te demandera jamais deux ans d'expérience avant de t'engager !

DIÉGÉTIQUE ET EXTRA-DIÉGÉTIQUE. Voici deux termes que tu n'as peut-être jamais entendu et qu'on va parfois utiliser dans les pages suivantes. Diégétique, c'est ce qui se rapporte à la diégèse, c'est-à-dire l'espace-temps d'une histoire ou d'un récit. Ce n'est pas uniquement l'histoire, mais tout l'univers où celle-ci se déroule et les connaissances qui s'y rapporte. Extra-diégétique est, a contrario, tout ce qui n'est pas dans la diégèse. Dans une partie de *Cœurs vaillants*, est diégétique tout ce qui appartient à l'univers, comme les aventuriers, leurs aventures, les figurants, les lieux et ainsi de suite, mais aussi d'une certaine manière les joueuses qui interprètent leurs aventuriers ou qui prennent des décisions quant à leurs actions. Sont extra-diégétiques les joueuses quand elles discutent de la dernière série qu'elles ont vue, de ce qu'il y a manger dans le frigo ou qu'elles se demandent le paquet de gâteau.

I. PRÉSIDER LA TABLE

La première tâche de la maîtresse de jeu est de présider à la table de jeu. Ça ne signifie pas qu'elle en est le tyran arbitraire, le chef incontesté, seulement que c'est sa responsabilité de s'assurer que toutes les participantes, elle comprise, s'amuse et se sentent en sécurité. Elle facilite le jeu, établit et protège les espaces de parole de chacun, tente d'écouter et de comprendre les besoins et les désirs des joueuses.

⊗ **RASSURER ET PROTÉGER.** Même si tu es toi-même un peu timide et réservée, ta première tâche est de t'assurer que toutes les joueuses se sentent bien à la table. Bien installées sur leurs chaises, avec le matériel adéquat si nécessaire, et leurs besoins vitaux assurés. N'hésite pas à déléguer, à demander à ceux qui connaissent la cuisine d'aller chercher des verres et de quoi boire. Si une ou plusieurs de tes joueuses sont vraiment timides ou mal à l'aise en compagnie de gens qu'elles ne connaissent pas encore bien, soit patiente et attentive. Assure-toi aussi, le cas échéant, que toutes les joueuses se soient présentées les unes aux autres. Bien entendu, ne laisse passer aucune réflexion, aucun comportement, qui pourrait s'apparenter à de la moquerie, du harcèlement, du mauvais esprit. Ton rôle de maîtresse de jeu te donne un peu d'autorité dans le domaine, aussi n'hésite pas à t'en servir et à rappeler à l'ordre les incivilités. Bien entendu, ce n'est pas toujours aussi facile à faire qu'à dire, mais ça s'apprend et, en vérité, il suffit d'aboyer quelques fois, voire de mordre une fois, pour que tout le monde comprenne qu'il faut faire collectivement attention à ses comportements. De toute manière, si tu joues avec tes amis ou ta famille, il est très peu probable que tu auras jamais à te soucier de la chose ; c'est un peu plus fréquent si tu joues en club ou en convention, mais ça reste exceptionnel.

⊗ **ÉCOUTER ET FACILITER.** Au cours du jeu, tu dois être constamment attentive (autant que possible, bien entendu) aux signaux discrets que peuvent t'envoyer tes joueuses : l'inconfort, la fatigue, les distractions, les appels à la parole, les difficultés techniques ou les incompréhensions plus ou moins manifestes – toutes sortes de signaux physiques, d'attitudes ou de paroles révélatrices. La plupart du temps, les joueuses elles-mêmes ne se rendent pas compte qu'elles sont en difficulté. Laisse la joueuse épuisée piquer un petit somme sur le coin de la table, demande à celle qui se tortille sur sa chaise si tout va bien (mais pas forcément devant tout le monde), sollicite les joueuses réservées mais sans insister, prend le temps de réexpliquer un point de mécanique sans manifester d'impatience ou de dépit (ce qui peut te paraître simple et limpide ne l'est pas pour tout le monde et inversement), répète les informations que tu as déjà données pour t'assurer que les joueuses les aient bien enregistrées. En restant à l'écoute, tu vas faciliter le jeu pour tout le monde.

⊗ **LA MEILLEUR MJ DU MONDE, C'EST TOI.** Sache déjà ceci (et enfonce-toi l'idée dans le crâne) : quels que soient les doutes que tu nourris à propos de ta capacité à assumer le rôle de maîtresse de jeu, tu es excellente dès lors que tes joueuses ont envie de revenir jouer avec toi à la séance suivante ! Tout le monde commet des erreurs ou peut avoir l'impression de rater des trucs, mais en vérité, ça n'a aucune importance. Et, après tout, les joueuses aussi doivent faire des efforts pour que toi tu ais envie de revenir jouer avec elles. Aussi, ne te mets pas martel en tête, ne te colle pas de pression, rien n'est grave, rien n'est important. Si tu t'embrouilles avec un bout de l'histoire ou un point de mécanique, personne ne t'en voudras (sauf les crétins, mais tu n'es pas obligée de jouer avec eux). Si tu as besoin de quelques instants pour relire tes notes, inventer des éléments pour la suite, vérifier une règle, décrètes une pause-pipi ou une pause-café. Tu n'es pas en représentation, personne n'attend de toi un sans-faute, personne ne te juge – d'ailleurs, quand tu es joueuse, tu n'es pas constamment en train d'évaluer la performance de ta maîtresse de jeu et de noter la moindre erreur pour dresser un procès-verbal d'échec à la fin, si ? Tout le monde est là pour jouer, passer un bon moment en toute convivialité, et c'est très bien comme ça. Tu es la meilleure maîtresse de jeu du monde de la table de ce soir !

LA PAROLE

L'une des tâches les plus importantes de la maîtresse de jeu est de distribuer la parole et de s'assurer que chacune de ses joueuses bénéficie des meilleures conditions pour s'exprimer. C'est peut-être l'un des seuls aspects de **CŒURS VAILLANTS** où la maîtresse de jeu doit se montrer ferme et autoritaire. Elle est garante, aux yeux de tout le monde, de l'équité et du plaisir de jeu.

⊗ **DÉSIGNER EXPLICITEMENT.** À moins que tu ne poses une question qui s'adresse à toute la table – dans ce cas, les joueuses les plus rapides prennent simplement la parole – tu devrais toujours désigner nommément les joueuses à qui tu t'adresses et à qui tu demandes de parler.

⊗ **ORGANISER LES PRISES DE PAROLE.** Fais circuler la parole en n'oubliant personne, par exemple par des tours de table dans l'ordre des aiguilles d'une montre (ou inversement). Ne réinterroge la première joueuse à parler qu'une fois que toutes les autres se sont exprimées (y compris pour passer leur tour).

⊗ **ÉT LES CADRER AUSSI.** Une bonne manière de faire est d'établir un cadre temporel – un peu comme ce qui existe dans les combats où, à chaque tour de jeu (le cadre), chaque joueuse dit les actions de son aventurier : « *Que font les aventuriers au cours des dix prochaines minutes, de la prochaine heure, jusqu'au prochain répit, jusqu'au prochain repos, durant les deux semaines à venir ?* » Chaque joueuse indique alors, à son tour de parole, les intentions de son aventurier pour cette période de temps précise. Toutefois, ce n'est que lorsque toutes ont parlé que tu peux énoncer les conséquences ou la manière dont l'histoire avance pour chacun.

⊗ **SÉQUENCER LE JEU.** Quand les aventuriers se séparent pour réaliser des tâches ou des missions différentes, fais comme si tu jouais avec deux tables et joue séquence par séquence, une fois avec la première table, une fois avec la seconde, en laissant parler sur un ou plusieurs tours les joueuses de chaque groupe. Une séquence peut être assez longue, mais ne devrait jamais dépasser un quart d'heure ou vingt minutes de temps de jeu, de manière à laisser les situations se développer un peu – il n'est pas nécessaire de faire des aller-retours constants entre les deux groupes. Tu devrais toutefois profiter de tous les moments où tu peux placer un cliffhanger, un suspense, pour changer de groupe, laissant les joueuses dans l'expectative. Cette manière de faire demande un peu de doigté et d'habitude : tu dois changer d'interlocutrices assez souvent, mais pas au prix de la cohérence et de la logique de la séquence narrative.

⊗ **MAINTENIR LA DISCIPLINE.** Il est parfois nécessaire d'être ferme. Quand tu viens d'interroger une joueuse et que tu indiques clairement que tu passes à la joueuse suivante, ne te laisses pas interrompre par un « *Au fait, j'ai oublié de dire que...* » Trop tard, ça sera pour le prochain tour. C'est grossier et irrespectueux (sinon puéril) d'interrompre à la fois la maîtresse de jeu et la joueuse suivante.

⊗ **DISCIPLINER, ON A DIT.** Le « *Pousse-toi, je vais jouer à ta place* » est un phénomène récurrent à une table de jeu, quand une joueuse se permet d'en interrompre une autre pour lui expliquer que ce n'est pas comme ça qu'il faut s'y prendre. Ne laisse aucune joueuse s'en tirer quand elle se comporte comme ça : une joueuse ne doit pas parler au nom d'une autre joueuse à moins que celle-ci ne la sollicite explicitement. En revanche, si une joueuse demande son avis à ses camarades, chacune doit pouvoir s'exprimer – la décision finale, quoi qu'il arrive, revient à la joueuse concernée au premier chef.

⊗ **SÉCURISER ET RASSURER.** En somme, et pour résumer, l'espace de parole autour de la table doit être un lieu sécurisé et sûr pour toutes les joueuses et c'est de la responsabilité directe de la maîtresse de jeu de s'en assurer, avec détermination si besoin.

⊗ **CE QUI EST DIT EST DIT.** Rien de ceci n'est applicable quand ce sont les aventuriers qui s'expriment au cours d'une discussion diégétique. Le débat peut être animé, l'avantage revient éventuellement aux forts-en-gueule, mais les figurants sont attentifs à ce qui se dit et rien ne peut être repris (« *Mais euh, c'était une blague hors-jeu !* » Ben non, mon colon, ce qui est dit est dit et le figurant le prend vraiment mal !) En vérité, n'applique pas cette règle avec trop de rigueur. Il arrive que ce soit des bêtises dues à la fatigue ou à un défaut de compréhension mutuelle, que la joueuse ne connaisse pas son principe, que ça lui échappe histoire de faire un bon mot. Bref, c'est surtout une menace pour les joueuses qui sont absolument incapables de se tenir et qui passent leur temps à pourrir les conversations sans faire la différence entre le diégétique et l'extra-diégétique.

II. COMPRENDRE LA NATURE DU JEU

Pour bien comprendre le rôle de la maîtresse de jeu dans une partie de **CŒURS VAILLANTS**, il est peut-être utile de revenir un instant sur la nature de cette dernière. Toute la section qui vient est un peu moins pratique et un peu plus théorique peut-être, mais elle sera utile aux maîtresses de jeu qui veulent approfondir le sens de leur pratique – et puis, elle justifie les nombreux outils et réflexions des pages ultérieures.

UNE PARTIE DE CŒURS VAILLANTS

Une partie de **CŒURS VAILLANTS** est un objet dynamique, en constante réinvention, qui implique plusieurs acteurs : la maîtresse de jeu, les joueuses et l'univers de jeu.

✂ **L'UNIVERS DE JEU.** L'univers de jeu est le lieu commun qui réunit toutes les autres participantes dans un même paradigme. Il se compose initialement de quelques concepts fondamentaux qui fixent l'ambiance et d'une forme de contrat social (si c'est du médiéval-fantastique, personne ne s'attend à croiser des cowboys, des dinosaures et des vaisseaux spatiaux). La maîtresse de jeu peut y apporter quelques précisions utiles (cf. *Infodump* page 21), de même que les joueuses en posant des questions. L'univers de jeu est ce qui est connu de tout le monde, dont tous les éléments sont acceptés de tous et utilisés par tous pour prendre des décisions, effectuer des choix ou en prévoir les conséquences. Il fixe le *moteur physique* et le *moteur social* dans lesquels évoluent les aventuriers.

✂ **LA MAÎTRESSE DE JEU.** En utilisant ses connaissances de l'univers de jeu et en respectant ses limites initiales, la maîtresse de jeu crée un canevas d'aventure (cf. page 18), c'est-à-dire un ensemble de situations qui mettent l'univers en mouvement, le rendent opérationnel et lui donnent de l'épaisseur. Au début de la partie, la maîtresse de jeu est la seule à connaître les informations contenues dans ce canevas d'aventure.

✂ **LES JOUEUSES.** Les joueuses incarnent chacune un aventurier, c'est-à-dire l'interface qui permet à la joueuse d'agir dans l'univers de jeu. Ces aventuriers sont des vecteurs d'agentivité : leurs capacités créent des possibles et matérialisent les envies et les besoins des joueuses. Plus les joueuses ont d'agentivité, plus la maîtresse de jeu leur donne de latitude pour trouver des solutions aux problèmes, effectuer des choix déterminants, décider des positions morales et éthiques de leurs aventuriers, plus elles ont d'influence sur la partie. Inversement, les contraindre en permanence revient, de fait, à laisser la maîtresse de jeu jouer toute seule devant une audience.

⌘ **DYNAMIQUE ET RÉTROACTION.** Quand la partie commence, l'objet dynamique se met en mouvement. Dès que la maîtresse de jeu pose les premiers éléments de la situation initiale de l'aventure, le point de départ des aventuriers, elle modifie l'univers de jeu en y ajoutant de nouvelles données – des lieux, des figurants, des noms, des événements et ainsi de suite. Les réponses aux questions que posent les joueuses font de même, ainsi que leurs propositions et inventions. En vérité, les aventuriers eux-mêmes, par leur existence et leur nature, leurs dons, origines et métiers et les quelques informations que les joueuses ont pu ajouter à leur sujet, étaient déjà des ajouts à l'univers de jeu. Dès les premières actions des aventuriers, l'histoire se met en mouvement (cf. page 15) et cette histoire devient un élément constitutif de l'univers de jeu, puisqu'elle est validée par l'ensemble de la table et que, dès lors, elle devient le lieu commun à toutes les participantes. De son côté, la maîtresse de jeu ajoute des éléments à l'univers de jeu en révélant des éléments de son canevas d'aventure, en répondant aux questions des joueuses, en inventant et en improvisant, en ajoutant du *lore* à l'univers et en disant les conséquences des actions des aventuriers. Elle doit aussi, en permanence, adapter et corriger son canevas d'aventure afin de rester en adéquation avec l'univers. Un monstre tué par les aventuriers disparaît du canevas, mais il est toujours dans l'univers de jeu, à la rubrique des *monstres écrasés*.

⌘ **UN SOCLE COMMUN, UNE CULTURE PARTAGÉE.** L'univers de jeu ne se nourrit pas uniquement des actions des aventuriers et du déroulement de l'histoire. Il constitue une culture commune à toute la table, une culture émergente et partagée, qui inclut et les connaissances que chacun amène sur des sujets variés, les compromis et accords qui règlent détails mécaniques (donc le moteur physique de l'univers) et conventions sociales, les blagues et bêtises diverses proférées par les unes et les autres, les coups de dés incroyables ou pathétiques et ainsi de suite. Cette culture commune finit d'ailleurs, quand les groupes jouent depuis longtemps ensemble, par intégrer l'ensemble des univers de jeu à venir.

LE DÉROULEMENT D'UNE SÉANCE DE JEU

Une séance de jeu, autour de la table, suit des principes assez formels :

⌘ **INSTALLATION ET MISE EN ROUTE.** Les joueuses arrivent, se saluent, discutent un peu de tout et de rien (ou se présentent), installent les provisions au milieu de la table, sortent leurs dés, leurs crayons, la feuille de personnage et tout le reste. On n'est pas encore tout à fait dans le jeu, mais on va vite y arriver, surtout si la maîtresse de jeu rappelle à la discipline et déclare que la partie commence.

⌘ **RÉCAPITULATION OU PRÉSENTATION.** La maîtresse de jeu appelle à une récapitulation des événements et des informations des séances précédentes. C'est pour ça qu'il est bien pratique que les joueuses prennent des notes exhaustives, pour bien tout se rappeler. C'est aussi le moment où il est bon de redire formellement les objectifs que les aventuriers poursuivent, les motivations qui les animent et l'état dans lequel ils se trouvent (santé, position sociale, contraintes,

serments et ainsi de suite). Enfin, il est temps de noter les XP de la séance et, pourquoi pas, d'opérer aux montées de niveau si on le désire. Pour une partie sur le pouce ou le début d'une campagne, c'est durant cette séquence que la maîtresse de jeu présente l'univers de jeu et la situation initiale, et que les joueuses créent leurs aventuriers ou prennent leurs prêtirés en main.

⊗ **JEU.** Le jeu commence et l'histoire avance.

⊗ **CONCLUSION ET FIN DE SÉANCE.** Aujourd'hui, la fin d'une séance de jeu est bien plus souvent dictée par l'heure dans la vraie vie que par des considérations diégétiques. En somme, on s'arrête de jouer faute de temps, parce que tout le monde est fatigué et doit bosser tôt le lendemain ou parce qu'il y a un dernier bus à ne pas rater. Il n'est pas toujours possible de finir de manière élégante et posée. Pas grave, on continuera la semaine prochaine – ou on va résumer la fin de l'histoire en quelques phrases, de manière à clore la soirée sur une note satisfaisante. Une bonne technique pour la maîtresse de jeu qui surveille l'horloge, c'est d'essayer de placer un cliffhanger juste avant la fin de la soirée : c'est une situation surprenante, nouvelle, une révélation en suspense, qui appelle une réponse différée des joueuses, à la séance suivante. Il est de bon ton de conclure le cliffhanger par un « *Tatinnnn* » sonore et inquiétant.

LE SERPENT À HISTOIRE

Une fois les conditions générales établies, il faut comprendre que le principe fondamental d'une partie de **CŒURS VAILLANTS** est de dire, ensemble, une histoire.

⊗ **LA NATURE DE L'HISTOIRE.** En utilisant leur culture, leur imagination et leur astuce, le livre que tu tiens entre tes mains, des nombres et des mots inscrits sur les feuilles de personnage et leur connaissance de l'univers de jeu, les joueuses et la maîtresse de jeu rassemblent une continuité temporelle qu'on appelle l'histoire. L'histoire est ce qui est joué autour de la table et qui, validée, est ajoutée à l'univers de jeu pour le compléter et l'augmenter. Tout ce qui existe avant (le canevas d'aventure de la maîtresse de jeu ou les objectifs et projets des aventuriers) sont des potentiels. Ce qui existe après, c'est une fiction organisée, avec une notion de temps qui passe, de causes et de conséquences.

⊗ **ATHANOR.** L'histoire existe parce que les joueuses font agir leurs aventuriers, qui en sont nécessairement les principaux protagonistes. Elles posent des actes qui sont validés par la table et provoquent des événements en retour, des conséquences. La maîtresse de jeu alors est au cœur d'un processus de transmutation (qui sera analysé en détail dans les pages suivantes). D'une part, elle amène une grande partie des éléments qui motivent les actions des aventuriers, sous la forme d'un canevas d'aventure, mais encore c'est elle qui veille à ce que toutes les paroles soient prises en compte, organisées, rendues cohérentes et restituées à la table. C'est elle aussi qui répond aux questions, en pose parfois (la plus célèbre étant le *Que faites-vous ?* traditionnel) et dit les conséquences des actions des aventuriers, des figurants et des monstres.

⊗ **LE SERPENT DE L'HISTOIRE.** Nous aimons bien comparer l'histoire à un serpent lâché dans un labyrinthe infini, sans cul de sac, qui n'admet aucun mauvais chemin – sa seule règle est que le serpent ne peut pas faire demi-tour, seulement suivre une voie parmi toutes les bifurcations proposées, parfois par choix, parfois non. Il peut recroiser son chemin, mais toujours il avance. La maîtresse de jeu n'a jamais besoin de construire ce labyrinthe en entier (ou même en partie). Elle ouvre seulement la première route en posant la première situation de son aventure, puis elle laisse les joueuses aiguillonner le serpent pour qu'il se déplace. Naturellement, au fur et à mesure, des intersections vont apparaître : c'est le cas à chaque fois que les aventuriers sont confrontés à un choix – qu'il s'agisse de choisir son auberge pour y passer une nuit confortable ou de décider s'il faut laisser partir le grand méchant ou le punir durement. Tu n'as jamais besoin de prévoir ces moments, il se présenteront d'eux-mêmes et tu sauras toujours vers où se dirigent les chemins suivis par le serpent grâce au canevas de l'aventure. En définitive, l'histoire, c'est seulement le chemin qui est effectivement emprunté par le serpent, au milieu de l'infinité des chemins possibles.

⊗ **LE RÉCIT.** On conserve le terme de récit pour désigner l'histoire qui a été jouée quand on la raconte plus tard, par exemple au moment de la récapitulation des événements des séances précédentes, lorsqu'une joueuse rédige un résumé ou un compte-rendu de la campagne, ou quand elle raconte les dernières aventures de ses personnages à ses camarades ou à des inconnus en convention. Note bien ce terme de récit et sa définition, il te resservira un peu plus tard...

III. MAÎTRISER LA TECHNIQUE

L'angoisse la plus intense qui semble saisir les maîtresses de jeu, c'est celle de ne pas être à la hauteur de la technique pure du jeu. Raconter des histoires, c'est de la gnognotte à côté, mais rater une règle, l'application d'une mécanique, quelle catastrophe ! Il est donc particulièrement important de t'aider à gérer ce stress inutile.

⊗ **SE RASSURER.** En premier lieu, rappelles-toi qu'une partie de **CŒURS VAILLANTS**, ce n'est pas le grand oral de l'ENA ou une audition à un concours international. C'est un jeu, un moment de plaisir. Si tu commets des erreurs techniques ou si tu oublies une règle, personne d'autre que toi ne s'en rendra compte ou ne t'en voudra. De toute manière, une erreur sur deux ira dans le sens des joueuses et une sur deux dans le sens des adversaires des aventuriers. Cela étant, il y a bien des manières de se préparer à n'en pas commettre et donc à jouer en pleine confiance.

⊗ **LE MANUEL.** Pour commencer, le livre de **CŒURS VAILLANTS** n'est pas un incunable du Xième siècle. Tu peux écrire dedans, prendre des notes, surligner des passages au fluos, coller des marque-pages. Défonce ton livre jusqu'à ce qu'il ait rendu tout ce qu'il a à t'offrir comme ressources pratiques.

⌘ **COMPRENDRE LA TECHNIQUE.** En vérité, tu n'as absolument besoin de connaître par cœur que le petit tableau de rappel qui se trouve sur la feuille de personnage. Tout est là. Le reste, c'est du cas particulier, du point de détail, des explications supplémentaires. Tout ce que tu pourras encore avoir besoin de savoir, c'est rappelé dans les métiers ou les capacités des créatures. D'une manière générale, il te faut seulement connaître les mécaniques centrales d'un jeu. Le reste, ça viendra au fur et à mesure, en suivant la courbe d'apprentissage à ton rythme, selon tes besoins. Prends des notes à la fin de la partie sur ce que tu souhaites réviser, et écrit-toi des pense-bêtes.

⌘ **DEMANDER DE L'AIDE ET DES CONSEILS.** Tu n'es pas seule autour de la table. Les autres joueuses, ou certaines d'entre-elles, ont peut-être lu les règles ou vont finir par les connaître aussi bien (ou aussi mal, mais autrement) que toi. C'est bien la mort si, à vous toutes, vous n'arrivez pas à gérer les passages qui te semblent délicats. Tout ce que tu dois faire, c'est partager le fardeau, admettre que tu ne sais pas tout et déléguer certains éléments aux autres joueuses. Écoute-les à chaque fois que tu le penses nécessaire et pose des questions.

⌘ **LES COMBATS.** On a souvent l'impression, parce que les combats sont des moments très techniques, avec de nombreux lancés de dés et la nécessité d'une parfaite équité, qu'ils sont difficiles à arbitrer. Bien au contraire, c'est bien le plus simple dans le jeu. Tout est tellement cadré, soumis à des processus et à une gestion quasi-automatique des conséquences, que tout le travail est mâché à l'avance. Quelques conseils :

⌘ Ne cherche pas à tout gérer toute seule. Les joueuses sont aussi là pour t'aider, que ce soit égrener les initiatives ou le temps qui passe.

⌘ Suis scrupuleusement le script : initiative, manœuvre et action, jets de dés, dégâts. C'est tout bête et les coups spéciaux, comme les capacités des monstres les trucs de combat, les dégâts élémentaires et toutes les petites subtilités viendront en jeu en leur temps.

⌘ Prends ton temps. Vous n'êtes pas aux pièces. Demande à tes joueuses de coopérer en restant attentives et en t'aidant à maintenir le rythme (par exemple en réfléchissant à l'avance aux actions de leurs aventuriers). Mais si tu as besoin de relire un point ou de considérer une tactique, il n'y a pas d'urgence. Au fur et à mesure, les processus deviendront de plus en plus naturels, rapides et faciles. En attendant, ne panique pas et ne cherche pas à jouer plus vite que tu le peux.

⊗ **IMPROVISER LA TECHNIQUE.** Quand tu ne sais pas la règle particulière que tu sais inscrite quelque part (mais où ?), invente-là. Une mécanique de jeu, ça peut aussi être un élément ponctuel, qu'on utilise une fois, pour régler un point donné. C'est le principe de l'arbitrage et c'est ta prérogative que d'inventer ce dont tu as besoin au moment où tu en as besoin. De toute manière, ça sera certainement meilleur que ce qu'il y a dans le livre et plus adapté à l'instant. Si la règle inventée est un peu naze, un peu arbitraire, un peu à côté, quelle importance ? L'important, c'est que le serpent à histoire ne reste pas bloqué et qu'il emprunte l'un des chemins disponibles. Il sera toujours temps, plus tard, et sans revenir en arrière, de juger et d'analyser le moment. Tu pourras retrouver la mécanique adéquate à tête reposée et jamais plus tu ne seras prise au dépourvu.

⊗ **LÂCHER PRISE.** En somme, ne plus craindre la technique consiste essentiellement à lâcher prise. Fais confiance à tes joueuses, fais-toi confiance, inventes à chaque fois que tu en ressens le besoin, prends les décisions qui aiguillonnent le serpent à histoire, qui sont cohérentes avec l'univers ou qui font plaisir à tes joueuses.

III. CONSTRUIRE LE CANEVAS D'AVEVENTURE

Dans **CŒURS VAILLANTS**, on appelle canevas d'aventure l'ensemble du matériel que la maîtresse de jeu conserve par-devers elle et ne révèle aux joueuses qu'au fur et à mesure des aventures. C'est une sorte d'encyclopédie secrète, de référence et de soutien à l'improvisation.

⊗ **NATURE ET STRUCTURE DU CANEVAS D'AVEVENTURE.** Tu trouveras, dans le dernier chapitre de ce livre, toutes sortes de conseils et d'outils pour développer tes propres canevas d'aventure, mais en voici les principes. Le canevas est la trame de l'aventure que tu vas proposer à tes joueuses et à leurs aventuriers. Il est composé de lieu, de figurants, d'évènements, de monstres, de situations, d'intrigues et de lore sur l'univers de jeu. C'est la manière dont il est écrit qui en définit, peu ou prou, l'usage. Il peut s'agir de notes éparses, à demi-illisibles, griffonnées sur un cahier d'écolier ou d'un texte imprimé, parfaitement rédigé et accompagné d'aides de jeu, de plans et de cartes. Tout ce matériel est un potentiel en attente de réalisation, qui s'exprimera au bon moment quand les aventuriers arriveront au point où tu dois le mettre en jeu. Bien souvent, une bonne partie de ce matériel n'est pas utilisé ou il est transformé avant qu'on y arrive, quand il faut adapter le canevas aux évolutions de l'univers de jeu (cf. Dynamique et rétroaction page 14).

⊗ **DU CANEVAS AU RÉCIT.** Dans une partie de **CŒURS VAILLANTS**, à cause de la manière dont les aventures sont construites, il faut bien comprendre qu'un canevas ne doit jamais, si possible, être temporalisé, c'est-à-dire qu'il ne doit pas comporter de causes et de conséquences déjà définies et gravées dans le marbre. C'est important pour que les joueuses conservent toujours leur agentivité. Pour que tu envisages la chose d'un point de vue pratique, considère la chose suivante : quand le canevas est rigide, très écrit, les actions des aventuriers prévues dans leurs moindres détails, le récit final (cf. Le récit page 16) est identique au canevas, quelle que soit la table et les joueuses qui vivent cette aventure ; inversement, quand le canevas d'aventure est une trame ouverte, le récit n'est jamais identique d'une table à une autre et peut être joué d'innombrables fois sans jamais se répéter. Attention, ce n'est pas un jugement de valeur : les plus grandes campagnes de l'histoire du Jeu de Rôle ont atteint ce statut mythique parce que les joueuses du monde entier pouvaient comparer leur expérience de jeu et des récits très proches. C'est seulement que, dans **CŒURS VAILLANTS**, les auteurs préfèrent des canevas plus élastiques, sans temporalité préalable, seulement des situations ouvertes qu'il appartient aux joueuses de résoudre. Cela étant, n'hésite pas, si tu es plus à l'aise, à écrire des canevas d'aventure plus contraints et dirigés.

⊗ **PRÉPARATION ET IMPRÉPARATION.** Naturellement, plus un canevas d'aventure est complet et comprend d'informations, moins tu auras besoin d'improviser. À un bout du spectre, tu trouves des canevas d'aventure incroyablement rédigés, où la moindre possibilité est prévue et ses conséquences mesurées – tu n'as pas vraiment besoin d'inventer quoi que ce soit. À l'autre bout, trois lignes rapides en haut d'un post-it peuvent suffire à lancer trois mois de campagne, à condition d'être à l'aise dans l'exercice de l'improvisation. Les canevas proposés pour **CŒURS VAILLANTS** sont un peu au milieu du spectre, avec sans doute un poil plus d'improvisation, mais c'est vraiment à toi de trouver l'équilibre qui te convient. En vérité, avec le temps et l'expérience, tu passeras de plus en plus du très préparé au Yolo intégral. Tout ceci pour dire qu'il n'y a jamais trop ou pas assez de préparation. Tu peux te sentir toute nue et très désarmées si tu n'écris pas tout, mais ce n'est pas une obligation non plus. Et il existe toutes sortes d'outils (dont les générateurs aléatoires) pour combler les vides.

U. ANIMER ET METTRE EN SCÈNE

Tes joueuses sont installées, tu as révisé les règles, tu as relu ton canevas d'aventure, la partie commence. Voici tous les outils dont tu peux avoir besoin pour animer la partie, mettre en scène les aventures, décider et dire les conséquences, improviser et inventer sur le pouce.

DÉCRIRE ET AMBIANCER

Les joueuses sont aveugles, sourdes et engourdies. Elles n'ont aucun lien sensoriel avec l'univers de jeu autre que tes mots. Elles ne peuvent rien deviner, rien imaginer que tu ne dises et que tu ne formalises dans ton discours. Si tu caches des choses, elles n'en sauront jamais rien et ne pourront même pas s'en douter. Tu vois où je veux en venir ?

⊗ **DIRE, RACONTER, MONTRER.** Tu dis le monde aux joueuses, de la couleur du ciel à l'odeur des sous-bois, de l'attitude des figurants à l'ambiance qui règne en ville. Pas besoin de grandes phrases et de mots compliqués, on n'attend pas de toi de revisiter Victor Hugo, mais tu peux, bien entendu, te préparer des listes d'adjectifs ou de mots qui conviennent à telles ou telles circonstances. C'est toujours utile d'avoir un peu de vocabulaire sous la main. Quand les joueuses posent des questions, ne cache rien de ce que voient et ressentent leurs aventuriers, de leurs intuitions, de leur perception des lieux et des gens. C'est déjà assez compliqué pour elles sans que tu aies besoin de dissimuler sciemment des informations pertinentes.

⊗ **NE JAMAIS PRÉSUMER.** N'imagine jamais que les joueuses entendent tout ce que tu dis. Elles écoutent, certainement, mais elles suivent aussi leur train de pensée en même temps que tu parles, en analysant ce que tu dis, et elles ratent souvent des informations cruciales. Et comme elles ont raté l'information, elles n'ont même pas idée qu'elles peuvent poser des questions à son sujet pour obtenir des précisions. Et puis, elles sont parfois fatiguées ou n'ont pas tes références. Enfin, il y a des informations dont l'importance te semble évidente, mais c'est seulement toi dans ta tête. Que le méchant porte des collants verts n'a pas plus d'importance pour elles que la couleur argentée du lustre que tu as décrit la phrase d'avant.

⊗ **LA RÉPÉTITION FIXE LA NOTION.** Quand les joueuses auront entendu pour la troisième fois que le méchant porte des collants verts, il est probable que les fils vont enfin se toucher. Répète les informations importantes, dans des occasions séparées, par des biais différents. Utilise aussi des champs lexicaux restreints quand tu veux faire peser une ambiance particulière.

⊗ **GLISSER DES INDICES.** Inversement, quand une information est intéressante, mais pas cruciale, glisse-là négligemment au détour d'une phrase ou d'une description, comme un simple détail secondaire. Reviens-y plus tard éventuellement. Il est probable que les joueuses finiront par remarquer le manège, et sinon, quand la chose deviendra d'importance, tu auras beau

jeu d'avoir tout annoncé à l'avance et de ne prendre personne par surprise ! Ce genre d'information sert souvent à appuyer d'autres renseignements plus importants, à donner du contexte, à approfondir un thème ou une ambiance.

INFODUMP : TRANSMETTRE LES INFORMATIONS

L'infodump (quel mot horrible) désigne la sale habitude pour une maîtresse de jeu de déverser subitement une effroyable quantité d'informations sur des sujets variés, parois inutiles, et de submerger les capacités cognitives des joueuses. Comment éviter ce piège ? Comment le gérer ?

⊗ **FAIRE COURT.** Les aventuriers fréquentent une soirée chez un prince-marchand et soudain la maîtresse de jeu se lance dans un cours théorique sur le commerce de la laine, du mouton à la couverture, y compris la tonte, le cardage, le tissage, le transport par caravane et ainsi de suite. Parce que c'est la principale source de revenus pour le prince-marchand. Ne ris pas, je suis sûr que toi-aussi, tu l'as fait ! Quoiqu'il en soit, résiste à l'envie d'étaler tes connaissances, même si tu es persuadé que c'est important, que c'est un apport essentiel à l'univers de jeu. Il suffit que tu en connaisses les détails, ça te servira pour improviser plus tard. Les joueuses, quant à elles, ont seulement besoin de savoir que le prince-marchand trempe dans le trafic de mouton et de colorants pour la laine.

⊗ **L'ÉRUDITION, C'EST LE BIEN.** Attention, ne te trompe pas : nous sommes tout pour l'érudition de la maîtresse de jeu. Plus elle en sait sur les détails de son univers, plus elle a réfléchi ou s'est renseignée sur tels ou tels domaines, plus cela profitera au jeu. Fonce, apprend, lis, écoute des conférences, étudie des petits précis sur les sujets les plus divers et les plus pointus. La connaissance, ce n'est jamais du temps perdu.

⊗ **ÉTABLIR DES PRIORITÉS DANS LES DÉTAILS.** Sauf en partie, quand le temps est limité et l'attention des élèves, pardon, des joueuses est volage. Choisis avec attention les renseignements que tu donnes et si besoin, glisses-les rapidement, sans insister, dans tes descriptions. Les joueuses ont juste besoin de savoir que ça existe – pourquoi, comment, par qui, c'est au-delà de leurs besoins immédiats.

⊗ **RÉPONDRE AUX QUESTIONS.** En revanche, dès lors que les joueuses veulent approfondir le sujet et te posent des questions, c'est que ton auditoire est volontaire et coopératif. Avance avec prudence pour ne pas les épuiser, mais donne toutes les informations qui peut sembler les intéresser.

RYTHME DU JEU EXTRA ET INTRA-DIÉGÉTIQUE

Maîtriser une partie de **CŒURS VAILLANTS**, c'est en contrôler le rythme.

⊗ **RYTHME EXTRA-DIÉGÉTIQUE.** L'horloge règne en maître sur une partie de **CŒURS VAILLANTS**. Selon l'heure de la semaine à laquelle tu joues, tes joueuses seront dans des états de fatigue bien différents et il faut en tenir compte. Par ailleurs, il faut que tu prévoies quand tu dois boucler ta partie (cf. *Conclusion et fin de séance* page 15). D'une manière générale, l'expérience nous informe du temps nécessaire à la réalisation de chaque séquence d'une partie. Il faut de vingt à quarante minutes pour mener une scène au bout, y compris un combat ou une péripétie. Sur une partie de trois heures, cela signifie que tu peux espérer mener jusqu'à six scènes – bien entendu, tes propres pratiques et ton expérience peuvent donner des résultats différents de ceux-ci. Il faut que tu comptes les pauses le temps de mener un raid sur le frigo, les discussions entre potes qui n'ont rien à voir avec l'histoire et les débats d'ingénierie ludique qui peuvent éclater autour d'un point de mécanique (mais uniquement si ça passionne toute la table, sinon *Chut ! Focus tout le monde !*) Maîtriser le rythme de la partie te permet, éventuellement, de prévoir des séquences narratives continues, de placer des pauses dramatiques ou des rebondissements et, d'une manière générale, de maintenir l'attention et l'intérêt de toute la table.

⊗ **RYTHME INTRA-DIÉGÉTIQUE.** Il est toujours utile d'enregistrer le temps qui passe dans les aventures, le rythme des jours et des semaines, des répités et des repos. C'est une bonne manière de maintenir une certaine cohérence dans l'univers, notamment quand il te faut gérer les déplacements et la communication des factions de l'aventure, ou encore la disponibilité de tel ou tel service, de telle ou telle personne. N'hésite pas à confier ce travail de scribe à l'une des joueuses : qu'elle établisse un calendrier et qu'elle compte le temps, en y notant les événements d'importance, le moment où les aventuriers étaient ici et là, ont rencontré untel ou untelle. De temps en temps, demande-lui de rappeler la chronologie à toute la table et profite-en pour placer les rumeurs ou les nouvelles qui ont circulé entre temps.

LE ROLEPLAY DE LA MAÎTRESSE DE JEU

Au cours des parties de **CŒURS VAILLANTS**, tu vas devoir faire un paquet de roleplay (cf. *La joueuse et l'aventurier* page 4), plus encore que les autres joueuses peut-être et avec plus d'obligations.

⊗ **DE GRANDS POUVOIRS.** La maîtresse de jeu est une demiurge omnisciente et quasi omnipotente. Rien ne lui est interdit dans le cadre de l'univers de jeu. Toutefois, si tu abuses de ces pouvoirs, il est certain que tu finiras toute seule à sa table, tôt ou tard, sans plus aucune joueuse à qui infliger tes caprices.

⊗ **DANS UN MOUCHOIR DE POCHE.** Peux-tu vraiment agir aussi librement ? En réalité non. Tu dois faire du roleplay en permanence : jouer avec moins d'efficacité que tu le pourrais. Tu dois tenir compte de la cohérence du monde, des capacités et des faiblesses des monstres et des figurants, arranger les événements pour qu'ils se déroulent de manière logique et intéressante. Aucun figurant ou monstre ne peut être unilatéralement plus puissant que quiconque. Si un souverain ne possède pas un réseau de renseignement imbattable, alors il ne peut pas en savoir autant que toi et doit, lui aussi, naviguer à vue. C'est parfois compliqué pour la maîtresse de jeu de trouver le bon équilibre, de rester dans les clous de la crédibilité. C'est sans doute la raison pour laquelle c'est si amusant de faire du roleplay pour elle !

L'INTERPRÉTATION

Dans **CŒURS VAILLANTS**, à moins que tu ne sois une actrice-née (et même dans ce cas), il est sans doute préférable que tu évites d'imiter les accents et que tu prennes des poses théâtrales. Il y a de grandes chances que tous les figurants finissent par se ressembler. Des descriptions objectives sont peut-être à privilégier.

⊗ **LE PREMIER MATÉRIEL DE LA MAÎTRESSE DE JEU : LES MOTS.** De toute manière, le travail littéraire que l'interprétation neutre nécessite est toujours intéressant. Prépare des listes de mots, des éléments de descriptions et des termes techniques pour différencier, par exemple, un escarpement d'un abrupt, une combe d'une vallée, un épicéa d'un hêtre, une morène d'une murène. Cherche des adjectifs variés, fais-toi un nuancier de couleurs, développe ton vocabulaire à propos de vastes sujets comme la mode médiévale, les pièces d'une armure, les détails architecturaux et ainsi de suite. Et puis tu peux toujours affubler chaque figurant d'un petit trait particulier, physique ou comportemental, qui le rende unique.

INTENTIONS ET PROPOSITIONS

Dans le dialogue constant qui s'établit entre les joueuses et la maîtresse de jeu, le moteur qui fait avancer le serpent de l'histoire est le va-et-vient entre **PROPOSITIONS ET VALIDATIONS**. C'est un phénomène subtil et très souvent implicite : la joueuse décrit l'action de son personnage ou ses intentions par de courtes phrases qui sont autant de propositions ; elle attend la validation de la maîtresse de jeu – qui se manifeste bien souvent par un silence ou une invitation à continuer ; l'action en cours est alors validée et inscrite dans l'histoire ; la joueuse continue sa description par une autre courte phrase et ainsi de suite.

Parfois, le processus s'interrompt temporairement quand la maîtresse de jeu énonce une conséquence particulière ou demande un jet de dé (cf. *Décider*, dans la suite de ce texte). C'est là-encore une forme de validation des intentions par l'expression de la cohérence de l'univers.

Si on glose souvent sur la manière de juger ou d'exprimer les conséquences d'une action – c'est le sujet des articles suivants – on s'arrête peu sur le processus initial de proposition et son expression ludique. Prenons quelques exemples.

⊗ *(La joueuse dit) « Mon aventurier avance dans le sous-bois en essayant de faire le moins de bruit possible. »*

(La maîtresse de jeu acquiesce en silence, considérant que c'est cohérent avec les capacités de l'aventurier et avec l'univers de jeu. L'action de l'aventurier est inscrite dans l'histoire et la joueuse continue à proposer.)

⊗ *(La joueuse dit) « Mon aventurier attaque l'adversaire à portée. »*

(La maîtresse de jeu valide la proposition en demandant un jet de combat pour vérifier l'issue de l'action. C'est après le jet que les conséquences sont inscrites dans l'histoire.)

⊗ *(La joueuse dit) « Mon aventurier saute par-dessus la table, s'accroche au lustre pour se propulser à travers la salle de l'auberge et atterrit sur le dos de sa cible en lui brisant la nuque. »*

(La maîtresse de jeu examine chaque partie de la proposition – sauter par-dessus la table, puis s'accrocher au lustre, puis tomber sur l'adversaire, enfin lui briser la nuque. Les premières propositions font l'objet d'une validation – soit une simple acceptation, soit en demandant la dépense d'une manœuvre ou encore un jet de mouvement (ou les deux). La dernière proposition ne convient pas : ce n'est pas une proposition, mais déjà l'énoncé d'une conséquence. La joueuse aurait dû seulement proposer l'idée que son aventurier tente de faire mal à son adversaire – en effet, c'est un jet de combat qui décidera de la validation et des conséquences de cette proposition.)

On le voit, il existe une frontière délicate entre des propositions qu'il appartient à la maîtresse de jeu de valider au travers de plusieurs critères et des énoncés qui disent a priori, avant validation, les conséquences à venir. Une frontière que les joueuses ne doivent pas franchir – le risque est grand sinon de ressentir des frustrations et d'en vouloir à la tyrannie de la maîtresse de jeu.

DÉCIDER

Tu dois constamment jauger, estimer et décider de l'avancée de l'histoire, en fonction des actions des aventuriers et des conséquences qu'elles entraînent. C'est un processus d'invention improvisée qui se répète plusieurs fois par minutes, le plus souvent de manière inconsciente. Toutefois, on peut le ramener à quelques éléments de décision, comme autant de cribles successifs, qui peuvent être examinés individuellement.

⊗ **CELUI QUI AGIT.** Pour évaluer la suite à donner à une action entreprise par un aventurier et en dire les conséquences, le premier critère est l'aventurier lui-même, ce qui est noté sur sa fiche de personnage. Possède-t-il les métiers, l'équipement, les sorts, pour arriver à ses fins ou tricher avec la

réalité et les probabilités ? Utilise-t-il un point d'aventure pour déclencher une prouesse ? Est-ce que, à vue de nez, ses caractéristiques, son métier, son origine, son don de naissance, ses talents, sont suffisants pour emporter la décision ? Que disent ses atours, ses usuels et ses prouesses ? Peuvent-ils emporter la décision ?

⊗ **LES CONTRAINTES DE L'UNIVERS.** Le second critère est la cohérence du monde. À moins que l'aventurier ne puisse tricher avec les lois sociales et physiques de l'univers de jeu, il doit s'y soumettre. Tu es la garante de cette cohérence, qui est elle-même garante de stabilité et donc de prédictibilité pour les joueuses (savoir qu'une cause a toujours telle conséquence dans des circonstances semblables). Un humain normal ne peut pas soulever un rocher d'une tonne avec ses simples bras, sans outils ni machines ; une pomme lancée en l'air retombe inévitablement selon une trajectoire prévisible ; un agent du guet qu'on insulte le prendra mal ; faire son marché n'est pas une activité dangereuse, et ainsi de suite. Cela n'empêche pas les exceptions, bien entendu, mais c'est le principe de la surprise. En dehors de cela, tu dois t'efforcer de rendre crédible l'univers du jeu en le traitant avec sérieux et en garantissant sa cohérence. Note que, à ce niveau de décision, la maîtresse de jeu peut aussi prendre en compte les bonnes idées des joueuses, les préparatifs, les outils employés, l'organisation du groupe et ainsi de suite.

⊗ **QU'EN DISENT LES RÈGLES DU JEU ?** Le troisième critère de décision, quand on en arrive là, ce sont les mécaniques du jeu et les différents jets de dés. Parfois, tu vas rester indécise – le plus souvent quand trop de facteurs rentrent en jeu ou se contredisent. Les mécaniques sont justement là pour forcer une décision – oui ou non. Il reste, bien entendu, à les traduire dans la cohérence de l'univers. C'est là que les nombres interviennent, que les mécaniques s'affichent impudemment. C'est aussi souvent un point de stress pour tout le monde : la maîtresse de jeu qui craint de s'enfermer dans des notions techniques qu'elle pense mal maîtriser ; les joueuses qui craignent de voir leurs plans anéantis par un mauvais jet de dé.

⊗ **LAISSONS LA MUSE DÉCIDER.** Enfin, quand rien ne satisfait les besoins de la maîtresse de jeu, il reste le jet de chance.

Joker ! Il existe un **CINQUIÈME CRITÈRE** qui peut se glisser à peu près n'importe où dans la liste précédente, selon les besoins de la maîtresse de jeu : c'est ce que l'histoire en dit. La narration et l'ambiance, le moment présent et la dynamique de la table sont des facteurs de décision à ne pas omettre. Après tout, c'est sans doute ce qu'il y a de plus important et tu devrais te laisser guider par tes instincts, tes envies et par ce dont la table a besoin pour se sentir bien, pour rester dans cette confortable bulle, quand tout le monde est immergé dans l'aventure et qu'on n'a pas envie d'en sortir pour quelque raison que ce soit.

JETER LES DÉS

On s'en rend peu compte, mais les dés sont, en définitive, une joueuse invisible qui s'est installée autour de la table et à qui, régulièrement, les joueuses comme la maîtresse de jeu demandent son avis. Elle est changeante, frivole, un peu puérile, tour à tour moqueuse et héroïque.

Jeter les dés, c'est interroger la muse de la table et lui laisser décider des suites à donner à l'histoire. Si la joueuse ne lui fait pas confiance, elle doit trouver des solutions adéquates. Sinon, elle peut s'amuser de sa légèreté, prier la muse pour ses faveurs ou la maudire sinon.

CONSÉQUENCES : FAIRE AVANCER L'HISTOIRE

Le serpent de l'histoire avance à chaque fois que les actions des aventuriers ont des conséquences dans l'univers de jeu.

⊗ **ET ENSUITE ?** La nature de ces conséquences est généralement limitée à l'issue immédiate des actions intentées : la maîtresse de jeu détermine si c'est une réussite ou un échec et extrapole une description adéquate selon l'action. Si l'aventurier défonce une porte d'un coup d'épaule, la porte s'ouvre ou elle ne s'ouvre pas – la maîtresse de jeu a pu vérifier si l'aventurier possédait un anneau du bélier (critère du personnage), si la porte était simplement fragile ou solide (critère de cohérence du monde) ou a pu demander un jet de Vigueur (critères mécaniques). L'état de la porte après l'action (ouverte ou fermée) est la conséquence immédiate de l'action et permet à l'histoire d'avancer : soit les aventuriers passent le seuil de la porte ouverte, soit ils doivent trouver un autre passage ou perdre du temps à tenter de la défoncer de nouveau. Le serpent de l'histoire prend l'une ou l'autre direction sans pouvoir revenir en arrière.

⊗ **ÇA DÉPEND, FAUT VOIR.** Malheureusement, toutes les conséquences ne sont pas aussi simples et limitées. Un aventurier tente de sauter un large fossé garni de pieux. Il réussit ou il échoue – toujours en considérant les différents critères. Seulement, il y a plusieurs manières de réussir et tout autant d'échouer. S'il parvient de l'autre côté, est-ce qu'il s'est étalé face contre terre ou est-ce qu'il a roulé sur lui-même pour se relever dans le même mouvement. Et s'il a échoué, est-ce qu'il a seulement hésité au dernier moment et s'est arrêté au bord du trou, ou est-ce qu'il a tenté le coup pour se retrouver au fond du fossé, peut-être empalé sur un pieu ? L'histoire va avancer, d'une manière ou d'une autre, mais le serpent de l'histoire est face à de multiples chemins possibles.

⊗ **À CE PROPOS.** Et puis, il y a encore toutes les conséquences indirectes : une porte fracassée est désormais grande-ouverte, certes, mais le bruit a pu éveiller l'attention des gardes.

LE MAIS ET LE ET

Le plus souvent, les joueuses peuvent donc considérer deux issues à une action : oui, c'est réussi ; non, c'est raté.

⊗ **OUI.** C'est sans doute la réponse la plus aisée à traiter. Les joueuses ont une intention, un objectif et leurs aventuriers l'atteignent. Tout est bien, l'histoire avance dans la direction désirée

⊗ **NON.** C'est une réponse plus difficile. L'échec implique que, dans l'absolu, l'histoire peut s'arrêter. Si la porte reste fermée, que font les aventuriers ? Peuvent-ils retenter le coup ? Existe-t-il un moyen d'utiliser un autre passage ou de faire le tour ? Et si ce n'est pas le cas ? Les joueuses vont-elles avoir d'autres idées ? Ont-elles déjà épuisé toutes les options après plusieurs échecs d'affilé ? À moins que la maîtresse de jeu et les joueuses n'aient quelques idées et solutions pour poursuivre l'histoire malgré tout, il est préférable de changer un non en autre chose.

⊗ **OUI MAIS.** À chaque fois que possible, la maîtresse de jeu devrait remplacer un *non* par un *oui mais*. Le *oui* assure que l'histoire avance dans la direction voulue par les joueuses – la partie de **CŒURS VAILLANTS** reste constamment dynamique, le serpent de l'histoire avance. Le *mais* est le petit ingrédient secret qui ajoute de la tension et complique la vie des aventuriers ou la rend plus intéressante. Oui la porte est ouverte, mais l'aventurier s'est blessé à l'épaule ; oui la porte est ouverte mais, en se dégonnant, elle fait tomber une lampe à huile qui met le feu au grenier ; oui, la porte est ouverte, mais il a fallu deux ou trois coups pour y parvenir et les méchants se sont enfuis par un escalier. Il s'agit d'accorder la victoire aux joueuses tout en leur causant quelques soucis supplémentaires.

⊗ **NON MAIS.** Presque équivalent est le *non mais*, quand l'action est un échec mais que de nouvelles opportunités ou d'autres gains apparaissent. Non la porte reste fermée, mais le coup d'épaule de l'aventurier balaie quelques toiles d'araignées et dévoile des signes mystérieux mais fort intéressants. Non la porte reste fermée, mais un écho étrange signale aux aventuriers qu'il existe un autre passage, plus étroit, un peu plus loin.

⊗ **ALTERNATIVES ET HÉSITATIONS.** Bien souvent, c'est l'occasion d'un choix pour les joueuses. L'aventurier est resté caché toute la nuit dans une grange à bois. Au petit matin, il tente d'en sortir discrètement sans se faire voir des gardes. Oui, il parvient à s'enfuir mais les gardes l'ont aperçu et sonnent l'alarme. Non, il est coincé dans la grange, mais personne n'a détecté sa présence. Quel est ton choix, camarade ?

Il existe un autre type de nuance qu'on peut associer aux réussites et aux échecs et qui favorisent aussi l'histoire : **ET**. Il est souvent associé aux échecs et aux réussites critiques, quand on obtient un 1 ou un 20 naturel sur un jet de dé. Il ne faut pas en abuser et il n'est pas toujours utile de se creuser la tête pour ajouter des éléments quand aucune idée intéressante n'émerge sur l'instant.

⊗ **NON ET**. C'est la catastrophe. L'aventurier se plante et ça tourne encore plus mal que prévu, avec des complications plus ou moins immédiates. L'histoire avance parce que l'échec de l'action n'est plus la seule chose dont il faut se soucier. Un *non et* ne devrait jamais servir de prétexte pour ridiculiser ou humilier un aventurier (ou quiconque autour de la table). Ce n'est pas parce que la joueuse obtient un 1 sur son d20 que son aventurier se retrouve soudain le pantalon sur les chaussures, le cul à l'air, moqué par le monde entier.

⊗ **OUI ET**. L'action est indubitablement réussie et l'aventurier profite d'un petit coup de pouce accessoire – une information, une conséquence indirecte, un avantage pour plus tard.

LES CONSÉQUENCES INDIRECTES

Trop souvent, les maîtresses de jeu ignorent ou dédaignent les conséquences indirectes des actions des aventuriers ou des figurants. Elles sont parfois immédiates, parfois plus subtiles et n'apparaissent clairement que beaucoup plus tard.

⊗ **DOMMAGES COLLATÉRAUX**. Parmi les conséquences indirectes les plus immédiates, sont celles qui impactent le décor ou les témoins d'une scène. Un grand coup d'épée à deux mains dans le lattis d'un plafond et, que le coup ait infligé des dégâts ou non à la cible, c'est un paquet de gravats et de plâtre qui dégringole sur tout le monde et emplît l'air de petites particules désagréables. Une réplique bien assénée à un agent du guet et c'est toute l'assistance qui rigole et, peut-être, aidera les aventuriers à s'éclipser. Tu devrais toujours considérer les opportunités qui s'offrent à toi d'ajouter des éléments de mise en scène ou d'approfondir la crédibilité de l'univers de jeu.

⊗ **CHANGER LE MONDE POUR DE VRAI**. Il y a encore toutes les conséquences indirectes à long terme. Ce sont elles qui changent le monde et font des aventuriers les vrais héros des aventures. Ce sont ces conséquences qui font qu'une campagne de jeu n'est pas seulement une série d'épisodes avec son monstre de la semaine, mais bien une époque vivante.

⊗ **PAYER LES POTS CASSÉS**. Il y a bien entendu les conséquences négatives : quand un aventurier insulte un notable dans une ville, même par accident, il est probable qu'il n'obtiendra aucune coopération de la part des autorités locales. Quand un aventurier tue un jeune chef de guerre orque, peut-être va-t-il s'attirer la haine et la vengeance de son père ou de sa mère.

⊗ **MÉDAILLES ET RECONNAISSANCE.** Inversement, la maîtresse de jeu ne devrait jamais oublier les conséquences positives. Bien entendu, la récompense d'une difficile mission réussie, c'est une autre mission encore plus difficile. Les aventuriers qui ont de la bouteille finissent par être reconnus un peu partout. Avoir sauvé la vie d'un jeune soldat au cours d'un raid pourra leur valoir la reconnaissance et l'aide de son oncle, un puissant prince-marchand du royaume voisin. En vérité, ces conséquences positives sont la principale motivation des aventuriers : laisser le monde derrière eux dans un meilleur état que lorsqu'ils l'ont découvert.

⊗ **UN UNIVERS VIVANT.** Et il y a les conséquences inattendues : c'est bien d'avoir éliminé une puissante guildes de voleurs, mais maintenant c'est la guerre en ville entre des gangs qui veulent prendre le pouvoir. Chaque fois que possible, les aventuriers devraient sentir que leurs actions ont changé les dynamiques, les équilibres des forces. Si tout se passe bien, ça sera toujours pour le mieux – il y a une guerre de gangs certes, mais aussi un nouveau préfet du guet, dynamique et bienveillant, qui a pris l'un des aventuriers pour modèle personnel !

LE CHOIX

Pousser les joueuses à faire des choix devrait être le principal travail de la maîtresse de jeu. Plus il y a de choix à effectuer, plus les joueuses deviennent responsables de la manière dont l'histoire avance. Et plus ces choix viennent directement de leurs décisions et de leurs choix précédents, plus les joueuses sont impliquées dans la vie et les aventures de leurs aventuriers.

⊗ **UN CHOIX SIGNIFIANT.** Il faut que les choix soient significatifs : si on te dit que c'est l'heure de dodo, mais que tu peux choisir entre le doudou jaune et le dinosaure bleu, ce n'est pas un choix significatif. Un choix significatif implique d'abandonner ou de sacrifier quelque chose pour obtenir autre chose – ou faire preuve de ressource pour conserver les deux.

⊗ **RIEN N'EST JAMAIS ÉVIDENT.** Un choix peut être logistique, stratégique, moral, psychologique. Certains choix sont évidents en apparence, mais impliquent malgré tout un échange : bien sûr que l'aventurier va rendre la relique au méchant s'il s'agit de sauver la vie d'une poignée d'enfants qui ont disparu. À moins que ?

⊗ **L'ÉTHIQUE ET LA MORALE.** D'une manière générale, plus une décision entraîne de conséquences sérieuses, plus le choix est significatif. Il y a des choix simples – arriver au bateau en avance pour avoir la meilleure cabine ou traîner un peu en ville pour finir ses emplettes et mettre la main sur quelques potions utiles ? Il y a des choix plus difficiles – laisser partir la bande de pillards gobelins pour avoir une chance d'éteindre l'incendie qui va détruire le village ou en éliminer le chef une bonne fois pour toute mais les villageois pleureront certains des leurs ce soir ? Et même des choix plus complexes – accepter de remplir une mission pour le compte d'une

organisation de salopards, en sachant que des innocents en souffriront, ou laisser passer l'opportunité d'approcher enfin son chef insaisissable ? Et il y a encore tous les choix à plus de deux issues...

Les conséquences dans l'histoire dépassent alors le simple *oui* ou *non* précédent. Les implications éthiques et morales entraînent souvent les joueuses sur des chemins qu'elles n'auraient pas imaginés, provoquent discussions et débats et forgent le caractère de leurs aventuriers.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Tu veux connaître le grand secret pour apprivoiser le serpent des histoires, le grand secret pour réussir tout ça – le roleplay des joueuses, les décisions de la maîtresse de jeu, les choix ?

⊗ **RIEN DANS LES MANCHES, RIEN DANS LES POCHEs.** Tu dois impérativement répondre à toutes les questions des joueuses et des aventuriers, à la fois dans l'histoire et en dehors. Ne rien cacher, rien laisser ambigu ou ambivalent, expliciter les tenants et les aboutissants, ne rien sceller des conséquences probables d'une action, ne dissimuler aucun indice, aucune connaissance utile.

⊗ **AU ROYAUME DES AVEUGLES, LES BORGNES SONT ROIS.** Les joueuses sont des aveugles plongés dans un univers de ténèbres beaucoup trop bruyant. Elles ont à gérer en permanence un trop plein d'informations sans pour autant pouvoir les discriminer aisément. Elles ignorent ce qui est dans ta tête. Leur seul organe sensoriel, pour toucher la réalité de l'univers de jeu, c'est la voix de celle-ci. La maîtresse de jeu peut occulter ce qu'elle veut, les joueuses n'en sauront jamais rien et, pire, ne s'en rendront même pas compte.

⊗ **PAS LA MOINDRE IDÉE DE DÉBUT D'INDICE.** Par ailleurs, les histoires et les aventures créées par la maîtresse de jeu sont comme des puzzles dont les joueuses n'auraient jamais vu l'image complète et dont elles ne distingueraient que le dos des pièces. Avec, parfois, plusieurs puzzles mélangés dont il manque des bouts. Autant dire que les chances qu'elles parviennent à les reconstituer sont faibles.

⊗ **JOUER EN CONSÉQUENCE, AVEC BIENVEILLANCE ET ATTENTION.** Les joueuses ne peuvent que poser des questions (et c'est même leur outil principal pour avancer dans les histoires) et tu dois y répondre. Tu dois révéler les pièces des puzzles et même les ramasser pour les mettre dans la main des joueuses si elles sont tombées par terre ! Combien de fois a-t-on vu une histoire mourir parce que les joueuses avaient raté ou oublié une information cruciale ? Ce n'est pas leur faute : c'est la nature de l'exercice. Et puis, la répétition fixe la notion !

⊗ **L'INFORMATION EST FLUIDE.** Le tour de passe-passe que les maîtresses de jeu oublient souvent, c'est que l'information est fluide. Elle n'est ni masse, ni énergie. Elle en a juste besoin pour exister, mais elle peut exister sous toutes formes appropriées aux besoins. Tu dois profiter de toutes les occasions pour glisser les informations dont les joueuses ont besoin : tu n'as pas besoin d'attendre que les aventuriers soient à tel endroit, à telle heure avec telle personne, pour livrer un indice ou une rumeur. L'indice peut exister sous de nombreuses formes. Quand on regarde les séries policières procédurales, on se rend vite compte que toutes les histoires sont les mêmes – un meurtre, une victime, un assassin, des circonstances. Ce qui différencie toutes ces séries, c'est la manière dont les enquêteurs obtiennent leurs indices. Ici, c'est en interrogeant des témoins, là en secouant les suspects, ailleurs au travers d'examens médico-légaux poussés ou en se livrant à des expériences de pensées, quand ce n'est pas par des tours de prestidigitation ou des capacités extraordinaires. Tu as juste besoin de matérialiser l'information, dans le décor, dans les paroles des figurants, dans les objets ramassés, dans les rumeurs entendues. C'est un très bon exercice d'improvisation : repérer ces petits moments que tu peux mettre à profit pour lancer tes joueuses sur de nouvelles pistes.

⊗ **POSE DES QUESTIONS AUX JOUEUSES.** Tu ne sais pas tout et tu ne veux pas tout savoir. Sollicite tes joueuses en permanence. Les aventuriers montent une embuscade ? Demande aux joueuses de dessiner le plan de bataille, avec tous les détails qui leur plaisent et qui les favorisent. Une péripétie de voyage ? Laisse-les faire le tirage et dire le début de la situation, tu reprendras la main bien assez tôt, sans avoir fait aucun effort. Au-delà de ces quelques exemples, poser des questions te permettra aussi de vérifier ce que savent, ce que pensent ou ce que comprennent les joueuses de la situation

⊗ **CONCLUSION.** Si tes joueuses patinent, reviens sur les informations avec elles, fais le point, reprenez le résumé et effacez toutes les incompréhensions.

IMPROVISER

Tu n'as rien préparé, il n'y a rien dans le canevas d'aventure pour t'aider, mais tu dois inventer une situation, un figurant, un lieu, un monstre, une description ! Horreur ! Malheur ! Il va falloir improviser. Certaines maîtresses de jeu improvisent sans même s'en rendre compte, à la Monsieur Jourdain. Pour d'autres, c'est un sentiment de panique qui les envahit.

⊗ **INSPIRE-TOI DE TA VIE.** Rien dans un univers de **CŒURS VAILLANTS** n'est fondamentalement différent de la vraie vie. Une foule est une foule, un marché un marché, quel que soit l'univers, aux portes d'un château-fort ou à l'autre bout de la galaxie sur une planète semi-désertique. Tout ce qui change, c'est la forme et la couleur des légumes qu'on y vend. De même, un figurant reste partout animé des mêmes habitus fondamentaux : il réagira mieux à un sourire qu'à une taloche, à un s'il-vous-plaît qu'à un plus-vite-connard. Par ailleurs, mélanger deux idées permet bien souvent de faire naître des concepts marrants et surprenants. Au marché, tu peux ajouter quelques éléments de la dernière fête des écoles où tu as été obligé de traîner tes guêtres. En vérité, tu as déjà en tête tout ce dont tu as besoin pour improviser : les images d'un film ou d'une série, les pages d'un roman, tes connaissances personnelles, ton érudition, tes voyages, ton séjour en prison, les campagnes des autres maîtresses de jeu, tes jeux vidéo et ainsi de suite. Copie, pille, plagie, répète.

⊗ **DIRIGE TON IMPROVISATION.** Improviser, c'est bien souvent un moment privilégié pour dire des choses signifiantes sur l'univers de jeu, pour révéler des éléments du canevas de l'aventure, pour redonner des informations perdues par les joueuses. Tu ne parles pas dans le vide. Tu as un canevas auquel te rattacher, l'univers de jeu et toute l'histoire jouée jusqu'à présent.

⊗ **ÉPERONNER LE SERPENT À HISTOIRE.** L'une des questions que tu peux te poser, au moment d'inventer quelque chose sur le pouce, c'est « *Comment je peux m'en servir pour faire avancer l'histoire ? Pour donner de nouvelles directions aux aventuriers ? Créer des opportunités ? Des avertissements ?* » C'est parfois le cas, par exemple dans les Gazettes d'Argosia, où un simple paragraphe permet, en improvisant beaucoup, de créer tout un pan de l'aventure : Quels sont les mots-clefs du passage ? Comment peux-tu les transformer en événements opérationnels, en obstacles, en problèmes à résoudre ? Quelles sont les figurants qui émergent naturellement pour peupler ces événements ? Quelles sont leurs motivations ? En vérité, ce sont les mots-clefs de l'instant, qu'ils soient inscrits sur le papier ou qu'ils émergent naturellement des discussions qui guident tes inventions.

⊗ **C'EST TOUJOURS PERSONNEL.** N'invente rien que tu ne puisses relier, d'une manière ou d'une autre aux aventuriers. S'il se passe quelque chose, implique-les. Fais-en une affaire personnelle. N'invente pas un nouveau figurant si un vieil ami ou un vieil adversaire peut réapparaître dans l'histoire.

⊗ **DEMANDE AUX JOUEUSES.** Elles auront certainement des idées sur ce qu'on peut trouver sur le marché que tu dois décrire sans notes. Déjà, parce que leurs aventuriers ont peut-être besoin d'effectuer quelques emplettes spécifiques ; ensuite, parce qu'elles savent sans doute à quoi ressemblent les légumes que tu n'as jamais cuisiné. Et puis, elles ont vu d'autres films, lu d'autres romans et visité d'autres régions du monde que toi.

⊗ **PAS DE PANIQUE.** Dernière chose : tu n'es pas toujours obligée de tout inventer sur l'instant. Si tu as besoin de quelques instants pour réunir des idées, prendre des notes, fais une pause. Tes joueuses ne t'en voudront pas. Petit à petit, l'exercice te paraîtra de plus en plus naturel, mais l'improvisation est un sport comme un autre, il demande de l'entraînement avant de s'aligner en compétition.

III. DERNIÈRES CONSIDÉRATIONS

Allez, un dernier effort et tu auras tous les outils en main pour devenir une super maîtresse de jeu !

PETITS OUTILS PRATIQUES

Voici quelques petites astuces pour simplifier la vie de la maîtresse de jeu.

⊗ **LES NOMS SONT PORTEURS D'IMMERSION.** Autant que possible, adresse-toi aux joueuses en employant le nom de leurs aventuriers à chaque fois que c'est d'eux dont il s'agit : « Glamford, que fais-tu face au troll ? ». Utilise le nom des joueuses pour le reste : « Hélène, tu peux me passer la bouteille, s'il-te-plaît ? »

⊗ **GAFFE À L'ÉCRAN !** Pense à remettre le bouchon de la bouteille avant de la lancer à une autre joueuse.

⊗ **SE FAIRE UN PLAN DE TABLE.** Pour te rappeler de ces noms, trace un rectangle au centre d'une feuille de papier. Il représente la table de jeu. Note le nom de chaque aventurier à la place qu'occupe sa joueuse. Ajoute quelques informations supplémentaires utiles, comme son genre, son origine, ses métiers, son niveau, sa défense. C'est aussi là que tu pourras noter, au crayon gris, leurs initiatives durant les combats. Avec ça sous les yeux, tu n'as aucune excuse pour te tromper de nom ou de pronom.

⊗ **INATTENTIF, TU SERAS TOUJOURS.** Si tu tiens à conserver secrète la nature d'une créature, ne note pas son nom ou son type dans tes notes. Si tu écris « Grande forme capée », il est certain que c'est le terme que tu emploieras autour de la table. Si tu as noté « Liche », et même si tu fais bien attention à seulement la décrire comme une grande forme capée, tu peux être sûr que tu te tromperas tôt ou tard et que tu vendras la mèche sans le vouloir. Et c'est très frustrant.

⊗ **QUAND ON N'A PAS DE TÊTE, ON A DES JAMBES.** Vérifie toujours ton sac avant de partir de chez toi pour aller jouer. Tu as tes dés ? Tes notes de partie ? Ton canevas d'aventure ? Vérifie encore.

⊗ **RÉVISER AVANT L'INTERRO.** Si tu prévoies d'utiliser une mécanique que tu n'emploies pas souvent ou une règle maison, reporte-la dans tes notes, en gros et bien entourée – ça t'évitera de la chercher partout au moment où tu auras autre chose à faire.

⊗ **SACRILÈGE !** Écris dans tes livres. Souligne les concepts importants. Marque les pages que tu consultes souvent par des post-it (ou mieux, les petits marque-pages autocollants qu'utilisent les profs). Un livre de règle, c'est un outil, pas un incunable. Tu peux même colorier les images.

⊗ **LA CEINTURE ET LES BRETelles.** Prépare-toi des listes de noms pour les figurants, les lieux, les villages. Il te suffit de récupérer l'une ou l'autre des nombreuses listes onomastiques générées par Chibi depuis des années. Classe tes listes et note au crayon, en face des noms utilisés, à qui ils correspondent (Gisbert, le fils du meunier ou Glenicande, la chevaleresse borgne).

⊗ **FAIS PAS LE BÉTASSOU.** N'essaie pas d'utiliser tous les conseils de ce chapitre à la fois à chaque séance de jeu.

LES ACCESSOIRES

Il existe plusieurs écoles concernant l'emploi de cartes et de figurines durant les combats. De nombreuses maîtresses de jeu préfèrent le "théâtre de l'esprit" – on joue en imaginant dans sa tête les scènes, le placement des aventuriers et monstres, les actions et les déplacements. D'autres aiment utiliser un plan quadrillé et des pions pour matérialiser au milieu de la table l'ensemble des éléments tactiques utiles. Nous invitons chacune à se faire son idée en essayant l'une ou l'autre des solutions.

Le théâtre de l'esprit a l'avantage de ne nécessiter aucun matériel et de laisser chaque joueuse inventer les éléments qui lui plaisent. Les figurines ont l'intérêt de fixer l'attention des joueuses et d'accélérer un peu les prises de décision. Mais aucune solution n'est meilleure qu'une autre.

Si tu choisis d'employer des figurines, saches qu'il existe là encore plusieurs solutions : les belles figurines peintes coûtent cher et prennent de la place, mais quelle classe ! ; les jetons plats avec de belles images occupent beaucoup moins d'espace de rangement, mais c'est souvent compliqué pour retrouver le bon jeton dans la boîte... Tu peux encore utiliser des bouchons en liège peints en quelques couleurs différentes, pour faire des pions génériques à la même taille que les figurines du commerce, pour beaucoup moins cher ; enfin, il te reste les petits pions lego 1×1, mignons et colorés, qui tiennent dans le fond d'une bourse. Bref, beaucoup de choix s'offrent à toi dans le domaine.

PRENDRE DU PLAISIR À MATTRISER

Enfin, dernier conseil : fais-toi plaisir. Toujours. Mets-y du cœur, mais rappelle-toi que tu ne joues pas ta vie à chaque partie. C'est juste un bon moment avec les copains et les copines ou en famille, personne n'est obligé d'être là, surtout pas toi. La tâche est énorme, certes, te demande de mobiliser toutes sortes de savoir-faire et de savoir-être, mobilise des ressources mentales considérables, mais vraiment, ce n'est qu'un jeu et tout le monde t'admire de prendre sur toi tout ce travail, tous ces efforts.

Tu es un cœur vaillant ! Tu es une héroïne !

DES HISTOIRES

Pour achever ce long chapitre de conseils, voici quelques dernières considérations qui concernent aussi bien les joueuses que la maîtresse de jeu. Une aventure de **CŒURS VAILLANTS**, quel que soit son format et la manière de la jouer, suit presque toujours les processus suivants qu'il est sans doute bon de rappeler.

- ⊗ Dans un premier temps, qui est une manière d'introduction, les aventuriers cherchent à **IDENTIFIER** les protagonistes et les lieux de l'histoire.
- ⊗ Dans un second temps, qui est le corps de l'histoire ou de la scène, les aventuriers tentent de **COMPRENDRE** les tenants et les aboutissants de la situation, les secrets de l'aventure, les tâches qu'ils faut accomplir.
- ⊗ Dans un dernier temps, qui est l'apogée de l'histoire ou de la scène, les aventuriers prennent des **DÉCISIONS** pour boucler l'histoire et la faire avancer vers de nouveaux moments.

Ces étapes sont valables à l'échelle d'une simple scène, d'une situation pour une courte aventure et aussi pour les longues campagnes. En fait, elles se répètent et se mélangent en permanence, certaines étapes qui suivent une intrigue servant d'étapes pour d'autres intrigues.

IDENTIFIER

Au cours du premier temps de l'histoire, les joueuses ne savent encore rien de la situation. Les aventuriers arrivent et ont peu d'informations, à la fois sur le contexte et les figurants.

LES JOUEUSES doivent se faire une idée de :

- ⊗ La situation générale
- ⊗ Les lieux – en établissant une carte, en repérant les endroits notables
- ⊗ Les ressources disponibles – boutiques, artisans, bibliothèques, etc.
- ⊗ Les figures principales de la région
- ⊗ Les autorités locales et les lois

Pour cela, **LES AVENTURIERS** peuvent :

- ⊗ Visiter et se promener
- ⊗ Parler et questionner
- ⊗ Lire et regarder

LA MAÎTRESSE DE JEU doit :

- ⊗ Rendre la visite captivante
- ⊗ Tracer un tableau cohérent des lieux et des gens
- ⊗ Trouver des réponses intéressantes à toutes les questions

- ⊗ Inventer et mettre en scène tous les figurants principaux et secondaires nécessaires
- ⊗ S'inspirer de tables aléatoires pour ajouter des éléments surprenants
- ⊗ Poser des questions aux joueuses et leur demander d'ajouter des détails et de la couleur
- ⊗ Rebondir sur toutes leurs idées et leurs questions pour rendre réelles les descriptions

COMPRENDRE

Au fur et à mesure que les joueuses avancent dans la découverte de la situation, les personnages basculent dans le second moment de l'histoire.

Il s'agit maintenant que **LES JOUEUSES** :

- ⊗ Comprennent les tenants et les aboutissants de la situation
- ⊗ Découvrent les secrets des uns et des autres
- ⊗ Distinguent les dynamiques en oeuvre entre les figurants
- ⊗ Devinent les évolutions à venir et leurs conséquences probables
- ⊗ Dénichent toutes les informations et les détails les plus minimes

Pour cela, **LES AVENTURIERS** doivent :

- ⊗ Interroger pleins de figurants
- ⊗ Explorer des lieux
- ⊗ Fouiller les archives et les mémoires
- ⊗ Provoquer des réactions

Et **LA MAÎTRESSE DE JEU** doit :

- ⊗ Continuer de donner des réponses utiles à toutes les questions
- ⊗ Laisser autant d'indices que possible sur les éléments de la situation
- ⊗ Dévoiler les secrets
- ⊗ Faire réagir les figurants aux actions des aventuriers
- ⊗ Provoquer un glissement toujours plus important de la situation vers le point de rupture

RÉSoudre

Le troisième moment est celui de la résolution finale. Ce sont toujours les joueuses et leurs aventuriers qui doivent décider de la manière dont l'histoire doit se finir et la situation se résoudre. Cela ne signifie pas qu'elles ont raison ou qu'elles ne peuvent pas échouer à mettre en œuvre leurs solutions, seulement que les figurants ne savent pas ou ne peuvent pas résoudre les choses par eux-mêmes.

LES JOUEUSES doivent :

- ⊗ Trouver des solutions
- ⊗ Peser les conséquences
- ⊗ Prendre des initiatives
- ⊗ Faire des choix
- ⊗ Décider

LEURS AVENTURIERS peuvent alors :

- ⊗ Agir... ou pas
- ⊗ Affronter l'opposition
- ⊗ Négocier
- ⊗ Convaincre
- ⊗ Imposer
- ⊗ Laisser les choses aller d'elles-mêmes

LA MAÎTRESSE DE JEU peut alors :

- ⊗ Établir les conséquences
- ⊗ Faire évoluer l'univers de jeu
- ⊗ Lancer les aventuriers vers la scène suivante ou de nouvelles aventures

TABLE DES MATIÈRES

DES JOUEUSES	2
L'étiquette et le protocole	2
Le contrat	3
La joueuse et l'aventurier	4
L'interprétation	5
Silence	7
Questions et propositions	8
DE LA MAÎTRESSE DE JEU	9
I. Présider la tablée	10
La parole	11
II. Comprendre la nature du jeu	13
Une partie de Cœurs Vaillants	13
Le déroulement d'une séance de jeu	14
Le serpent à histoire	15
III. Maîtriser la technique	16
IV. Construire le canevas d'aventure	18
V. Animer et mettre en scène	20
Décrire et ambiancer	20
Infodump : transmettre les informations	21
Rythme du jeu extra et intra-diégétique	22
Le roleplay de la maîtresse de jeu	22
L'interprétation	23
Intentions et propositions	23
Décider	24
Jeter les dés	26
Conséquences : faire avancer l'histoire	26
Le mais et le et	27
Les conséquences indirectes	28
Le choix	29
Questions et réponses	30
Improviser	32
VI. Dernières considérations	33
Petits outils pratiques	33
Les accessoires	34
Prendre du plaisir à maîtriser	35
DES HISTOIRES	36
Identifier	36
Comprendre	37
Résoudre	38