Dungeon World

Guide du Maître

Dungeon World

VERSION INTÉGRALE

Guide du Maître

Dungeon World
Première édition, Novembre 2012
Un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra

Sous licence

Version française, Guide du Maître, Octobre 2013 v1.0

Sous licence

Traduction: Globo, Magimax
Adaptation et mise en page : Magimax
Conseiller artistique : Ma
Relecture & conseils avisés : Xipehuz
Consultante : Pimali
Testeurs : Xipehuz, RossVell, bd_gb, Traviole, Darknoemie, Pi, Ma & Li
Bonne idée et rage de dents: Eric Nieudan

Illustrations :

Tony Dowler - www.flickr.com/photos/tonydowler sous licence

Titus Lunter - http://tituslunter.deviantart.com/ avec son aimable autorisation

David Revoy - http://deevad.deviantart.com/ sous licences

Sergio Roma - www.flickr.com/photos/sergioroma sous licence

Evil Cheese Scientist - http://www.flickr.com/photos/evil_cheese_scientist/ sous licence

Peter Tikos - http://tikos.deviantart.com/ avec son aimable autorisation

Symboles : LORC - http://game-icons.net/lorc/originals/bookmarklet.html sous licence

Texture papier: Stayka - stayka.deviantart.com sous licence

BOOSTÉ PAR APOCALYPSE
apocalypse-world.com

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 8
LE MJ

COMMENT MENER LE JEU 8
OBJECTIFS 9
PRINCIPES 10
ACTIONS DE MJ 12
ACTIONS DE DONJONS 15
SITUATIONS COURANTES 16

CHAPITRE 2 17
PREMIÈRE SESSION

PRÉPARATION 17
DÉMARRER UNE PARTIE 18
LA PREMIÈRE AVENTURE 19

CHAPITRE 3 21
LES FRONTS

EXEMPLE: LE TRÔNE CASCADIEN 22
CRÉATION DES FRONTS 23
DANGERS 23
TYPES DE DANGERS 24
ACTIONS SUR-MESURE 26
LES SOMBRES PRÉSAGES 26
CATASTROPHE IMMINENTE 27
ENJEUX 28
L'OUVERTURE DE
LA PORTE DES GLACES 28
CONCLURE UN FRONT 29

CHAPITRE 4 31
LE MONDE

IMPLANTATIONS 31
CRÉATION DU MONDE 31
ÉLÉMENTS D'UNE IMPLANTATION 32
AJOUT D'IMPLANTATIONS 33
MARQUEURS D'IMPLANTATIONS 33
FRONTS SUR LA CARTE DE CAMPAGNE 36
MISE À JOUR DE LA
CARTE DE CAMPAGNE 36

CHAPITRE 5 38
ENSEIGNER LE JEU

SITUEZ LE JEU 38
PRÉSENTEZ LES CLASSES 38
CÉEZ LES PERSONNAGES 38
COMMENCEZ À JOUER 39
CONTINUER LE JEU 39

ANNEXE 1 40
ADAPTER DES SCÉNARIOS

ANNEXE 2 44
APPROFONDIR LE JEU

CRÉER DES ACTIONS 44
NOUVELLES CLASSES 46
CLASSES DE COMPENDIUM 47
ACTIONS D'AVENTURE 48
STRUCTURE DES ACTIONS 49
DÉCLENCHEMENT 49
EFFET 49
CHANGER LES BASES 50
ÉVOLUTION D'UNE ACTION 50
ACTIONS DU MJ 52
LES MONSTRES 52

ANNEXE 3 54
PNJ INSTANTANÉS

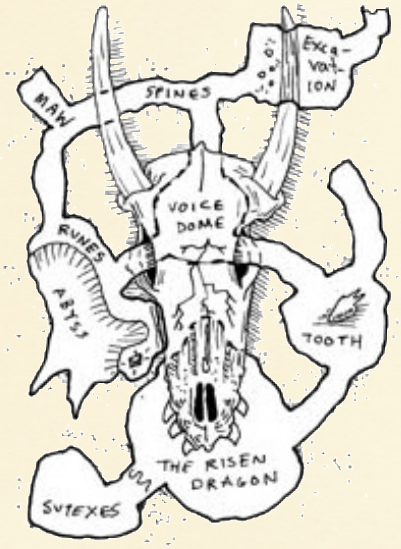
La version définitive de DUNGEON WORLD, sortie en novembre 2012, a donné à certains d'entre nous l'envie d'en faire profiter les francophones, d'où l'idée (un peu démente) de traduire ce jeu.

A la première lecture, ça n'a rien d'extraordinaire. On se dit que les auteurs ne font qu'énoncer l'évidence, ce que les joueurs ou MJ pratiquent avec un peu d'expérience. Mais dès les premières heures de jeu, on se rend compte de l'énorme potentiel créatif des règles.

Ce jeu parle d'aventure, de liens entre personnages, d'histoire partagée.

Les blancs volontairement laissés au départ se remplissent au fur et à mesure et enrichissent le récit tandis que se succèdent les dangers et les situations trépidantes.

J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer à ce jeu et à le faire découvrir autour de vous.



A PROPOS...

... de ce manuel

J'ai fractionné les règles de Dungeon World en trois livres plus pratiques à manipuler et qui rappellent la présentation des premiers jeux de rôle d'heroic fantasy.

Vous tenez le deuxième volume, le Guide du Maître. Le premier est le Manuel des Joueurs et, vous l'aurez deviné, le troisième est un Manuel des Monstres.

Le Guide du Maître est consacré à la façon de mener une partie de Dungeon World. On y découvrira les actions du MJ, les outils qui lui permettront de présenter le jeu, de mener sa première partie puis de structurer ses aventures grâce aux fronts. D'autres aides viennent compléter cette panoplie d'accessoires.

... de la traduction

Ce manuel est une traduction et une adaptation de l'ouvrage publié en novembre 2012 par Adam Koebel et Sage LaTorra.

Pour résumer, quasiment tout le fond est là, mais la forme a été remaniée pour correspondre à un format en trois volumes. J'ai notamment réorganisé l'ordre de certains chapitres afin de rendre la lecture du livre plus naturelle. La traduction a été adaptée à un lectorat francophone pour certains exemples. Le style assez répétitif des auteurs a été parfois condensé et la structure de certains paragraphes retouchée pour un meilleur confort de lecture.

J'ai aussi adapté certains exemples pour les rendre plus parlants à la lumière de notre pratique du jeu, et ajouté des notes, tirées d'échanges avec les auteurs, de posts sur les forums consacrés à DW, qui me paraissaient pertinents. Je les signale par ce logo et en italique pour les distinguer des règles originales.

Dans ce volume, j'ai pris le parti de ne pas traduire la liste d'objets magiques proposée par les auteurs. En effet, la plupart d'entre eux sont truffés de clins d'oeils, de jeux de mots et de références à d'autres jeux du petit monde de l'édition indie américaine (The Burning Wheel, Apocalypse World, Fiasco, A penny for my thoughts, InSpecters, Carcosa, Annalise...), mais aussi RuneQuest (The Sartar Duck) ainsi qu'à d'autres sources d'intérêt des auteurs (le roman Game of Thrones, notamment - Ned's Head). Malgré tout l'intérêt que ces objets peuvent présenter par ailleurs, leur donner une traduction française les aurait totalement privés de leur substance.

Remerciements...

... à Adam et Sage pour leurs indications précieuses et leur grande disponibilité lors de cette traduction. La publication de ce jeu sous licence CC, dès sa sortie, est également à l'origine de ce travail.

... à Tony Dowler pour son autorisation d'utiliser ses croquis qui illustrent parfaitement ce qu'un donjon devrait être dans DW, et pour la création d'Apocalypse D&D, par où tout a commencé.

... aux illustrateurs qui partagent leurs oeuvres en licence libre et sans lesquels ce projet n'aurait sans doute pas vu le jour.

Rien de cela n'existerait évidemment sans la belle mécanique de Vincent Baker.

CHAPITRE 1 - LE MJ

Il existe plusieurs genres de jeux d'heroic fantasy et chacun présente ses conseils pour le MJ.
DW est conçu pour l'un de ces genres en particulier, un monde d'orcs, d'elfes, de dragons et de magie où de sombres dangers se mêlent à de joyeuses aventures.

Les règles de ce chapitre vous aideront à mettre en place une partie de ce genre.
Les personnages ont des règles à suivre lorsqu'ils déclenchent des actions et tirent les dés. Le MJ aussi a des règles à suivre. Vous jugerez, arbitrerez et décrirez le monde au fur et à mesure qu'il se dévoile aux aventuriers. DW vous propose un cadre qui vous guidera dans cette tâche.

Ce chapitre n'est pas une compilation de trucs et astuces pour le MJ, mais de véritables règles à suivre si vous endossez ce rôle.

Une partie de DW s'articule autour de trois concepts : Les objectifs, les principes et les actions du MJ.
Les objectifs correspondent à ce que vous avez prévu de faire lorsque vous vous asseyez à la table.
Les principes sont les guides qui vous permettent de rester concentré sur ces objectifs.
Enfin, les actions du MJ sont les outils qui vous aident à faire évoluer le récit à chaque instant.

Vous utiliserez vos actions lorsque les joueurs ratent leur jet de dés, quand les règles l'indiqueront et à chaque fois que les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer. Vos actions maintiennent la consistance de la fiction et font progresser l'action.

Les objectifs, principes et actions du MJ sont des règles, comme les dégâts, les PV ou encore les caractéristiques. Vous devrez prendre les mêmes précautions si vous souhaitez les modifier voire les ignorer, comme pour n'importe quelle autre règle.

COMMENT MENER LE JEU ?

Lorsque vous endossez le rôle de Maître de Jeu vous accomplissez les tâches suivantes :
- Vous décrivez la situation,
- Vous suivez les règles,
- Vous déclenchez vos actions,
- Vous utilisez ce que vous avez préparé.

Les joueurs ont la part belle ; ils se contentent d'annoncer ce que fait, dit et pense leur personnage. Pour vous, la tâche est un peu plus vaste : il faut décrire tout le reste.

EN QUOI CELA CONSISTE-T-IL ?

Tout d'abord vous résumez la situation dans laquelle se trouvent les PJ. C'est valable à tout moment, que ce soit au début de la session, après une interruption, une pause bouffe ou encore une bonne blague. Décrivez la situation concrètement.
Utilisez leurs sens et des détails pour les plonger dans l'ambiance. Vous ne direz pas juste qu'un orc les poursuit. Il s'agit d'un guerrier orc, couvert de peintures de guerres sanglantes, brandissant un marteau à deux mains et hurlant son cri de guerre. Vous pouvez également utiliser l'imaginaire des joueurs et leur laisser deviner un danger : des bruits d'armures et de pas au détour d'un couloir.

La situation se résume rarement à "tout va bien, vous n'avez pas grand-chose à craindre". Ce sont des aventuriers, donnez-leur du grain à moudre. Quand vous décrivez une scène, terminez toujours par la phrase " Que faites-vous ?". DW est un jeu d'action et d'aventure ! Amenez une situation qui appelle toujours une réaction de leur part.

Tout au long de la partie, veillez bien à suivre les règles, que ce soient celles du MJ mais aussi les actions des joueurs.
Il appartient à chaque joueur, vous y compris, de veiller au moment où une action est déclenchée. Au besoin, interrompez le récit pour demander aux joueurs si leur intention était bien de déclencher telle ou telle règle.
Une partie des règles du MJ consiste à déclencher vos actions, différentes de celles des joueurs, qui vous permettent de changer le cours du récit et du jeu.

Enfin, utilisez ce que vous avez préparé. Vous en savez plus que vos joueurs et cela doit vous aider lors de vos actions. Lorsque le magicien tente de lancer un sort et attire une attention indésirable, il ne sait pas que le démon qui attend dans les profondeurs du donjon vient de sentir sa présence.

VOS OBJECTIFS

- Décrivez un monde fantastique,
- Offrez aux personnages une vie d'aventures,
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.

Votre unique rôle durant la partie, devant tous les joueurs ou en aparté, est de contribuer à ces trois objectifs et uniquement à ceux-ci. Tout le reste ne fait pas partie de vos objectifs.

Vous n'êtes pas là pour :
- Battre les autres joueurs,
- Tester leur capacité à résoudre des pièges complexes,
- Leur offrir une chance d'explorer vos merveilleux donjons minutieusement détaillés,
- Tuer leurs personnages (en revanche, les monstres le feront peut-être),
- Et surtout, vous n'êtes pas là pour leur servir une histoire déjà toute prête.

Votre premier objectif est de **décrire un monde fantastique**. Dungeon World parle de bravoure, d'audace et de tripes face à l'obscurité et à la destruction. Ce jeu parle de héros qui ont choisi une vie d'aventures dans l'espoir d'une glorieuse récompense. Il vous appartient de participer à cette ambiance et de dépeindre un monde fantastique où ces personnages trouveront ce qu'ils cherchent. Encouragez vos joueurs à interagir avec les merveilles que vous leur présentez. Sans eux, cet univers sombrerait dans le chaos et la ruine !

Votre second objectif est d'**offrir aux personnages une vie d'aventures**. Cela suppose une vision dynamique du jeu où les joueurs participent à la création du monde.
Vous devez favoriser cela et entraîner les PJ au cœur d'intrigues dangereuses et de menaces d'envergure.

Une aventure de Dungeon World ne prévoit jamais ce que seront les actions des personnages.
Elle décrit un environnement en mouvement, un lieu pittoresque peuplé de petites et grandes créatures poursuivant chacune leurs buts ou leurs instincts. Dès que les personnages entrent en conflit avec cet environnement et ses occupants, l'action est inévitable et vous en décrirez sincèrement les répercussions.

C'est ainsi que vous allez **jouer pour découvrir ce qui va se passer**, découvrir comment les joueurs vont réagir aux situations que vous allez décrire et partager le plaisir de voir l'environnement changer en fonction de leurs actions.

Vous êtes tous les participants d'une grande aventure qui se dévoile au fur et à mesure. Par conséquent, ne soyez pas trop prévoyant.
Vraiment.
Les règles du jeu s'opposeront à cela. Il est plus drôle de voir comment les choses évoluent, croyez-nous.

VOS PRINCIPES

- Dessinez des plans et des cartes, laissez des vides,
- Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs,
- Immergez-vous dans le fantastique,
- Agissez selon la fiction,
- Ne désignez pas vos actions par leur nom,
- Donnez vie à chaque monstre,
- Nommez chaque personne,
- Posez des questions, utilisez les réponses,
- Soyez fan des personnages,
- Pensez "danger",
- Commencez et terminez avec la fiction,
- Pensez aussi hors-champ.

Les principes sont vos guides. Grâce à eux, vous déclencherez souvent vos actions en connaissance de cause. Tâchez, autant que possible, de vous y reporter.

DESSINEZ DES PLANS ET DES CARTES, LAISSEZ DES VIDES

DW existe principalement dans l'imagination des joueurs. Aussi, un plan ou une carte aide tous ceux autour de la table à disposer de repères communs. Vous ne les créerez pas toujours tout seul, mais assurez-vous que tout nouvel endroit découvert y soit dessiné. N'essayez pas de créer un plan complet ou une carte parfaitement renseignée.

Laissez de la place à l'inconnu. Tout au long du jeu, de nouvelles idées naîtront et les joueurs vous en fourniront la matière. Laissez vos plans et vos cartes profiter de cette création spontanée.

ADRESSEZ-VOUSAUXPERSONNAGES, PAS AUX JOUEURS

S'adresser aux personnages signifie que vous n'allez pas dire "*Hervé, est-ce que Mélisandre combat ce spectre ou non ?*" mais "*Mélisandre, combats-tu le spectre ou non ?*".

Cette manière de s'adresser aux joueurs permet de les garder concentrés sur la partie et non sur ce qui se passe autour de la table. C'est important aussi pour la fluidité du jeu. Si vous parlez aux joueurs plutôt qu'aux personnages, il peut arriver que vous omettiez des détails important pour leurs actions. Celles-ci sont basées sur la fiction et sur ce que font les personnages, pas les joueurs.

S'adresser au joueur instaure également une distance entre le récit et l'action et nuit franchement à l'immersion dans la fiction. Autant cela est souhaitable dans certains jeux, autant c'est à proscrire pour DW.

IMMERGEZ-VOUS DANS LE FANTASTIQUE

Le monde est fait de mystères et de magie, de paysages incroyables, de dieux, de démons et d'horreurs. Gardez toujours cela à l'esprit lors de vos préparatifs et tout au long du jeu. Le fantastique peut avoir toutes les dimensions, qu'il s'agisse de citées volantes, d'îles formées sur les corps d'anciens dieux, de chamans de village invoquant leurs mânes ou encore d'anciennes statues que les bandits du coin touchent pour se porter chance. Le monde devrait être aussi intéressant que le sont les PJ.

AGISSEZ SELON LA FICTION

Lorsque vous déclenchez une action de MJ vous ne faites qu'extraire un élément de la fiction pour en faire un élément de jeu. Normalement, vos actions devraient toutes découler de la fiction. Cela vous oblige à vous concentrer sur la situation en cours et en faire un moment intéressant.
Vous devriez vous demander sans cesse quelle action est la plus adaptée, la plus vraisemblable et la plus intéressante compte tenu de la situation actuelle des joueurs.

NE DÉSIGNEZ PAS VOS ACTIONS PAR LEUR NOM

Il n'y a pas moyen plus rapide pour tuer l'ambiance dans DW que d'indiquer à vos joueurs le nom de l'action que vous déclenchez.
Les actions du MJ sont vos repères, pas des éléments du récit. Ne montrez jamais à vos joueurs que vous choisissez une action dans une liste.
Vous savez que les gremlins de la grotte ont capturé discrètement Sandor grâce à l'action "**séparez-les**", mais décrivez cet enlèvement comme la conséquence logique des agissements des personnages qui ont laissé Sandor seul pendant quelques instants.

DONNEZ VIE À CHAQUE MONSTRE

Les monstres sont des créatures fantastiques avec leurs motivations, des plus simples aux plus complexes. Détaillez les minutieusement et utilisez tous les descriptifs nécessaires : visuel, auditif, olfactif.

Donnez-leur vie autant que possible, mais ne pleurez pas si on vous les tue. Ils sont là pour ça tout de même.

NOMMEZ CHAQUE PERSONNE

Quiconque parle aux PJ a un nom et probablement une personnalité, un but ou des opinions, mais vous pouvez en décider sur le moment. Commencez par un nom. Le reste viendra ensuite.

POSEZ DES QUESTIONS, UTILISEZ LES RÉPONSES

Jouer pour découvrir ce qui va se passer consiste essentiellement à ne pas tout prévoir et à se montrer curieux. Si vous ignorez quelque chose ou lorsque l'inspiration vous fait défaut, questionnez les joueurs et utilisez leurs réponses.
La question la plus simple est sans doute "Que faites-vous ?". Vous la poserez à la fin de chacune de vos actions de MJ. Posez la question à la cantonade, même si l'action était dirigée contre un joueur ou profitez-en pour déplacer l'attention sur quelqu'un d'autre.

"*Marek, la bénédiction de Mélisandre a été dissipée par le nécromancien d'un seul mouvement de sa baguette magique. Que fais-tu sans ta protection magique ?*"

Les joueurs ont une imagination tellement fertile qu'il serait dommage de ne pas en profiter. N'hésitez pas à les faire participer pour remplir les vides de vos cartes ou les trous de votre récit. Lorsqu'ils étalent leur science ou discernent la réalité, posez-leurs des questions. Leurs réponses seront généralement une excellente source de rebondissements.

MJ : *Vous émergez de la forêt et vous voyez au loin, sur la plus haute des collines, une tour sombre.*
Trilnius : *J'étale ma science à propos de cette tour. J'ai une mémoire infaillible ! 2d6+INT, ça fait 10 !*
MJ : *En creusant ta mémoire tu te souviens que cette tour est celle de Zargold, l'un des Grands Maîtres des Mages Pourpres. Comment as-tu appris cela ?*
Trilnius : *Mon père était l'un de leurs adversaires, il avait une vaste bibliothèque à leur sujet.*
MJ : *Que sais-tu de plus sur ce mage ? Y a-t-il d'autres tours de ce genre dans la région ?*
Trilnius : *Zargold est un invocateur hors pair des élémentaires du feu. Par conséquent, il est très vulnérable aux sortilèges d'eau. Je sais aussi que tous les Grands Maîtres de l'ordre ont une tour comme celle-ci. Ce sont leurs résidences secondaires, lorsqu'ils ont besoin d'un peu de repos.*

SOYEZ FAN DES PERSONNAGES

Pensez aux personnages comme aux héros d'un film épique. Réjouissez-vous de leurs victoires et lamentez-vous de leurs échecs.
Vous n'êtes pas là pour les pousser dans une direction particulière mais pour les accompagner et participer à la fiction.

PENSEZ "DANGER"

Voyez toute chose en ce monde comme une cible. Mettez-vous dans la peau d'un seigneur du mal et dites-vous que la vie n'a pas de valeur et que rien n'est sacré. Tout peut être mis en péril, tout peut être détruit, votre monde est éphémère.
Gardez toujours à l'esprit la manière dont vos créations peuvent s'altérer, s'effriter, s'effondrer. Sans l'intervention des personnages, le monde change toujours pour le pire.

COMMENCEZ ET TERMINEZ AVEC LA FICTION

Chaque chose que vous et les joueurs accomplissez vient de la fiction et mène à des évènements fictifs. Les personnages déclenchent une action lorsqu'ils en remplissent les conditions dans la fiction. Les effets mécaniques de l'action se matérialisent toujours par un effet dans la fiction.
De même que pour les joueurs, vos actions de MJ doivent être inspirées de la fiction, du récit.

PENSEZ AUSSI HORS-CHAMP

Ce n'est pas parce que vous êtes un fan de vos personnages que tout ce qui les concerne doit s'accomplir devant leurs yeux.
Parfois, votre action de MJ peut se dérouler dans la pièce d'à côté, dans un autre lieu du donjon, voire même au retour des PJ en ville.

Si votre action se déroule ailleurs, tâchez d'en montrer des signes lorsque l'occasion se présente.

ACTIONS DE MJ

A chaque fois que les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, choisissez l'une des actions ci-dessous.

Chacune correspond à un événement dans la fiction :

- Déclenchez l'action d'un lieu, d'un danger ou d'un monstre,
- Révélez une vérité indésirable,
- Montrez des signes d'une menace à venir,
- Infligez des dégâts,
- Épuisez les ressources des PJ,
- Séparez les PJ,
- Retournez les actions des PJ contre eux,
- Utilisez les inconvénients de la classe, du peuple ou de l'équipement des PJ,
- Mettez quelqu'un dans une situation difficile,
- Créez une situation dans laquelle excelle une classe,
- Offrez une opportunité aux PJ, avec ou sans coût,
- Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions.

Ces actions ne sont pas des termes spéciaux ou des phrases types que vous énoncerez. Rappelez-vous de ne jamais désigner vos actions par leur nom, c'est l'un de vos principes. Faites-en un événement réel pour les PJ.

"*Tu parviens à esquiver la massue de l'ogre mais tu dérapes et tu lâches ton épée. Tu la vois glisser dans le couloir obscur. Tu penses savoir où la récupérer mais l'ogre se rue sur toi. Chacun de ses pas fait trembler le sol. Que fais-tu ?*"

Quelle que soit l'action que vous déclenchez, terminez toujours votre récit par "Que fais-tu ?" ou "Que faites-vous ?".

Lorsqu'un sort part en vrille ou que le sol se dérobe sous leurs pieds, les PJ doivent réagir ou subir les conséquences de leur inaction. Vos actions sont un des moyens de parvenir à vos objectifs, notamment **offrir aux personnages une vie d'aventures**.

QUAND DÉCLENCHER VOS ACTIONS ?

Vous déclenchez vos actions :

- Quand tous les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer,
- Quand les joueurs vous offrent une occasion en or,
- Quand ils obtiennent 6- sur leur jet de dés.

Normalement, lorsque les joueurs attendent que vous leur disiez ce qui va se passer, vous déclenchez une **action clémente**.
Autrement, il s'agit une **action méchante**.

Une action clémente n'a pas de conséquences immédiates et/ou irréversibles. Il peut s'agir de quelque chose qui n'est pas franchement mauvais, comme révéler aux PJ qu'ils peuvent avoir accès au trésor mais qu'il leur faut venir à bout d'un golem (**offrir une opportunité avec un coût**).
Cela peut être quelque chose de mauvais mais que les PJ peuvent encore espérer éviter en **défiant le danger** comme, par exemple, le grondement d'une avalanche ou des archers gobelins bandant leurs arcs (**montrer des signes d'une menace à venir**).

Une action clémente que les joueurs ignorent ou négligent est une occasion en or de déclencher une action méchante.

Si les joueurs se moquent de la salve de flèches tirée dans leur direction ou du bruit de l'avalanche qui se rapproche, l'occasion est trop belle d'utiliser l'action "**infligez des dégâts**".

A l'inverse, une action méchante a des conséquences immédiates. Infliger des dégâts est, pour ainsi dire, toujours une action méchante car elle suppose la perte de PV irrécupérables sans une action des joueurs.

Quand vous avez l'occasion de déclencher une action méchante, vous pouvez tout de même opter pour une action clémente si cela convient mieux à la situation.

CHOISIR UNE ACTION

Pour choisir une action, commencez par imaginer les conséquences logiques de la situation. Si vous avez déjà une idée, réfléchissez deux secondes avant de la déclencher. Vous aide-t-elle à remplir vos objectifs ? Fait-elle partie de vos principes ?

Laissez vos actions faire boule de neige. Construisez votre récit sur les succès et les échecs des joueurs ainsi que sur vos actions précédentes.

Si votre instinct vous dit qu'il ne faut pas blesser les PJ tout de suite, mais que la menace s'abattra sur eux plus tard, c'est bien ! C'est aussi l'un de vos principes (penser hors-champ). Notez-le quelque part et déclenchez l'action quand le bon moment se présentera.

DÉCLENCHER VOTRE ACTION

Lorsque vous déclenchez l'une de vos actions, gardez vos principes en tête, en particulier "ne désignez pas vos actions par leur nom" et "adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs".

Vos actions ne doivent pas apparaître comme des éléments mécaniques du jeu mais comme des évènements concrets qui surviennent dans le monde que vous décrivez.
A noter qu'infliger des dégâts est une action en soi mais que d'autres actions peuvent avoir pour conséquences d'infliger des dégâts.

Par exemple, lorsqu'un ogre envoie valdinguer un PJ contre un mur, celui-ci subit des dégâts de la même manière que s'il avait pris un coup de massue.
Achevez toujours votre action par la question "Que fais-tu ?" ou "Que faites-vous ?".

DÉCLENCHEZ L'ACTION D'UN LIEU, D'UN DANGER OU D'UN MONSTRE

Dans une aventure, chaque monstre a une action qui lui est associée, de même que la plupart des lieux. Ces actions ne sont souvent qu'une simple description de ce que le monstre ou le lieu font comme, par exemple, "envoyer valdinguer quelqu'un" ou "sert de portail entre deux plans".

Si l'une des actions des joueurs indique qu'un monstre effectue une attaque, déclenchez l'une des actions de ce monstre. De même, tous les dangers importants d'une aventure ont une ou des actions associées. Déclenchez ces actions pour donner vie à ces dangers.

RÉVÉLEZ UNE VÉRITÉ INDÉSIRABLE

Une vérité indésirable est un fait que les joueurs auraient préféré ne pas savoir exister : "*La pièce est remplie de pièges*" ou encore "*Ce gobelin si serviable est en fait un espion*".
Apprenez aux joueurs à quel point ils ont du souci à se faire ou dans quel guêpier ils se sont fourrés.

MONTREZ DES SIGNES D'UNE MENACE À VENIR

C'est l'une de vos actions fourre-tout. "Menace" désigne tout ce qu'il peut y avoir de mauvais en travers du chemin. Cette action permet de prévenir les joueurs que quelque chose va arriver s'ils ne réagissent pas.

INFLIGEZ DES DÉGÂTS

Choisissez une source possible de dégâts dans la fiction et mettez-la en œuvre.
Le PJ combat un homme-lézard ? Celui-ci le poignarde. Le PJ déclenche un piège ? Des rochers lui tombent dessus.
La quantité de dégâts est déterminée par la source (cf. Manuel du Joueur : Blessures et Soins). Dans certains cas, l'action peut indiquer que des dégâts sont infligés dans les deux sens, le personnage infligeant sa part.
La plupart des dégâts sont calculés par un jet de dé(s). Quand le personnage est blessé, indiquez au joueur quel(s) dé(s) lancer.
Vous ne jetez jamais les dés.
Si le joueur a trop peur de sceller son destin, demandez à un autre joueur de lancer les dés à sa place.

EPUISEZ LES RESSOURCES DES PJ

Survivre dans un donjon ou dans tout endroit dangereux dépend souvent des ressources (armes, armures, soins, sorts en cours...) et cette action permet de les diminuer.
Cela ne veut pas forcément dire de façon permanente.
Une épée peut se trouver momentanément projetée à l'autre bout de la pièce au lieu d'être fracassée.

De manière générale, n'hésitez pas à taper dans tout ce qui est consommable : matériel, provisions, rations, munitions, bandages, potions, richesses, etc.
Il peut être aussi douloureux de voir son sac se déchirer brutalement et se vider au-dessus d'un gouffre que d'y tomber soi-même.

RETOURNEZ LES ACTIONS DES PJ CONTRE EUX

Imaginez les effets bénéfiques que pourrait avoir l'action d'un personnage et retournez-les contre lui ou ses alliés d'une façon nuisible. Une autre option est d'accorder les mêmes effets à l'un des adversaires des personnages.
Par exemple, Leeloo a vu les hommes du Duc Horst approcher mais un des éclaireurs du Duc l'a aperçue également.

SÉPAREZ LES PJ

Il n'y a pas pire que de se retrouver seul au milieu d'un combat contre des Hibours enragés, sans personne pour veiller sur ses arrières.
Séparer les PJ peut consister à isoler l'un d'eux au milieu d'un combat ou encore en téléporter un à l'autre bout du donjon. Quelle que soit la méthode, cela doit être une source d'ennuis.

UTILISEZ LES INCONVÉNIENTS DE LA CLASSE, DU PEUPLE OU DE L'ÉQUIPEMENT DES PJ

Toute classe, tout peuple, a ses avantages et ses inconvénients.
Les orcs n'ont-ils pas un appétit particulier pour le sang elfe ? La magie divine du clerc ne perturbe-t-elle pas parfois certaines forces dangereuses ? Cette bonne vieille torche qui guide vos pas dans l'obscurité des grottes attire également l'attention de toutes les créatures qui vivent là.

METTEZ QUELQU'UN DANS UNE SITUATION DIFFICILE

Il s'agit d'une situation où il y aura un choix difficile à faire. Placez le PJ ou ce à quoi il tient en travers du chemin de la destruction. Plus le choix est pénible, plus la situation doit être difficile.

CRÉEZ UNE SITUATION DANS LAQUELLE EXCELLE UNE CLASSE

Le voleur désarme les pièges, s'approche discrètement et crochète les serrures. Le clerc se charge du divin et des morts. Chaque classe brille dans un domaine. Présentez une opportunité dans laquelle peut exceller une classe.
Si cette classe n'est pas présente sur le moment, c'est l'occasion d'improviser, de créer, d'inventer, de négocier...
Parfois, une porte verrouillée vous barre l'accès à la salle du trésor et vous n'avez pas de voleur sous la main. Si tout ce que vous avez en main est une foutue hache, cette porte ne vaut-elle pas un crâne ?

OFFREZ UNE OPPORTUNITÉ AUX PJ, AVEC OU SANS COÛT

Montrez-leur ce qu'ils veulent : des trésors, le pouvoir, la gloire. Au besoin, mettez-y des conditions ou un coût. Rappelez-vous de vous laisser guider par la fiction.
Ne dites pas : "*Cet endroit est sans danger, vous pouvez y monter un camp si vous le souhaitez.*" mais : "*La bénédiction de Freyja flotte encore autour de l'autel brisé. C'est un endroit sûr, mais les prières impies qui viennent de la salle des rituels sont de plus en plus fortes. Que faites-vous ?*".

INDIQUEZ AUX PJ LES CONDITIONS OU LES CONSÉQUENCES

Cette action est particulièrement adaptée lorsque les joueurs souhaitent faire quelque chose qui n'est pas couvert par une action (ou encore lorsqu'ils ont échoué à leur action).
Ils peuvent arriver à leurs fins mais soit il faut en payer le prix, soit cela entraîne des conséquences. Par exemple, les PJ peuvent franchir ces douves infestées de crocos affamés mais à condition de détourner suffisamment leur attention.

ACTIONS DES DONJONS

Les actions de donjon sont une sous-catégorie qui permet de créer ou de modifier un donjon à la volée. Utilisez ces actions lorsque les PJ explorent un lieu hostile que vous n'avez pas préparé en détail.
Dessinez l'endroit exploré au fur et à mesure que ces actions sont déclenchées. La plupart d'entre elles vous demandent d'ajouter une nouvelle pièce ou un nouvel élément sur le plan.

Ces actions sont:

- Changez l'environnement,
- Montrez des signes d'une menace imminente,
- Utilisez une menace propre à une faction ou à une créature,
- Faites intervenir une nouvelle faction ou un nouveau type de créature,
- Faites rebrousser chemin aux PJ,
- Révélez de coûteuses richesses,
- Offrez un défi à l'un des personnages.

Déclenchez ces actions dès que les joueurs attendent quelque chose de vous, lorsqu'ils vous offrent une occasion en or ou lorsqu'ils échouent à un jet de dés. Elles sont surtout adaptées lorsque les PJ découvrent une pièce ou un couloir et souhaitent savoir ce qu'ils y trouvent.

CHANGEZ L'ENVIRONNEMENT

On entend par environnement l'atmosphère générale du lieu où se trouvent les PJ : des tunnels sculptés, des arbres tordus, un chemin sûr, etc.
C'est l'occasion d'introduire de nouveaux éléments : les tunnels révèlent peu à peu des sculptures naturelles, les arbres sont morts et bizarres, le chemin finit par se perdre dans les broussailles, là où la nature a repris ses droits. Déclenchez cette action pour varier les lieux et les créatures auxquels les PJ font face.

UTILISEZ UNE MENACE PROPRE À UNE FACTION OU À UNE CRÉATURE

Une fois que vous avez introduit une nouvelle faction ou un nouveau type de créature, déclenchez leurs actions.
Prenez "faction" et "type" au sens large. Les orcs se baladent avec leurs wargs, des adorateurs déments seront sans doute accompagnés de morts-vivants ou de créatures venues des profondeurs abyssales.
Vous déclencherez souvent cette action de manière inconsciente. Il s'agit, somme toute, de mettre en œuvre ce que vous aviez préparé pour vous.

FAITES INTERVENIR UNE NOUVELLE FACTION OU UN NOUVEAU TYPE DE CRÉATURE

Par "type" de créature, il faut comprendre un large groupe, une espèce : des orcs, des gobelins, des hommes-lézards, des morts-vivants, etc.
Une faction est un groupe de créatures rassemblées par un objectif commun. Une fois que vous les avez introduits dans le récit, ces créatures ou ces PNJ déclenchent des actions et créent des soucis aux personnages.
"Introduire" signifie donner une information substantielle ou une preuve évidente. Ne restez pas évasif; les joueurs doivent pouvoir se faire une idée de ce que vous allez mettre en travers de leur route. Cela ne vous empêche pas d'être subtil dans votre approche. Inutile d'indiquer le chef des adorateurs avec une grosse pancarte lumineuse ou de lui faire brailler une langue infernale à chaque fois.
Une version plus musclée de cette action aboutit généralement à une embuscade ou à une scène de combat.

FAITES REBROUSSER CHEMIN AUX PJ

Jetez un œil sur les endroits que vous avez ajoutés à la carte. N'y a-t-il pas encore quelque chose à découvrir ? Ne pouvez-vous pas créer un obstacle que l'on ne pourrait surmonter qu'en rebroussant chemin ? La clé de cette porte verrouillée ne traîne-t-elle pas dans l'une des pièces déjà découvertes ? Quand les PJ reviennent sur leurs pas, montrez leur les effets du temps sur les endroits explorés. Pensez aux nouveaux dangers apparus depuis leur dernier passage, à ceux qu'ils ont ignorés alors et qui les attendent maintenant de pied ferme.
Cette action vous permet de faire du donjon un lieu de vie. Le temps ne s'arrête pas après le passage des personnages. Envoyez des renforts, abattez des murs, provoquez le chaos ! Le donjon réagit aux actions des personnages.

RÉVÉLEZ DE COÛTEUSES RICHESSES

Que veulent les joueurs ? Que sont-ils prêts à sacrifier pour l'obtenir ?
Montrez-leur des objets irrésistibles mais hors de portée. Trouvez quelque chose dont ils sont à cours : du temps, des points de vie, du matériel, peu importe. Imaginez maintenant le moyen de satisfaire leurs désirs à condition de céder le peu qu'ils ont.
La méthode la plus simple d'utiliser cette action consiste à les détourner de leur objectif principal par l'appât du gain. S'arrêteront-ils en chemin pour déloger les yeux de rubis de l'idole alors qu'ils savent que les hommes-lézards sont sur leurs talons ? Déclenchez l'action et vous le saurez.

MONTREZ DES SIGNES D'UNE MENACE IMMINENTE

Si vous savez qu'une créature se cache en attendant que les personnages tombent dans ses griffes, cette action en montre des signes ou des indices. Ce sont les empreintes d'un dragon dans la boue ou la trace visqueuse d'un cube gélatineux.

OFFREZ UN DÉFI À L'UN DES PERSONNAGES

Défiez l'un des personnages en vous attachant à sa spécialité. Donnez au voleur une serrure à crocheter, offrez au clerc un combat contre les adorateurs d'un dieu rival, proposez au magicien des mystères magiques à résoudre, désignez au guerrier quelques crânes à fendre, bref offrez à quelqu'un une chance de briller.
A l'inverse, vous pouvez jouer sur les faiblesses ou la part d'ombre d'un personnage. Si le barde a un lourd secret sur la conscience, comment s'y prendra-t-il pour le camoufler lorsque quelqu'un aura flairé le pot aux roses ? Si le magicien a invoqué des démons par le passé, que se passera-t-il lorsque ça se saura ?
Cette action permet de centrer l'attention sur un personnage, même brièvement. D'une session à l'autre, tâchez de donner à chaque personnage une chance de se trouver au centre du récit.

TRAITER LES SITUATIONS LES PLUS COURANTES

Il y a des situations qui reviennent souvent dans Dungeon World. Voici comment les gérer.

COMBATS

Tôt ou tard, les épées sont tirées et du sang répandu. Quand cela arrive, les joueurs auront tendance à tailler en pièces, envoyer des salves ou défendre.

De votre côté, pensez au-delà du simple échange de coups. Les monstres peuvent tenter de capturer les personnages ou de protéger quelque chose de leur rapacité. Ne perdez pas de vue la cause de l'affrontement, ce que veulent les antagonistes et en quoi cela affecte l'issue du combat.
Aucun monstre digne de ce nom ne reste là à se faire rosser passivement. Le combat est quelque chose de dynamique avec des créatures se déplaçant à portée ou en dehors, se mettant à couvert voire battant en retraite. Parfois, le champ de bataille lui-même change.
Faites en sorte que les actions de vos monstres provoquent une réaction des PJ. Assurez-vous que ces actions vont au-delà de la simple distribution de dégâts et que chacun a une chance d'agir.
Vous devez savoir où se trouve chaque PJ dans le chaos du combat. Faites un plan lors des engagements complexes, de façon que chacun sache ce qui se passe et puisse agir en conséquence.

PIÈGES

Vous pouvez avoir prévu des pièges dans votre scénario ou les improviser en fonction de vos actions. Si rien ne dit qu'un endroit est sûr, les pièges sont toujours une option.
Les PJ peuvent trouver des pièges grâce à leur astuce, à la détection d'un voleur ou encore en discernant la réalité. Si ce que fait un personnage permet de découvrir un piège sans pour cela déclencher d'action, il n'y a pas de raison de cacher plus longtemps sa présence. Les pièges ne dérogent pas aux règles.

PNJ

Qu'il s'agisse de forgerons nains, d'érudits elfes, d'humains de toutes tailles et de toutes formes, toute une population évolue autour des personnages.
Ce ne sont pas des faire-valoir décérébrés. Ils ne sont pas, non plus, l'objet principal de notre attention.
Les PNJ sont des gens avec leurs objectifs et les moyens pour y parvenir. Servez-vous en pour meubler votre monde et lui donner sa substance. Montrez à vous joueurs comment le petit peuple se bat pour sa reconnaissance et comment la noblesse s'arrange pour assurer sa domination.
Des campagnes entières se déroulent dans un environnement peuplé plutôt que dans un donjon isolé. Certaines classes, le barde entre autres, sont douées pour manipuler les gens et s'en servir. Ne fuyez pas ce genre de situation, ne bâclez pas ces rencontres. Soyez fans de vos personnages et offrez-leur des PNJ intéressants et nuancés.
Les gens, comme les donjons, changent avec le temps. Le passage des personnages dans leur existence peut les inspirer ou les rendre furieux. Les agissements des aventuriers ont changé le monde en bien ou en mal et les personnes qu'ils rencontrent s'en souviennent probablement.
Lorsque les personnages reviennent dans une ville où ils n'ont pas été des plus tendres lors de leur dernière visite, montrez leur que les gens ont changé d'attitude à présent. Sont-ils plus circonspects ? Se sont-ils convertis à une autre religion ? Veulent-ils se venger ?
Les relations entre personnages sont représentées par les liens, mais celles qui les lient aux PNJ sont plus ténues. Si les personnages souhaitent tisser des relations durables avec les habitants de leur monde, il leur faudra agir.
Souvenez-vous : "Que faites-vous ?" est une question tout aussi valable face à un nouvel ami ou ennemi que face au bout pointu d'une épée.

CHAPITRE 2 - PREMIÈRE SESSION

La première session d'un jeu de Dungeon World commence avec la création du personnage. Celle-ci, ainsi que les questions que vous posez, contribuent à construire votre monde, ce qui y vit et ce qui s'y passe.

Cette section s'adresse à vous, le MJ. Pour les joueurs, la première session est comme toutes les autres. Ils ont juste à jouer leurs personnages comme de vraies personnes et à explorer le monde de Dungeon World. Vous aurez un peu plus à faire lors de la première session. Vous créez le monde et les menaces auxquelles les joueurs seront confrontés.

PRÉPARATION

Avant la première session, vous aurez besoin d'imprimer quelques bricoles :

- Quelques exemplaires des fiches d'actions (actions de base et actions spéciales),
- Une copie de chaque fiche de personnage,
- Une copie des feuilles de sorts pour le clerc et le magicien.

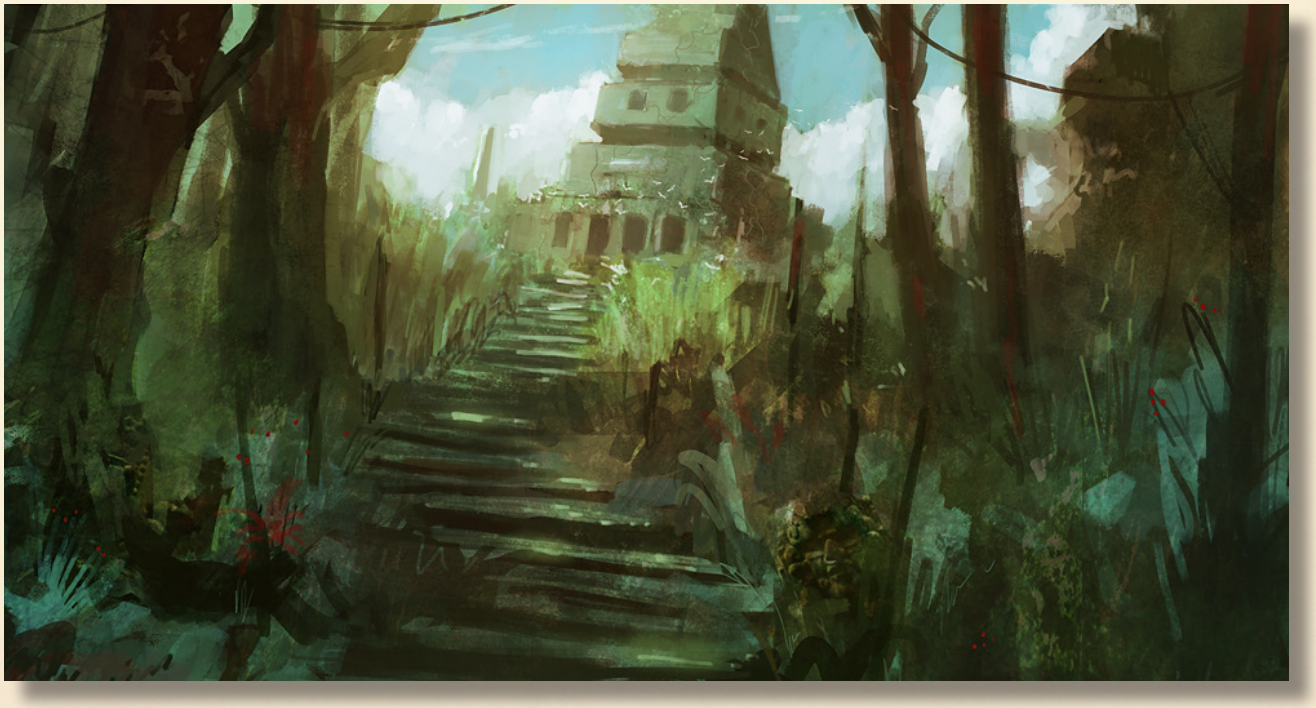
Il vous faudra aussi lire ce livre en entier ainsi que les chapitres consacrés aux actions et aux classes de personnage. Il vaut mieux, en effet, être familiarisé avec les actions de classe. Veillez à bien lire les règles sur les fronts, mais n'en créez pas tout de suite.

Imaginez des mondes fantastiques, de la magie étrange et des bêtes immondes. Rappelez-vous les jeux auxquels vous avez joué et les histoires que vous avez lues. Regardez quelques films, lisez des bandes dessinées et imprégnez-vous d'heroic fantasy.

Vous êtes libres d'apporter ce que vous voulez à la première session. Au moins une tête pleine d'idées. C'est le strict minimum.
Vous pouvez prévoir un peu plus si vous le souhaitez.
Par exemple, vous pouvez avoir en tête un complot diabolique et son instigateur, ou certains monstres que vous souhaitez utiliser.

Si vous avez un peu de temps, vous pouvez même dessiner des plans ou des cartes et imaginer des endroits particuliers sans perdre de vue qu'il faut laisser des blancs.
La seule chose que vous ne pouvez absolument pas apporter à la table est un scénario ou une intrigue entièrement ficelée.

Vous ne connaissez pas les héros ou le monde avant de vous asseoir à la table de jeu, aussi une quelconque planification va tout simplement vous frustrer. Cela entre aussi en conflit avec l'un de vos objectifs : jouer pour découvrir ce qui va se passer.



DÉMARRER UNE PARTIE

Pour introduire la première session, présentez brièvement Dungeon World à ceux qui n'y ont jamais joué. Expliquez le principe mécanique des actions, présentez les différentes classes, aidez les joueurs à choisir la leur et créer un personnage.
Lors de la création, votre rôle est triple : aidez tout le monde, posez des questions et prenez des notes. Quand un joueur fait un choix, en particulier pour ses liens, interrogez-le à ce sujet, obtenez plus d'infos et pensez à ce qu'elles signifient.

Vous devez également expliquer aux joueurs qu'ils doivent interpréter des aventuriers expérimentés qui explorent des endroits dangereux. Votre rôle est de mettre en place un monde dynamique et changeant.

Quelques questions surviennent généralement lors de la création de personnage:

Les personnages sont-ils amis ? Non, pas nécessairement, mais ils agissent ensemble comme une équipe avec des objectifs communs. Leurs raisons de poursuivre ces objectifs peuvent être différentes, mais ils parviennent à travailler ensemble.

Y a-t-il d'autres magiciens ? Pas vraiment. Il y a d'autres praticiens de la magie et des arcanes et les gens du commun peuvent les appeler sorciers, mais ils ne sont pas comme vous. Ils n'ont pas les mêmes capacités, même si elles peuvent être similaires. Plus tard, il peut y avoir un autre PJ avec la même classe, mais aucun PNJ ne sera jamais vraiment magicien (ou n'importe quelle autre classe).

Qu'est-ce qu'une Po ? La Pièce d'or (Po) est la monnaie en cours à peu près partout. Elle vous permet d'acheter des choses ordinaires, comme des épées d'acier et des bâtons. Les objets rares, comme des armes magiques, ne sont pas à vendre. En tout cas, pas pour de l'or...

Est-ce que le MJ essaie de nous tuer ? Non. Le rôle du MJ est de dépeindre le monde et les choses qui s'y trouvent. Mais le monde est un endroit très dangereux. Il se peut même que vous mouriez. Cependant, cela ne signifie pas que le MJ est là pour vous faire la peau.

Pendant tout ce processus, en particulier à la création des personnages, posez des questions, recherchez les faits intéressants que créent leurs liens, leurs actions, leurs classes, et leurs descriptions. Posez des questions sur toutes ces choses. Soyez curieux !

Quand quelqu'un mentionne les démons qui ont massacré son village, tâchez d'en savoir plus à leur sujet. Et pour cause, vous n'avez rien préparé (sauf peut-être un donjon) et tout ce que les joueurs vous donnent est le carburant de futures aventures.

Faites également attention aux questions des joueurs. Répondez aux questions d'ordre mécanique lorsqu'elles se posent. En revanche, lorsque l'on vous pose des questions sur l'environnement, vous gagnerez sans doute à les retourner. Quand un joueur demande: "*Qui est le roi de Maât ?*" répondez : "*Je n'en sais rien. Qui est-ce ? A quoi ressemble-t-il à ton avis ?*"
Collaborez avec vos joueurs. S'ils posent des questions c'est que cela a un intérêt pour eux. Faites en sorte d'élaborer avec eux une réponse intéressante. N'ayez pas peur de dire "Je ne sais pas" et de poser en retour les mêmes questions. Trouvez ensemble une réponse passionnante et fantastique.

Si vous venez à la table de jeu avec quelques idées sur ce que vous voudriez voir dans le monde, partagez-les avec les joueurs. Ils ont la responsabilité de leur personnage et vous du monde et de tout ce qui s'y trouve. Si vous voulez que le thème de la partie soit la recherche d'un peuple de sorciers des âges anciens, dites-le. Si les joueurs ne sont pas intéressés ou s'ils en ont ras-le-bol des histoires de sorciers, ils vous le feront savoir et vous discuterez ensemble pour trouver autre chose. Certes, vous n'avez pas besoin d'approbation pour tout, mais vous serez sûr de bien démarrer si tout le monde est emballé par les grandes lignes de votre histoire.

Une fois que chacun a créé son personnage, respirez un grand coup. Repensez aux questions que vous avez posées et à celles qui ont eu une réponse. Vos notes devraient vous donner le ton de la partie. Pensez à ce qu'ont dit les joueurs. Ne perdez pas de vue les idées qui mijotent dans votre tête. Il est temps que l'aventure commence!

LA PREMIÈRE AVENTURE

La première aventure va vous permettre de découvrir la direction que prendront les futures sessions. Tout au long de celle-ci, notez les menaces non résolues et les dangers auxquels les PJ ne se sont pas frottés. Ceux-ci alimenteront les sessions à venir.
Démarrez la partie in media res, avec tout ou partie des PJ dans une situation tendue qui exige une réaction : victimes d'une embuscade dans un marais fétide, l'œil rivé sur un garde orc à travers la fissure d'une porte ou encore condamnés en présence du Roi Levus. Posez des questions tout de suite : "*Qui dirige l'embuscade contre vous ?*" ou "*Qu'avez-vous fait pour mériter ainsi la colère du Roi Levus ?*" Si la situation découle directement des personnages et de vos questions, c'est parfait.
C'est là que le jeu commence. Les joueurs vont commencer à dire et faire des choses, ce qui signifie qu'ils vont commencer à déclencher des actions. Pour la première session, attardez-vous sur la façon dont les actions s'appliquent jusqu'à ce que les joueurs en aient bien compris le fonctionnement.

Souvent, dans les premières sessions, les joueurs ont plus de facilités à narrer ce qu'ils font. Faites-leur savoir quand un mouvement déclenche une action. Dites: "*On dirait que tu essayes de ...*" et guidez-les jusqu'à l'action. Les joueurs qui ont besoins de règles plongeront dans leur feuille de personnage. Quand un joueur dit juste "*Je le taille en pièces*", demandez-lui rapidement : "*Comment t'y prends-tu concrètement ?*" ou "*Avec quoi ?*".

Pour la première session, vous avez quelques objectifs précis:

- Fixez les détails, décrivez,
- Utilisez ce que les joueurs vous donnent,
- Posez des questions,
- Laissez des blancs,
- Attachez-vous aux faits intéressants,
- Aidez les joueurs à comprendre les mouvements,
- Donnez à chaque personnage une chance de briller,
- Présentez les PNJ.

FIXEZ LES DÉTAILS, DÉCRIVEZ

Toutes les idées et visions dans votre tête n'existent pas vraiment dans la fiction du jeu jusqu'à ce que vous les partagiez, les décriviez, et les détailliez. La première séance est le moment de définir à quoi ressemble le monde, l'endroit où se trouvent les personnages et les choses autour d'eux. Décrivez tout, mais restez assez bref pour pouvoir approfondir plus tard. Utilisez un détail ou deux pour que votre description soit plus réelle.

UTILISEZ CE QUE LES JOUEURS VOUS DONNENT

Le bon côté de la première session, c'est que vous n'êtes pas obligé de venir avec quelque chose de concret. Vous pouvez avoir une esquisse d'aventure mais les joueurs vous en fourniront la matière première.
Lorsqu'ils émergeront de l'obscurité de ce premier donjon et que leurs yeux se seront habitués à la lumière, vous aurez construit, grâce à leur participation, un monde passionnant à explorer. Utilisez leurs liens, leurs actions et leurs réponses à vos questions pour remplir l'environnement autour d'eux.

POSEZ DES QUESTIONS

Si jamais vous vous trouvez à court ou lorsque vous avez épuisé ce que vous ont fourni spontanément les joueurs et qu'il vous faut plus de matière, posez des questions, titillez les sur des sujets précis. Provoquez des réactions : "*Que pense Mélisandre de tout ça ?*", "*Hadrin réagit-il à ça ?*"

Questionnez les joueurs sur ce qu'ils pensent les uns des autres. Quand un personnage fait quelque chose, demandez à un autre ce qu'il ressent ou comment il réagit. Ces questions vont booster votre jeu et le rendre réel et passionnant. Utilisez les réponses pour alimenter la suite de l'histoire.

LAISSEZ DES BLANCS

C'est l'un de vos principes, mais c'est particulièrement vrai au cours de la première session. Chaque blanc est un truc sympa à venir. Mettez-en quelques-uns en réserve.

ATTACHEZ-VOUS AUX FAITS INTÉRESSANTS

Il y a quelques idées qui, lorsque vous les entendez, vous paraissent lumineuses. Quand c'est le cas, notez-les. Quand un joueur déclare qu'il a négocié avec le Duc du Chagrin, un puissant démon, notez-le vite, car une telle anecdote peut engendrer un monde entier.

AIDEZ LES JOUEURS À COMPRENDRE LES MOUVEMENTS

Vous avez déjà lu le jeu, ce qui n'est probablement pas le cas des joueurs; c'est donc à vous de les aider s'ils en ont besoin. En fait, ce ne sera pas fréquent car leur seule tâche est de décrire ce que fait leur personnage tandis que les règles prennent en charge le reste.
Ils peuvent néanmoins avoir besoin d'aide pour se souvenir des déclencheurs d'actions. Soyez attentif à tout ce qui peut en déclencher une, comme attaquer au corps-à-corps ou faire appel à leurs connaissances. Après quelques actions, les joueurs s'en souviendront sans doute tout seuls.

DONNEZ À CHAQUE PERSONNAGE UNE CHANCE DE BRILLER

En tant que fan des personnages (souvenez-vous de vos objectifs) vous voulez les voir accomplir ce qu'ils savent faire le mieux. Offrez-leur cette possibilité, non en adaptant chaque pièce à leurs compétences, mais en dépeignant un monde fantastique (encore l'un de vos objectifs) avec plusieurs solutions à chaque défi.

PRÉSENTEZ LES PNJ

Les PNJ donnent de la vie à votre monde. Si chaque monstre ne fait rien de plus qu'attaquer et si chaque forgeron attend que le client achète sa marchandise, le monde est mort. Au lieu de cela, donnez vie à vos PNJ, en particulier ceux qui ont de l'importance pour les joueurs (rappelez-vous vos principes). Présentez vos PNJ, mais ne les ménagez pas. Un seigneur des gobelins qui vient de mourir est tout aussi utile au récit que s'il était vivant.

APRÈS LA PREMIÈRE SESSION

Une fois que vous en aurez terminé avec la première session, détendez-vous un instant. Laissez les idées fermenter et ne vous précipitez pas pour préparer la session suivante.
Vous le ferez une fois que vous aurez eu le temps de vous reposer et de réfléchir à la première session. Cela peut prendre quelques minutes, peut-être une heure si c'est la première fois. Vous allez créer des fronts, peut-être quelques monstres ou des actions sur-mesure, et vous faire une idée générale de ce qui se passe dans le monde.

CHAPITRE 3 - FRONTS

Les fronts sont les notes secrètes du MJ de Dungeon World. Chacun d'entre eux est une collection de dangers connectés qui menacent les personnages et, de manière plus générale, les personnes, les lieux et les choses auxquels ils tiennent. Un front comprend également une ou plusieurs catastrophes imminentes, d'horribles évènements qui se dérouleront si les personnages n'interviennent pas.
"Fronts" vient de l'expression "combattre sur deux fronts". C'est la situation dans laquelle vous souhaitez mettre les personnages, plongées dans l'aventure, cernés de dangers et de menaces.

Les fronts sont élaborés en dehors des parties. Ils sont le petit plaisir égoïste que vous prenez entre deux sessions, en frottant vos mains avec un rictus diabolique alors que vous mitonnez des adversaires à la mesure des PJ. Vous pouvez modifier ou ajuster vos fronts pendant le jeu (qui sait quand l'inspiration va frapper ?) mais l'essentiel vient de vos préparatifs entre les sessions.
Les fronts sont conçus pour vous aider à organiser vos pensées sur ce qui va s'opposer aux joueurs. Ils sont là pour rassembler vos notes, des idées et des plans sur ces forces antagonistes. Lorsque vous serez dans une impasse vous consulterez vos fronts et penserez : "Bien sûr ! Voilà ce que je dois faire". Considérez-les comme un outil d'organisation, une source d'inspiration pour générer de la pagaille, immédiate et à venir.

Lorsque vous construisez des fronts, pensez à toutes les créatures répugnantes, les hordes déchaînées et les cultes anciens que vous aimeriez voir dans votre partie. Voyez d'abord large puis affinez vos idées au fur et à mesure que vous assemblez vos dangers en fronts. Lorsque vous rédigez le front de la campagne, pensez à une tendance générale sur plusieurs sessions. Lorsque vous rédigez les fronts d'aventure, pensez à ce qui est important ici et maintenant.
Lorsque vous avez terminé d'écrire quelques fronts, vous serez non seulement muni de tous les outils dont vous aurez besoin pour défier vos joueurs et mais aussi fin prêt à faire jouer Dungeon World.

QUAND CRÉER DES FRONTS ?

Vous élaborerez vos premiers fronts d'aventure et de campagne après votre première session de jeu. Votre front de campagne peut tout à fait être incomplet lorsque vous l'aurez préparé. Tout comme les blancs sur une carte, les parties inconnues ou incomplètes seront des inspirations pour votre créativité.
Après cette première séance, vous pourrez également créer un ou deux fronts d'aventure. Si vous en avez plus, laissez-en de côté pour le moment.

FRONTS D'AVENTURE ET DE CAMPAGNE

À la base, tous les fronts contiennent les mêmes composants. Ils rassemblent et cataloguent vos dangers dans des rubriques faciles à utiliser.

Deux sortes de fronts différents s'offrent à vous.
A l'échelle des sessions, il y a vos fronts d'aventure qui serviront chacun pour quelques séances. Ils traitent généralement d'un problème qui sera résolu ou mis de côté lors de l'exploration du donjon ou de la découverte de ce qui se trame. Considérez-les comme l'intrigue d'un épisode de série télé : «Aujourd'hui, dans Dungeon World ..."

Liez vos fronts d'aventure ensemble pour créer un front de campagne.
Alors que les fronts d'aventure contiennent des dangers immédiats (par exemple, les orcs du Col de Hargrosh), le front de campagne mettra en scène le Sombre Dieu Grishkar dirigeant les raids d'orcs sur les villages.

Le front de la campagne est l'élément fédérateur qui s'étend à toutes les séances de votre campagne. Ses présages sont plus lents à venir mais leur portée et leur impact sur le monde sont bien plus importants. Ils sont d'autant plus effrayants qu'ils peuvent effectivement se réaliser !

Lorsque le danger d'un front d'aventure n'est pas maîtrisé, n'hésitez pas à le déplacer dans le front de campagne si vous le trouvez bien et que vous pensez qu'il a sa place dans le monde.
De petits dangers peuvent partir en vrille et se transformer en gros problèmes quelques jours plus tard.
De la même manière, vous pouvez rétrograder un danger de front en danger d'aventure s'il a moins d'importance à vos yeux.

A QUOI RESSEMBLE UN FRONT ?

LE TRÔNE CASCADIEN

ACTEURS

Thuja, le Roi-Liche
Jhevreshi le droitier, le fantôme d'un paladin déchu
Gor'tran Osseblanc, un shaman des Bois Orcs
Ilana la chasseresse, une princesse Elfe
Mère Mjanda, protectrice du Diadème, Marcheuse du Chemin

ENJEUX

Stopper l'Imperium empêchera-t-il l'éveil du Dragon ?
Qu'offrira le Roi-Liche aux aventuriers pour se joindre à lui ?
Qui croira en la prophétie avant qu'il ne soit trop tard ?
Les PJ convaincront-ils Mjanda qu'ils sont dignes du diadème ?
Qu'est-il arrivé au peuple de Mère Mjanda ?
Les PJ obtiendront-ils le soutien des Elfes ?
Qui va découvrir le Trône en premier ?
Le Trône Cascadien peut-il être détruit ?
La terre est-elle vraiment condamnée à disparaître ?

ACTION SUR MESURE

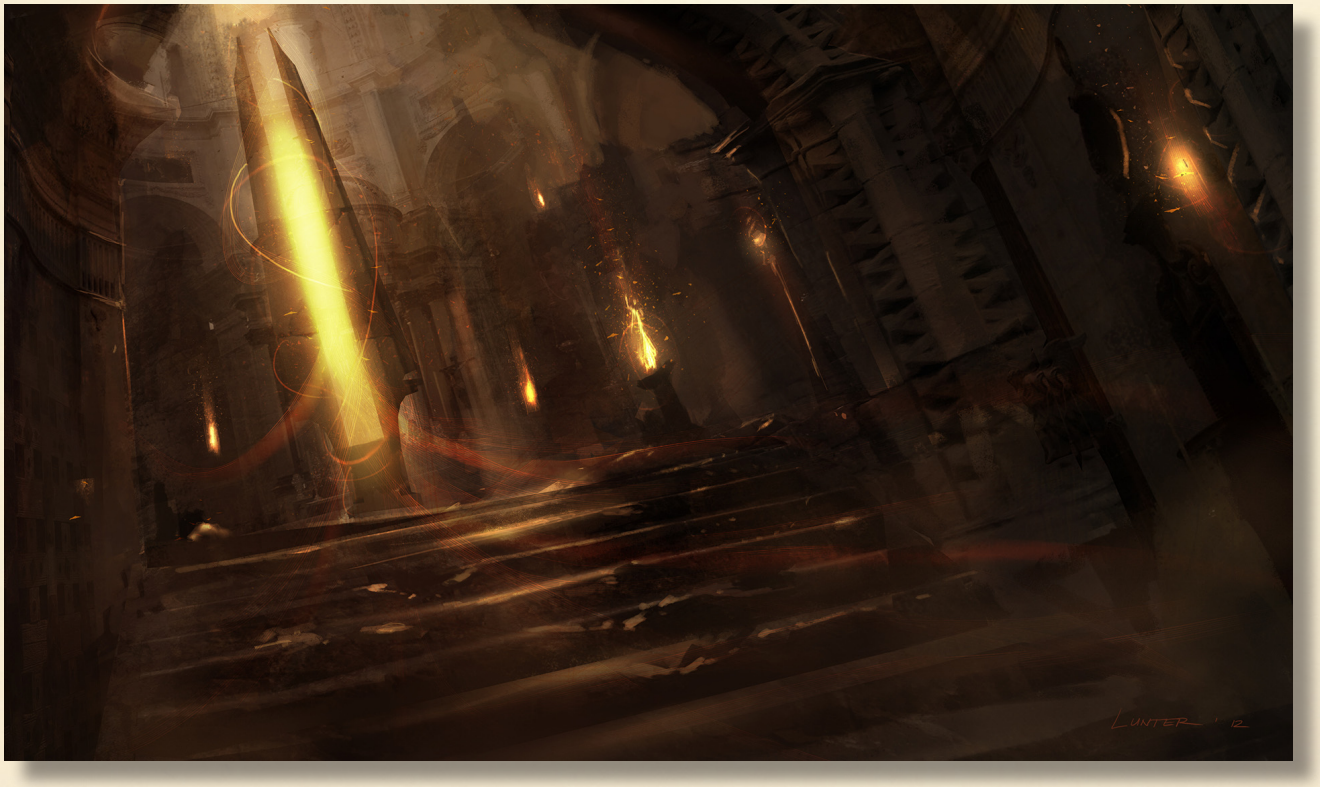
Lorsque vous portez le Diadème des Douze Etoiles, une vision vous est octroyée par les forces de la lumière qui s'opposent à l'Imperium. Lancez 2d6+CHA. Sur un 10 + votre esprit est averti de la présence d'agents de l'Imperium et vous pouvez les détecter quand ils sont à proximité. Sur un 7-9, le résultat est le même que 10+ mais ils peuvent vous détecter tout aussi facilement. Sur un échec, vous ouvrez une porte qui aurait dû rester fermée.

DANGER: LE TRÔNE CASCADIEN

Un artefact d'une grande puissance mais au terrible coût, perdu dans la Forêt Noire et recherché par tous.

Type: lieu maudit (Terres ténébreuses)
But: corrompre ou consumer la vie
Sombres présages
- Le Trône émerge des profondeurs de la Forêt Noire
- Un clan d'orcs se regroupe autour du Trône et vénère son pouvoir
- Un chef de guerre monte sur le trône
- Le clan est anéanti par la magie noire et ressuscité d'entre les morts
- Le Clan du Trône Noir attaque la ville en masse

Catastrophe imminente: Chaos Rampant



DANGER: L'IMPERIUM RECONSTITUÉ

Une cabale d'esprits anciens s'éveille dans les sombres forêts du monde et tente d'infiltrer les gouvernements et les religions. La corruption se propage.

Type: Organisation ambitieuse (Cabale)
But: affilier ceux au pouvoir, se développer
Sombres présages
- Quelques citoyens sont possédés ou influencés par magie
- Le maire est possédé
- L'évêque est possédé
- Le drapeau de l'Imperium est hissé sur les murs du château du duc
- L'Imperium dirige ouvertement et sans peur

Catastrophe imminente: Usurpation

DANGER: THUJA L'EVEILLEUR

Le roi-liche de l'Imperium, ressuscité par la puissance de ses agents récemment réapparus, recherche le Trône Cascadien pour accomplir le rituel qui mettra fin au monde.

Type: Ennemi occulte (L'Elu)
But: Accomplir son destin
Sombres présages:
- L'esprit de Thuja guide ses disciples
- Le tombeau de Thuja est découvert par des agents de l'Imperium
- Le sacrifice est accompli
- Thuja découvre le Trône Cascadien
- Thuja monte sur le trône et réveille le Dragon de l'Apocalypse

Catastrophe imminente: Malheur

CRÉATION DES FRONTS

Voici comment un front se prépare:

- Choisissez un front de campagne ou d'aventure,
- Créez 2-3 dangers,
- Choisissez une catastrophe imminente pour chaque danger,
- Ajoutez de sinistres présages (1-3 pour un front d'aventure, 3-5 pour le front de campagne),
- Préparez 1 à 3 questions sur les enjeux,
- Etablissez une liste générale des acteurs du front.

CRÉATION DES DANGERS

Aucun des éléments de la partie ne saurait constituer un danger à lui seul. Les pièges, les monstres errants et tous les autres éléments éphémères sont là pour donner de la consistance à l'environnement mais ne sont pas assez importants constituer des dangers.
Les fronts sont là pour vous rappeler la situation dans son ensemble, alors que les dangers sont divisés en une poignée de catégories, chacune avec un nom et un but précis.

Tout danger a une motivation essentielle qui l'anime, appelée but. Le but est là pour vous aider à comprendre ce danger, ce qui le pousse à accomplir son destin maléfique. Les buts vous aident à traduire le danger en actions.

Lors de la création des dangers de votre front, pensez à la façon dont chacun interagit avec les autres. Gardez à l'esprit les gens, les lieux et les choses qui forment tous une partie de cette menace et comment chacun contribue au front.

Imaginons que nous avons eu une bonne idée de front : la découverte d'un ancien portail dans le grand nord. Ca s'appellerait : "L'ouverture de la Porte des Glaces".

La meilleure façon de démarrer est de définir les gens et les monstres qui le composent. Fanatiques, chefs de guerre ogres, seigneurs démoniaques et autres adversaires du même genre sont tous d'excellents dangers. Ce sont des créatures qui ont dépassé le simple statut de monstre pour devenir de sérieuses menaces à eux seuls. Les hordes de monstres peuvent aussi constituer des dangers, qu'il s'agisse, par exemple, de tribus de gobelins ou d'un khanat de centaures déchaînés.

Pour le front que nous créons, nous allons choisir quelques groupes ou personnes qui pourraient être intéressés par ce portail. Le Conclave Ésotérique, par exemple. Nous décidons qu'il y a aussi un golem qui protège le portail oublié. Le golem est juste un obstacle, nous n'allons donc pas faire de lui un danger.
De façon plus générale, des éléments moins évidents peuvent aussi constituer des dangers, comme des terres dévastées, des objets magiques intelligents ou d'anciens sorts mêlés à la trame du temps. Ces choses ont la même fonction qu'un nécromancien fou : ils sont un élément du front, un danger pour le monde.
Ajoutons aussi la porte elle-même comme danger.

Enfin, si nous pensons de façon plus large, nous pouvons inclure certains dangers globaux qui se situent hors du domaine de l'évidence : des dieux bienveillants, de sombres conspirations ou de funestes prophéties en attente de se réaliser.

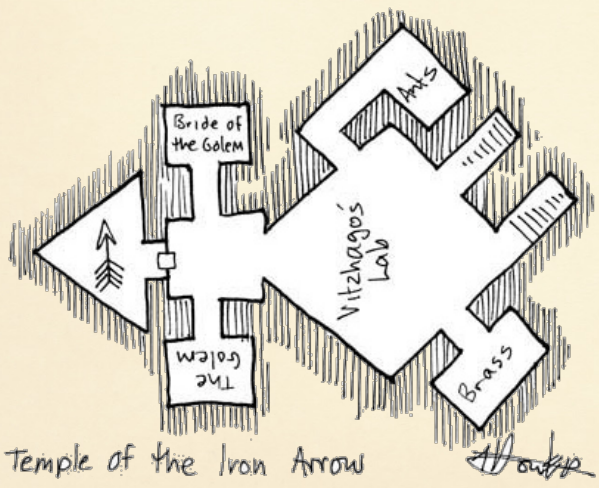
Peut-être la Porte des Glaces a-t-elle été sculptée en des temps archaïques et cachée par des anges dans l'attente du Jugement Dernier. Nous allons ajouter un nouveau danger à notre front : les Séraphins d'Argent.

Vous pourriez ajouter encore plus de dangers à un front, mais limitez-vous à trois au maximum et laissez de la place à la découverte. Comme pour une carte, les espaces vides peuvent toujours être remplis plus tard. Vous aurez toute liberté de modifier le front et de l'adapter en fonction de vos inspirations et de la contribution des joueurs. Attention cependant, tout ce qui arrive de mauvais ne mérite pas d'être transformé en un danger. Si vous hésitez, pensez-y de cette façon : les dangers peuvent toujours empirer.

Une tribu barbare près du portail, la toundra gelée elle-même, une bande d'aventuriers rivaux, toutes ces choses pourraient devenir des éléments dangereux, mais ils ne sont pas encore assez importants pour mériter d'être qualifiés de dangers.

Créer des dangers est une façon de diviser votre front en morceaux plus petits et plus faciles à gérer. Les dangers sont des outils pour ajouter des détails aux éléments intéressants du front et le rendre plus facile à gérer sur le long terme.
Une fois que vous avez nommé et ajouté un danger au front, vous devez lui choisir un type dans la liste ci-dessous. Alternativement, vous pouvez utiliser cette liste pour vous inspirer dans la création de vos dangers. Tout en gardant votre front à l'esprit, parcourez la liste et choisissez un ou deux types qui correspondent.

Pour nos trois dangers (Le Conclave Ésotérique, la Porte des Glaces et les Séraphins d'Argent), nous avons sélectionné respectivement Cabale, Sombre Portail et Chœur des Anges.



TYPES DE DANGERS

- Organisations ambitieuses
- Forces Planaires
- Ennemis occultes
- Hordes
- Lieux maudits

ORGANISATIONS AMBITIEUSES

- Bienfaiteurs égarés (but: Faire le "bien" quoi qu'il en coûte).
- Guilde de Voleurs (but: dérober par subterfuge)
- Culte (but: infiltrer)
- Organisation religieuse (but: établir et suivre la doctrine)
- Gouvernement corrompu (but: maintien du statu quo)
- Cabale (but: corrompre les puissants, se développer)

Actions du MJ pour les organisations ambitieuses

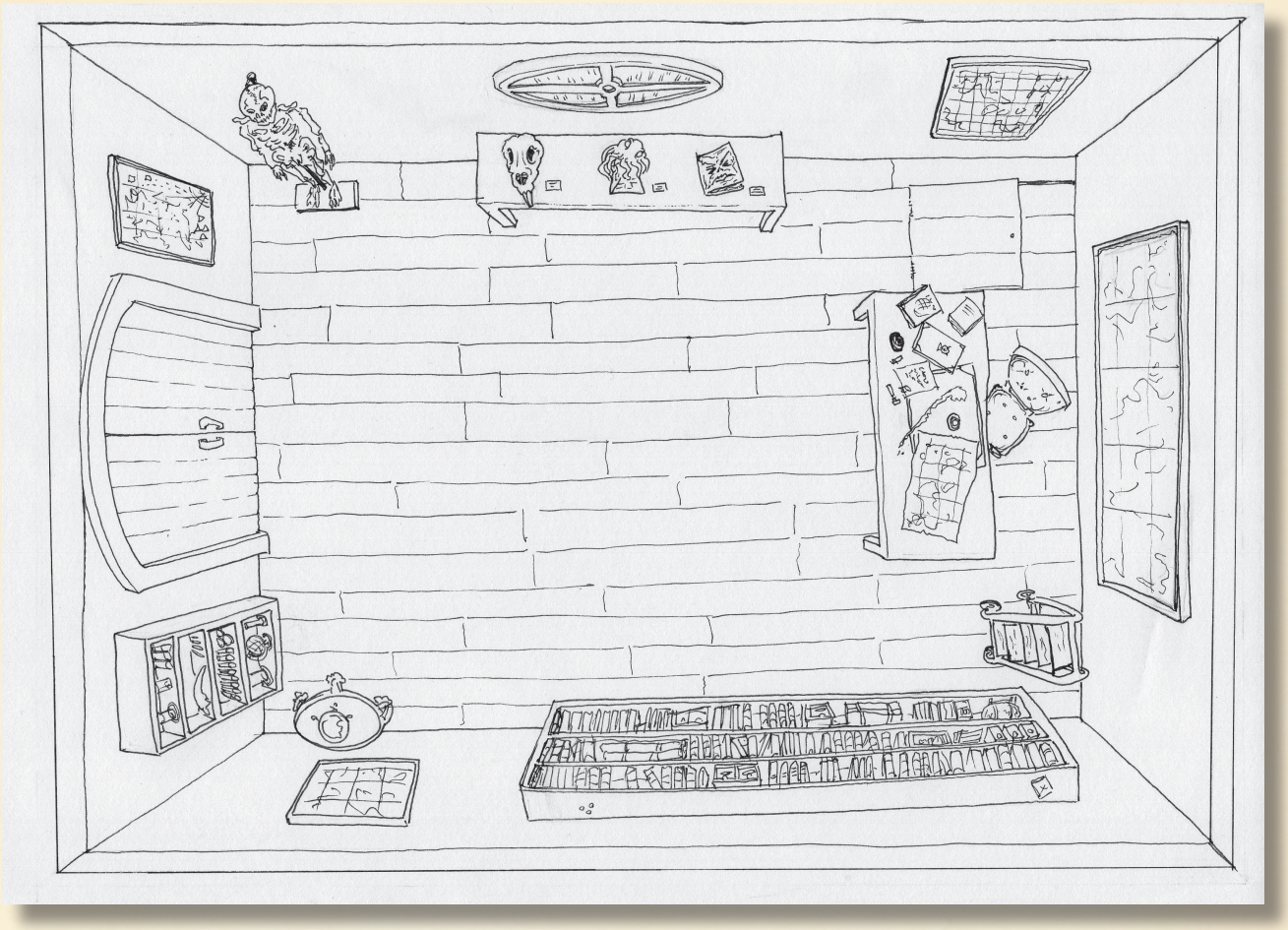
- Attaquer quelqu'un par des moyens furtifs (enlèvements, etc.)
- Attaquer quelqu'un directement (avec un gang ou agresseur unique)
- Affilier ou acheter quelqu'un d'important (un allié, peut-être)
- Influencer une institution puissante (changer une loi, manipuler la doctrine)
- Établir une nouvelle règle (dans l'organisation)
- Revendiquer un territoire ou des ressources
- Négocier un accord
- Surveiller un ennemi potentiel

FORCES PLANAIRES

- Dieu (but: rassembler des fidèles)
- Prince démon (but: ouvrir les portes de l'enfer)
- Seigneur élémentaire (but: atomiser la création en particules primordiales)
- Forces du chaos (but: détruire tout semblant d'ordre)
- Chœur angélique (but: juger)
- Instrument de la loi (but: éliminer le désordre)

Actions du MJ pour les forces planaires

- Détourner une organisation (corrompre ou infiltrer grâce à l'influence)
- Inspirer des rêves prémonitoires
- Infliger une malédiction à un adversaire
- Extorquer une promesse en échange d'un bienfait
- Attaquer indirectement ou au moyen d'intermédiaires
- Attaquer directement lors d'une conjonction astrale favorable (rare)
- Révéler une vérité, souhaitée ou non



ENNEMIS OCCULTES

- Seigneur des morts-vivants (but: rechercher l'immortalité absolue)
- Mage mégalomane (but: s'accaparer le pouvoir magique)
- Artefact intelligent (but: trouver un porteur digne de lui)
- Ancienne malédiction (but: prendre quelqu'un au piège)
- L'élu (but: accomplir ou refuser son destin)
- Dragon (but: Amasser or et bijoux, protéger son magot)

Actions du MJ pour les ennemis occultes

- Apprendre des connaissances interdites
- Jeter un sort à travers le temps et l'espace
- Attaquer un ennemi par magie, directement ou non
- Espionner quelqu'un avec un sort de divination
- Recruter un disciple ou un lèche-bottes
- Tenter quelqu'un avec des promesses
- Exiger un sacrifice

HORDES

- Barbares en maraude (but: augmenter leurs forces, soumettre leurs ennemis)
- Vermine humanoïde (but: se reproduire, croître et ravager)
- Créatures souterraines (but: défendre leur repère des intrus)
- Invasion de morts-vivants (but: se propager)

Actions du MJ pour les Hordes

- Attaquer un bastion de civilisation
- Succomber au désordre interne
- Changer brusquement de direction
- Submerger les plus faibles
- Accomplir une démonstration de force
- Abandonner un ancien campement, en trouver un nouveau
- Croître en taille par reproduction ou par conquête
- Désigner un champion
- Déclarer la guerre et partir en campagne aussitôt, sans hésitation ni concertation

LIEUX MAUDITS

- Tour abandonnée (but: attirer les esprits faibles)
- Terres impies (but: répandre le mal)
- Vortex élémentaire (but: croître, déchirer le tissu de la réalité)
- Sombre portail (but: vomir des démons)
- Terres maléfiques (but: corrompre ou consumer la vie)
- Lieu de puissance (but: être contrôlé ou dominé)

Actions du MJ pour les lieux maudits

- Vomir un monstre mineur
- Se répandre aux alentours
- Attirer quelqu'un par ruse
- Croître en intensité ou en profondeur
- Causer un effet persistant sur un habitant ou un visiteur
- Cacher quelque chose
- Offrir la puissance
- Atténuer la magie ou accroître ses effets
- Brouiller ou obscurcir la vérité
- Corrompre une loi naturelle

DESCRIPTION ET ACTEURS

Notez quelque chose de court pour vous rappeler en quoi consiste le danger, juste de quoi le décrire en quelques mots. Ne vous inquiétez pas de ce qu'il deviendra ou de ce qui pourrait se passer. Les sinistres présages et la catastrophe imminente s'en chargeront pour vous. Nous y reviendrons un peu plus loin.
S'il y a plusieurs personnes impliquées dans le danger (un chef de guerre orc et son clan, un dieu haineux et ses serviteurs), donnez-leur des noms plus un détail ou deux. Laissez-vous un peu d'espace pour ce que vous ajouterez durant la partie.

ACTIONS SUR-MESURE

Parfois, un danger proposera une action qui n'est pas prévue à l'origine. Vous pouvez créer une action sur-mesure pour combler cette lacune ou pour ajouter les effets voulus à ce danger. Cela peut être une action de joueur ou de MJ, comme bon vous semble. Bien sûr, si vous écrivez une action de joueur, gardez à l'esprit la structure de base suivante:
Un 10 + est un succès complet, tandis qu'un 7-9 est un succès partiel. Sur un échec, l'action sur-mesure peut ou non proposer un résultat spécifique. Si ce n'est pas le cas vous déclenchez une action de MJ ou vous faites progresser le sinistre présage.

Pour l'Ouverture de la Porte des Glaces, je sais bien qu'un PJ sans cervelle va inévitablement se retrouver dans la lumière qui émane de la porte. Je vais donc rédiger une action pour décrire ce qui pourrait se produire.

Quand vous faites face à la Lumière de l'Au-delà, lancez 2d6 + SAG: Sur un 10 + vous êtes jugé digne et les Séraphins Argent vous accordent une vision ou une bénédiction. Sur un 7-9 vous leur semblez suspect et vous avez un aperçu du sombre destin qui vous attend si vous ne corrigez pas votre conduite. Sur un échec, votre âme a été pesée et s'est trouvée prise en défaut.

LES SOMBRES PRÉSAGES

Les sombres présages sont ce qui pourrait arriver si un danger n'est pas maîtrisé.
Pensez à ce qu'il adviendrait du danger sans l'intervention des PJ, si toutes les choses abominables que vous avez évoquées avaient la voie libre. Flippant, non ?

Les sombres présages sont votre façon de codifier les plans et machinations de vos dangers. Un sombre présage peut être un seul événement intéressant ou un enchaînement d'étapes. Lorsque vous n'êtes pas sûr de ce qu'il faut faire ensuite, faites progresser votre danger vers l'issue du sombre présage.
Les sombres présages ont le plus souvent un ordre logique. Par exemple, les orcs ne démolissent la ville qu'après l'échec des pourparlers de paix. Un front simple progressera de mal en pis d'une manière parfaitement évidente. Mais parfois, les sombres présages sont sans rapport direct avec la catastrophe imminente. Les premières manifestations de danger peuvent ne pas être liées.

C'est à vous de décider de la complexité de votre front. Chaque fois qu'un danger vient de se dérouler, vérifiez les autres dangers du front. Dans un front complexe, vous pouvez tout à fait être amené à modifier les sombres présages. Gardez aussi l'échelle à l'esprit. Les sombres présages n'ont pas tous vocation à devenir des catastrophes mondiales. Ils peuvent simplement représenter une inflexion pour l'un des dangers, une manière nouvelle de perturber le monde.

Pensez à vos sombres présages comme des actions possibles attendant dans les limbes. Lorsque le moment sera venu, libérez-les sur le monde !

J'ai choisi quelques sombres présages pour mon nouveau front :

- Le Conclave envoie une expédition à la porte
- La clé est découverte
- La première trompette sonne
- Un champion est choisi
- La deuxième trompette sonne
- Le héraut entre en scène
- La Porte s'ouvre

Quand un sombre présage s'accomplit, barrez-le : la prophétie s'est réalisée! Mais cela peut avoir des conséquences pour vos autres fronts aussi. Jetez-y un coup d'œil quand vos joueurs ne sont pas trop pressants et n'hésitez pas à faire des changements. A lui seul, un sombre présage peut résonner à travers toute la campagne de façon subtile.

Vous pouvez faire progresser un sombre présage de façon descriptive ou prescriptive. Descriptif signifie que vous avez vu le changement se produire pendant la partie.
Par exemple, les PJ se sont alliés avec les tribus de gobelins contre leurs ennemis hommes-lézards et leur permettent de contrôler les tunnels. Et voilà, c'est la prochaine étape d'un sombre présage. C'est prescriptif lorsqu'en raison d'une action de joueur ratée ou lorsqu'une occasion en or se présente, vous faites évoluer votre sombre présage à la faveur d'une action méchante de MJ. Cette étape passée, montrez les effets du sombre présage et continuez à demander: "Que faites-vous maintenant ?"

CATASTROPHE IMMINENTE

A l'issue de chaque série de dangers, il y'a une catastrophe imminente. C'est le son du glas qui signale la conclusion d'un danger. Quand un sombre présage se réalise, la catastrophe imminente se renforce de façon de plus en plus évidente et envahissante. Ce sont les choses épouvantables que tout danger, en quelque sorte, cherche à faire aboutir.

Choisissez l'un des types de catastrophe imminente et donnez-lui une forme concrète dans votre front. Celle-ci change souvent en jeu dès que les personnages se mêlent des affaires du monde. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez la modifier plus tard.
Tyrannie (du fort sur le faible ou de quelques-uns sur la multitude)
Pestilence (la propagation de l'infection et de la maladie, la fin du bien-être)
Destruction (apocalypse, ruine et malheur)
Usurpation (la chaîne de commandement se disloque, quelqu'un de légitime est écarté)
Malheur (esclavage, renoncement à la bonté et à la droiture)
Chaos Rampant (les lois de la réalité, de la société, ou de n'importe quel ordre disparaissent)

Lorsque tous les sombres présages d'un danger se réalisent, la catastrophe imminente survient. Le danger est achevé, mais l'environnement, de même que le front, ont changé d'une manière significative. Il faut faire en sorte que ces effets se répercutent à travers le monde pour les rendre plus palpables.

ENJEUX

Les enjeux sont une à trois questions sur les personnes, les lieux ou les groupes qui vous intéressent. Cela comprend les PNJ et les PJ si vous le souhaitez.

Rappelez-vous, l'un de vos objectifs est : "Jouer pour découvrir ce qui va se passer". Les enjeux sont une façon de vous rappeler ce que vous souhaitez découvrir.
Les enjeux sont concrets et clairs. Ne créez pas d'enjeux sur des sentiments vagues ou des changements progressifs. Les enjeux sont des changements importants qui affectent les PJ et le monde. Un bon enjeu est celui qui, une fois résolu, implique que les choses ne seront plus jamais les mêmes.

Avant tout, vos enjeux doivent être intéressants et susciter la curiosité, mais vous devez être prêt à les laisser se résoudre en cours de partie. Une fois que vous avez écrit votre enjeu, il vous échappe et vous ne pouvez plus le retoucher. Maintenant, vous devez jouer pour découvrir ce qui va réellement se passer.
C'est l'une des plus grandes récompenses de Dungeon World. Vous avez écrit quelque chose lié à des événements qui se produisent dans le monde et que vous souhaitez découvrir.
Une fois que vous avez vos enjeux, votre front est prêt à jouer.

J'ai créé des enjeux pour mon groupe:
Qui sera le champion ?
Comment Mélisandre répondra-t-elle à la lumière de l'au-delà ?
Le Conclave pourra-t-il recruter Trilnius ?

FRONT : L'OUVERTURE DE LA PORTE DES GLACES

DESCRIPTION ET ACTEURS

Une porte ancienne, enfouie pendant des éons dans le nord glacial s'ouvre sur un royaume de lumière pure, gardé par les Séraphins d'Argent. Conçue pour être ouverte au Jour du Jugement, elle permettra aux Séraphins d'en émerger pour purifier le royaume des hommes. Le Conclave Ésotérique l'a récemment découverte mais ne comprend pas encore son terrible pouvoir.

Oren Balserus, Grand Maître
Hali'el, la voix des Séraphins
Drudge, un valet de chambre

ENJEUX

Qui sera le champion ?
Comment Mélisandre répondra-t-elle à la lumière de l'au-delà ?
Le Conclave pourra-t-il recruter Trilnius ?

ACTIONS SUR MESURE

Quand vous faites face à la Lumière de l'Au-delà, lancez 2d6 + SAG: Sur un 10 + vous êtes jugé digne et les Séraphins Argent vous accordent une vision ou une bénédiction. Sur un 7-9 vous leur semblez suspect et vous avez un aperçu du sombre destin qui vous attend si vous ne corrigez pas votre conduite. Sur un échec, votre âme a été pesée et s'est trouvée prise en défaut.

DANGER: LE CONCLAVE ÉSOTÉRIQUE (CABALE)

But: affilier ceux au pouvoir, se développer
Sombres présages:
- Le collège envoie une expédition à la porte
- La clé est découverte
- La puissance de la porte est canalisée
- Le Conclave prend le contrôle

Catastrophe imminente: Usurpation

DANGER: LA PORTE DES GLACES (SOMBRE PORTAIL)

But: vomir des démons
Sombres présages:
- La première trompette sonne
- La deuxième trompette sonne
- La porte est ouverte

Catastrophe imminente: Destruction

DANGER: LES SÉRAPHINS D'ARGENT (CHŒUR ANGÉLIQUE)

But: juger
Sombres présages:
- Un champion est choisi
- Une puissante organisation est créée ou désignée
- Le héraut entre en scène
- Le jugement a lieu

Catastrophe imminente: Tyrannie

CONCLURE UN FRONT

Souvent, un front sera conclu d'une manière simple et directe et ses dangers tués, ramenés vers le bien, ou surmontés par un acte d'héroïsme. Dans ce cas, le front est conclu et mis de côté.
Mais certains de ses éléments peuvent persister, qu'il s'agisse de dangers non résolus ou de créatures survivantes. Ces rescapés peuvent accéder au front de campagne comme de nouveaux dangers.

Le front de campagne demandera un peu plus d'efforts à résoudre. Il va évoluer lentement et subtilement tout au long de la campagne
Vous n'allez pas le découvrir ni le conclure d'un seul coup, mais plutôt par petits morceaux. Les personnages vont s'efforcer de vaincre les différents serviteurs du grand méchant qui sévit dans le front de campagne.
A la fin, vous saurez que le front de la campagne est résolu lorsque les PJ seront confrontés au Dieu Sombre ou lorsque l'invasion de morts-vivants se répandra sur le monde.

Les héros en sortiront blessés mais vainqueurs ou désespérés et vaincus. Les fronts de campagne prennent plus de temps à surmonter, mais à la fin ils sont les plus satisfaisants à conclure.

Quand un front est achevé, prenez un peu de temps pour vous poser et envisager la suite. Un sombre présage s'est-il réalisé ? Même si un danger est stoppé à temps mais que de sombres présages se sont accomplis, le monde aura changé, même de façon subtile. Pensez-y lorsque vous écrivez vos futurs fronts. Quelqu'un s'est-il déplacé du front achevé vers un autre endroit ? Quelqu'un est-il promu ou rétrogradé ? La conclusion d'un front est un événement important !

Lorsque vous résolvez un front d'aventure, cela signifie généralement que l'aventure elle-même est terminée. C'est le moment idéal pour prendre une pause et relire votre front de campagne. Laissez-le inspirer votre prochain front d'aventure. Rédigez un tout nouveau front d'aventure ou peaufinez celui que vous aviez préparé. Dessinez quelques cartes et préparez-vous pour la prochaine aventure.

MULTIPLES FRONTS D'AVENTURE

Au moment où vous commencez votre campagne, vous devriez avoir un front de campagne plutôt général et un ou deux fronts d'aventure détaillés. Les personnages peuvent choisir, à mi-parcours d'une aventure, de poursuivre une autre voie. Vous pouvez alors vous retrouver avec des fronts d'aventure partiellement résolus. Non seulement c'est tout à fait possible, mais c'est en plus un excellent moyen d'explorer un monde qui semble vivant et organique. Rappelez-vous toujours que

les fronts poursuivent leur petit bonhomme de chemin, que les personnages en soient les témoins ou non. Pensez hors champ, en particulier lorsqu'il s'agit des fronts.

Lorsque vous faites jouer deux fronts d'aventure en même temps, ils peuvent être étroitement liés ou indépendants.
Les anarchistes qui corrompent la ville de l'intérieur et les orcs qui se massent hors des murs sont deux fronts différents mais ils se dérouleront au même moment.
Un donjon peut avoir de multiples fronts : les pouvoirs et les effets de l'endroit maudit lui-même et les tribus humanoïdes en conflit qui l'habitent.

Une situation peut justifier de multiples fronts d'aventure quand il y a plusieurs catastrophes imminentes mais ils ne sont pas nécessairement liés.

La catastrophe imminente des anarchistes, c'est le chaos dans la ville, la catastrophe imminente des orcs c'est la ruine totale. Ce sont deux fronts distincts avec leurs propres dangers. Néanmoins, ils sont en contact l'un et l'autre et permettent ainsi aux joueurs de choisir leur camp ou de les dresser l'un contre l'autre.

Lorsque vous traitez avec de multiples fronts d'aventure, les joueurs sont susceptibles de se focaliser sur l'un d'eux. Le culte a besoin d'attention maintenant, les orcs peuvent attendre, ou vice versa. Ces décisions n'empêchent pas le front délaissé de progresser lentement, causant plus de problèmes pour les personnages et conduisant à de nouvelles aventures.
Méfiez-vous tout de même, cela peut devenir complexe une fois que vous avez trois ou quatre fronts à jouer. Prenez soin de ne pas vous laisser submerger.

CHAPITRE 4 - LE MONDE

Une grande partie de la vie d'aventurier se passe dans des endroits poussiéreux, des tombes oubliées ou dans des lieux aux dangers terrifiants et mortels. Il est courant de se réveiller d'un sommeil court et agité dans les tréfonds de la terre, entouré d'ennemis.
Lorsque vient le temps de sortir de ces lieux, que ce soit chargé de trophées ou vaincu et blessé, un aventurier cherche la sécurité et le réconfort de la civilisation. Tout ce qu'il souhaite c'est un bain chaud, un repas de pain et d'hydromel et la compagnie d'autres humains, elfes, nains ou halfelins. Souvent, seule la pensée du retour dans ces lieux lui permet de tenir le coup. Tous se battent pour la richesse et la gloire, mais quel en est l'intérêt sans un endroit où dépenser son or et rire autour d'un feu en écoutant des histoires de témérité et d'aventure ?

Ce chapitre traite du vaste monde, des grands espaces à l'extérieur du donjon. L'avancée incessante des fronts du MJ va façonner le monde et, à son tour, le monde va garder l'empreinte des initiatives prises par les PJ pour stopper ou détourner ces fronts.

IMPLANTATIONS

Nous appelons implantation tout type de communauté et, de manière générale, tout endroit où règne un minimum de civilisation.
Les implantations sont des endroits avec au moins une poignée d'habitants, généralement humains, et quelques structures stables. Cela peut désigner quelques bâtiments délabrés ou une capitale.

CRÉATION DU MONDE

Une fois leurs premiers exploits accomplis, les personnages devront changer de coin, que ce soit pour guérir leurs blessures, célébrer leurs exploits ou se réapprovisionner.
Lorsque les joueurs ont achevé leur première aventure et assuré la sauvegarde de la civilisation, il est temps de commencer à dessiner la carte de campagne.
Prenez une grande feuille de papier (blanche ou quadrillée si vous préférez quelque chose de plus sophistiqué), placez là où tout le monde peut la voir et indiquez d'une marque le site de l'aventure. Utilisez un crayon à papier car cette carte va changer. Elle peut être à l'échelle et détaillée ou générale et abstraite, selon votre préférence, du moment que c'est clair pour tout le monde. Placez la marque en petit quelque part au centre de la feuille de façon à avoir de l'espace pour vous étendre.
Maintenant, ajoutez l'implantation la plus proche, un endroit où les personnages peuvent aller se reposer et trouver de l'équipement. Marquez cet endroit et remplissez l'espace entre les deux avec quelques éléments de terrain. Essayez de le situer à moins d'un jour ou deux du lieu de leur première aventure et accessible par un court voyage, à travers un passage rocailleux ou une forêt dense, ou par un plus long périple, par la route ou en terrain découvert.

Quand vous avez le temps (après la première séance ou pendant une pause, par exemple) utilisez les règles de création de votre première implantation. Pensez à marquer d'autres endroits qui ont été mentionnés jusqu'à présent. Utilisez des détails de la création des personnages ou les règles ci-dessous.

PENDANT QUE VOUS ÊTES EN VILLE ...

Quand les joueurs visitent une implantation, ils peuvent déclencher quelques-unes des actions spéciales. Celles-ci seront, bien entendu, dépendantes de la fiction en jeu.
Quand les joueurs arrivent en ville, demandez-leur "Que faites-vous ?". Les joueurs déclencheront le plus souvent une action de cette liste. Il s'agit généralement de se reposer, se requinquer et refaire le plein d'équipement. C'est l'occasion de souffler et de dépenser ses trésors.

Rappelez-vous qu'une implantation n'est pas une rupture avec la réalité. Vous déclenchez toujours des actions méchantes lorsque c'est nécessaire et gardez à l'esprit la façon dont les actions (ou l'inaction) des joueurs font progresser vos fronts. La catastrophe imminente est toujours là, que les PJ se battent dans un donjon ou qu'ils l'ignorent en se soûlant dans la taverne locale.
Ne laissez pas la visite d'une implantation devenir un répit permanent. Rappelez-vous, le monde de DW est un endroit effrayant et dangereux.

Si les joueurs choisissent d'ignorer cela, ils vous donnent une occasion en or de déclencher une action méchante. Offrez aux personnages une vie d'aventures qu'ils les recherchent ou non.
Ces actions existent afin que vous puissiez faire d'une visite en ville un événement intéressant sans passer une session entière à marchander le prix d'un nouveau baudrier.

ÉLÉMENTS D'UNE IMPLANTATION

Toute parcelle de civilisation qui offre une certaine sécurité à ses habitants est une implantation. Villages, bourgs, forteresses, et villes sont les implantations les plus courantes. Toutes les implantations sont décrites par un marqueur indiquant leur prospérité, leur population et leur défense. Certaines auront des marqueurs plus insolites.

Les implantations sont différenciées selon leur taille. La taille indique combien de personnes l'implantation peut nourrir environ. Le marqueur de population vous indique si la population actuelle est supérieure ou inférieure à ce montant.

Les bourgs ont une centaine d'habitants environ. C'est le genre d'endroit qui naît autour d'un moulin, d'un comptoir ou d'une auberge. Il comprend généralement des champs, des fermes et du bétail. Il peut y avoir une milice permanente, des paysans assez forts pour manier une lame ou tirer à l'arc. On y trouve des choses ordinaires à acheter, pas plus. Ordinairement, le bourg a un ou deux produits locaux et fait un peu de commerce avec les voyageurs.

Une forteresse est une implantation construite spécifiquement pour la défense. Elle protège parfois un emplacement particulièrement important comme la fourche d'une rivière ou une riche mine d'or. Les forteresses se trouvent à la frontière de la civilisation. Les habitants sont endurcis aux dangers quotidiens. Il y en a entre cent

et mille, selon la taille de la forteresse et l'endroit qu'elle défend. Celle-ci ne dispose généralement que de son propre approvisionnement, fourni par les villages alentours, mais on y trouve presque toujours des armes et des armures. Parfois, on pourra dénicher un objet magique rare dans les environs.

Les villages sont les plus petites implantations. Ils sont généralement à l'écart, hors des routes principales. Parfois, ils disposent d'un moyen de défense, mais, la plupart du temps, celui-ci se résume à quelques habitants munis de fourches et de torches. Un village se trouve à proximité de certaines ressources facilement exploitables: un sol riche, des poissons abondants, une vieille forêt ou une mine. Il pourrait y avoir une espèce de magasin, mais généralement ses habitants négocient directement entre eux et la monnaie est rare.

Les villes, de la foire animée à la métropole tentaculaire, sont la plus grande espèce d'implantation de Dungeon World. Ce sont des endroits où l'on trouve des gens de toutes sortes et de tous peuples. Elles se situent souvent au carrefour de routes commerciales ou sont

construites dans un lieu d'importance spirituelle. Elles génèrent rarement leurs propres matières premières pour le commerce et dépendent de l'approvisionnement des villages voisins pour la nourriture et les ressources, mais auront toujours des objets d'artisanat et les choses les plus étranges à vendre à ceux qui en cherchent.
Le marqueur de prospérité signale quels types d'objets sont généralement disponibles. Celui de population indique le nombre d'habitants par rapport à la taille actuelle de l'implantation. Le marqueur de défense permet d'évaluer les effectifs mobilisables de l'implantation. Les marqueurs dans ces catégories peuvent être ajustés.

-Catégorie signifie rétrograder le marqueur de cette catégorie au niveau immédiatement inférieur (Moyenne devient Pauvre avec -Prospérité).
+Catégorie signifie passer au marqueur immédiatement supérieur (par exemple, En diminution devient Stable avec + Population).
Les marqueurs dans ces catégories peuvent également être comparés comme des numéros. Ainsi le marqueur le plus bas de la catégorie a le niveau 1 et le plus élevé est au niveau 5.
Les marqueurs vont changer durant le cours du jeu et donnent un aperçu de ce à quoi cet endroit ressemble à un moment donné. Comme les joueurs y passent du temps et que vos fronts progressent, le monde va changer et vos implantations aussi.

AJOUT D'IMPLANTATIONS

Vous pouvez ajouter votre première implantation lorsque vous créez la carte de campagne. C'est l'endroit où les joueurs vont se reposer et récupérer. Lorsque vous la dessinez, tout ce dont vous avez besoin est un nom et un emplacement.
Quand vous avez le temps, utilisez les règles ci-dessous pour la définir. La première implantation est habituellement un village, mais vous pouvez utiliser un bourg si l'aventure a été étroitement liée à un groupe de population (par exemple, si les joueurs se sont battus contre un culte).

Une fois que vous l'aurez créée, vous pourrez ajouter d'autres lieux dont vous avez parlé en jeu ou qui sont cités dans ses marqueurs comme, par exemple, un serment, le commerce, des ennemis (cf. infra Marqueurs d'implantation). N'en ajoutez pas trop dans la première session, laissez des blancs et des lieux à explorer.
A mesure que le jeu progresse, les personnages vont découvrir de nouveaux endroits et des lieux intéressants, soit directement, en les découvrant lors de leurs explorations, ou indirectement, par des rumeurs ou des légendes.
Ajoutez de nouvelles implantations, donjons et autres lieux de la carte lorsqu'ils sont découverts ou que les PJ en entendent parler.

Les villages sont souvent à proximité d'une ressource utile. Les bourgs sont généralement situées à l'endroit où plusieurs villages se réunissent pour échanger et commercer. Les forteresses veillent sur les endroits importants. Les villes dépendent du commerce et du soutien d'implantations de taille plus modeste. Les donjons se trouvent n'importe où et sous n'importe quelle forme.
Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle implantation, utilisez les règles pour décider de ses marqueurs. Pensez à ajouter un élément distinctif quelque part à proximité : une forêt, quelques menhirs préhistoriques, un château abandonné, ou tout autre chose qui vous convient. Une carte avec une implantation et des ruines, avec rien entre les deux, n'a pas grand intérêt. Ne négligez donc pas les autres éléments du monde.

MARQUEURS D'IMPLANTATION

PROSPÉRITÉ

Crasseuse: Rien à vendre, chacun a juste ce dont il a besoin (et encore c'est bien d'avoir quelque chose). La main d'œuvre non qualifiée est bon marché.
Pauvre: Seul le strict nécessaire est à vendre. Les armes sont rares à moins que l'implantation soit fortement défendue ou agressive. La main d'œuvre non qualifiée est facilement disponible.
Moyenne: Les objets les plus communs sont disponibles. On trouve certains types de travailleurs qualifiés.
Aisée: Tout objet ordinaire y est vendu. La plupart des types de métiers qualifiés est disponible, mais la demande est forte.
Riche: Tout est disponible, si vous savez où chercher. Des spécialistes sont disponibles, mais à des prix élevés.

POPULATION

Exode: L'implantation a perdu sa population et est sur le point de s'effondrer.
En déclin: La population est inférieure à ce qu'elle était autrefois. Les bâtiments sont vides.
Stable: La population est en adéquation avec la taille actuelle de l'implantation avec une légère croissance.
Croissante: Plus de gens qu'il n'y a de bâtiments.
En plein essor: Les ressources sont insuffisantes au regard du nombre d'habitants.

DÉFENSES

Aucune: Des gourdins, des torches, des outils agricoles.
Milice: Il y a des hommes et des femmes valides, prêts à être mobilisés et dotés d'un armement vieillot, mais pas de force permanente.
Guet: Il y a quelques gardes postés qui se chargent de l'ordre et de régler les petits problèmes, mais leur rôle principal est de convoquer la milice.
Garde: Il y a des défenseurs armés en tout temps, avec un effectif total de moins de 100 (ou équivalent). Il y a toujours au moins une patrouille armée dans l'implantation.
Garnison: Il y a des défenseurs armés en tout temps, avec un effectif total de 100-300 (ou équivalent). Il y a plusieurs patrouilles armées actives.
Bataillon: Jusqu'à 1.000 défenseurs armés (ou équivalent). L'implantation dispose aussi de bâtiments défensifs.
Légion: L'implantation est défendue par des milliers de soldats armés (ou équivalent). Les défenses de l'implantation sont intimidantes.

AUTRES MARQUEURS

Sûr: Les ennuis extérieurs ne pénètrent pas ici sauf si les PJ les apportent avec eux. Idyllique et souvent caché. Si l'implantation perd ou voit se dégrader un autre marqueur positif, ôtez le marqueur Sûr à la place.
Culte: Une ou plusieurs divinités sont vénérées ici.
Exotique: Il y a ici des biens et des services qui ne sont disponibles nulle part à proximité. Détaillez-les.
Ressource: L'implantation dispose d'un accès facile à la ressource indiquée (par exemple, une épice, un type de minerai, du poisson, des vignes). Cette ressource est nettement moins chère qu'ailleurs.
Besoin: L'implantation a un besoin aigu ou momentané de la ressource indiquée. Cette ressource se vend beaucoup plus cher.
Serment: Cette implantation a prêté des serments aux implantations listées. Ces serments sont généralement de fidélité ou de soutien, mais peuvent être plus précis.
Commerce: L'implantation négocie régulièrement avec les implantations listées.
Marché: Tout le monde vient ici pour commercer. En un jour donné, les éléments disponibles peuvent aller bien au-delà de la prospérité habituelle du lieu. +1 Prospérité.
Inimitié: L'implantation entretient de la rancune à l'égard des implantations listées.
Historique: Quelque chose d'important est arrivé ici: bataille, miracle, mythe, idylle, tragédie. Choisissez l'un de ces évènements et détaillez ou créez une histoire de votre cru.
Magie: Quelqu'un en ville monnaye sa magie. Cela a tendance à attirer d'autres lanceurs de sorts, +1 pour recruter lorsque vous indiquez que vous cherchez un adepte (cf. Manuel des Joueurs – Recrues).
Religion: Il y a une présence religieuse importante, peut-être une cathédrale ou un monastère. Ses habitants peuvent guérir et peut-être même ressusciter les morts en échange d'un don ou d'une quête. Vous avez +1 pour recruter des prêtres ici.
Guilde: Une ou plusieurs guildes (à préciser) ont une présence importante (et généralement une certaine influence). Si la guilde est étroitement associée à un type de recrue, vous avez +1 pour en recruter.
Personnage: Il y a une ou plusieurs personnes remarquables qui vivent ici. Donnez-leur un nom et indiquez en quoi elles sont remarquables.

Nains: L'implantation est majoritairement ou entièrement peuplée de nains. Les marchandises naines sont plus fréquentes et moins chères que d'habitude.
Elfes: L'implantation est majoritairement ou entièrement peuplée d'elfes. Les marchandises elfes sont plus fréquentes et moins chères que d'habitude.
Artisanat: L'implantation est connue pour son excellence dans le métier indiqué. Les marchandises relatives à ce métier sont plus facilement disponibles ici ou de meilleure qualité qu'ailleurs.
Crime: Le crime est endémique ici et l'autorité faible.
Plaie: L'implantation a un problème récurrent, habituellement un type de monstre.
Puissance: L'implantation est soumise à une puissance d'un type particulier, généralement politique, religieuse, ou magique.

CRÉER UN VILLAGE

Par défaut, un village a les marqueurs suivants : Pauvre, Stable, Milice, Ressource (au choix) et a prêté serment à une autre implantation.
Si le village fait partie d'un royaume ou d'un empire, faites un choix ci-dessous:
- Le village est un endroit naturellement défendu: Sûr, -Défenses
- Le village dispose de ressources abondantes: +Prospérité, Ressources (au choix), Inimitié (au choix)
- Le village est sous la protection d'une autre implantation: Serment, +Défenses
- Le village est situé sur une route principale: Commerce (au choix), +Prospérité
- Le village est construit autour de la tour d'un magicien: Personnage (le mage), Plaie (créatures des arcanes)
- Le village a été construit sur un site d'importance religieuse: Religion, Historique (au choix)

Choisissez un problème:
- Le village est situé dans des terres arides ou non cultivables: Besoin (nourriture)
- Le village est dédié à une divinité: Culte (cette divinité), Inimitié (l'implantation d'une autre divinité)
- Le village a récemment mené une bataille: -Population, -Prospérité, si les habitants se sont battus jusqu'à la fin, -Défenses s'ils ont perdu.
- Le village a un problème avec un ou plusieurs monstres: Plaie (ces monstres), Besoin (aventuriers)
- Le village a absorbé un autre village: +Population, Crime
- Le village est paumé ou peu accueillant: -Prospérité, Nains ou Elfes

CRÉER UN BOURG

Par défaut, un bourg a les marqueurs suivants : Moyenne, Stable, Guet, et Commerce (deux de votre choix).
Si le bourg est connu pour faire du commerce avec autre implantation, faites un choix ci-dessous :
- Le bourg est en plein essor: En plein essor, Crime
- Le bourg est situé à un carrefour: Marché, +Prospérité
- Le bourg est défendu par une autre implantation: Serment (cette implantation), +Défenses
- Le bourg est construit autour d'une église: Puissance (religieuse)
- Le bourg est construit autour d'un métier: Artisanat (au choix), Ressource (quelque chose de nécessaire pour cet artisanat)
- Le bourg est construit autour d'un poste militaire: +Défenses

Choisissez un problème:
- Le bourg est devenu trop grand pour une denrée importante (comme une céréale, le bois ou la pierre): Besoin (cette ressource), Commerce (un village ou un bourg qui détient cette ressource)
- Le bourg offre une défense aux autres: Serment (au choix), -Défenses
- Le bourg abriterait un hors-la-loi célèbre: Personnage (le bandit), Inimitié (lieu des crimes)
- Le bourg a accaparé le marché d'un bien ou d'un service: Exotique (bien ou service), Inimitié (une implantation concurrente)
- Le bourg est frappé par une maladie: -Population
- Le bourg est un lieu de rencontre populaire: +Population, Crime

CRÉER UNE FORTERESSE

Par défaut, une forteresse a les marqueurs suivants: Pauvre, En déclin, Garde, Besoin (fournitures), Commerce (consommables), Serment (aux choix).
Si une implantation a fait allégeance à la forteresse, faites un choix ci-dessous :
- La forteresse appartient à une famille noble: +Prospérité, Puissance (politique)
- La forteresse est dirigée par un commandant habile: Personnage (le commandant), +Défenses
- La forteresse surveille une route de commerce: +Prospérité, Guilde (commerce)
- La forteresse est utilisée pour former des troupes spéciales: Magie, -Population
- La forteresse est entourée de terres fertiles: supprimer Besoin (fournitures)
- La forteresse se dresse sur une frontière: +Défenses, Inimitié (l'autre côté de la frontière)

Choisissez un problème:
- La forteresse est construite sur une position naturellement défendable: Sûr, -Population
- La forteresse appartenait autrefois à une autre puissance: Inimitié (implantations de cette puissance)
- La forteresse est un refuge de brigands: Crime
- La forteresse a été construite contre une menace spécifique: Plaie (cette menace)
- La forteresse a connu une terrible guerre sanglante: Histoire (bataille), Plaie (esprits sans repos)
- La qualité des effectifs de la forteresse est lamentable: Besoin (recrues qualifiées)

CRÉER UNE VILLE

Par défaut, une ville a les marqueurs : Moyenne, Stable, Garde, Marché, et Guilde (celle de votre choix). Elle a aussi des serments avec au moins deux autres implantations, habituellement un bourg et une forteresse.
Si la ville fait commerce avec au moins une implantation et si une implantation lui a prêté allégeance faites un choix ci-dessous :
- La ville dispose de défenses permanentes (des murs par exemple): + Défenses, sous serment (votre choix)
- La ville est dominée par une seule personne: Personnage (le dirigeant), Puissance (politique)
- La ville est multiculturelle: des nains ou des elfes ou les deux
- La ville est une plaque tournante du commerce: Commerce (chaque implantation à proximité), +Prospérité
- La ville est ancienne, construite au-dessus de ses propres ruines: Histoire (votre choix), Religion
- La ville est un centre d'apprentissage: Magie, Artisanat (au choix), Puissance (magique)

Choisissez un problème:
- La ville a dépassé ses ressources: +Population, Besoin (nourriture)
- La ville a des visées sur le territoire à proximité: Inimitié (implantations à proximité), +Défenses
- La ville est dirigée par une théocratie: -Défenses, Puissance (religieuse)
- La ville est dirigée par le peuple : -Défenses, +Population
- La ville dispose de défenses surnaturelles: +Défenses, Plaie (créatures surnaturelles liées)
- La ville se trouve sur un lieu de pouvoir: Magie, Personnage (celui qui veille le lieu du pouvoir), Plaie (créatures des arcanes)

FRONTS SUR LA CARTE DE CAMPAGNE

Vos implantations ne sont pas les seules choses sur la carte de campagne. En plus des implantations et des zones qui les entourent, vos fronts apparaissent indirectement sur la carte. Ce sont des outils d'organisation qui n'ont pas à être exposés ou indiqués. Les orcs de Olg'gothal sont peut-être un front mais ils n'ont pas à figurer sur la carte. Au lieu de cela, pour chaque front, ajoutez un élément qui suggère la présence du front. Vous pouvez inscrire un nom si vous voulez, mais utilisez le nom que les personnages emploieraient, pas le nom que vous avez donné à votre front.
Par exemple, les orcs de Olg'gothal pourraient être indiqués sur la carte avec un village en flammes, des feux au loin dans la nuit, ou un flux de réfugiés. Le Seigneur Xothal, une liche, pourrait être indiqué par une tour où des plantes mortes prennent racine et s'épanouissent.
Lorsque vos fronts changent, changez la carte. Si les joueurs nettoient la tour de Xothal, redessinez-la. Si les orcs sont chassés, effacez la foule des réfugiés.

MISE À JOUR DE LA CARTE DE CAMPAGNE

La carte de campagne est mise à jour entre les sessions ou chaque fois que les joueurs passent un temps significatif dans un endroit sûr. Les mises à jour sont à la fois normatives et descriptives: si l'on apprend que de larges forces se rassemblent près d'un village, on mettra à jours ses marqueurs. De même, si le marqueur Défenses d'un village est augmenté, vous verrez probablement plus d'hommes armés dans la rue.
Entre chaque session vérifiez chacune des conditions ci-dessous et tous les marqueurs de chaque implantation avant de passer à la suivante. Si une condition se vérifie, appliquez ses effets.

CROISSANCE

Quand un village ou une ville est en plein essor et sa prospérité est au-dessus de Moyenne, vous pouvez réduire la prospérité et les défenses pour passer à la catégorie de population directement supérieure. Les nouveaux bourgs acquièrent immédiatement un marché et les nouvelles villes une guilde (de votre choix).

DÉCLIN

Lorsque la population d'une implantation est en Exode et que sa prospérité est Pauvre ou moins, elle décline. Une ville devient un bourg

avec une population stable et +Prospérité. Une forteresse devient un bourg avec +Défenses et une population Stable. Un bourg devient un village à population stable et +Prospérité. Un village devient une ville fantôme.

BESOIN

Quand une implantation a un besoin qui n'est pas pourvu (par le commerce, la capture ou autre) l'implantation est dans le besoin. Ses marqueurs changent de -Prospérité ou -Population, ou l'un des marqueurs basé sur cette ressource (comme artisanat ou commerce) disparaît.

COMMERCE

Lorsque le commerce est bloqué parce que la source de ce commerce a disparu ou que la route commerciale est menacée ou encore pour des raisons politiques, l'implantation a le choix : Gagner un marqueur Besoin (des marchandises) ou -Prospérité.

CAPTURE

Lorsque le contrôle d'une ressource change, supprimez cette ressource des marqueurs de l'ancien propriétaire et ajoutez-la à ceux du nouveau (le cas échéant). Si le propriétaire précédent a une activité artisanale ou commerciale basée sur cette ressource, il gagne le marqueur Besoin (cette ressource). Si le nouveau propriétaire avait besoin de cette ressource, retirez le marqueur.

PROFIT

Quand une implantation a plus de commerce que sa prospérité actuelle, elle gagne +Prospérité.

EXCÉDENT

Quand une implantation dispose d'une ressource qu'une autre implantation recherche, créez un marqueur Commerce, à moins que des raisons diplomatiques ou une inimitié l'empêchent. L'implantation avec la ressource gagne +Prospérité et, au choix, Serments, +Population ou +Défenses; l'implantation avec le besoin efface ce besoin et ajoute Commerce.

ASSISTANCE

Quand une implantation est liée par un ou plusieurs serments à une implantation attaquée, elle peut transférer sa défense au prix de 1 pour 1 (elle perd -Défenses pour donner +Défenses à l'autre implantation).

ASSIÉGÉE

Une implantation entourée par des forces ennemies subit des pertes. Si elle se défend avec vigueur, ses marqueurs sont ajustés de -Défenses. Si la défense qui en résulte est de niveau Guet ou moins, son marqueur prospérité est également modifié de -Prospérité. Si elle tente plutôt d'attendre la levée du siège, elle obtient –Population. Si sa nouvelle population est de niveau "En déclin" ou moins, l'implantation perd un marqueur de votre choix. Si les défenses de l'implantation surclassent celles de l'attaquant (à votre appréciation), le siège est levé.

OCCASION

Une implantation qui a une inimitié envers une implantation plus faible peut l'attaquer. Soustrayez la distance (en rations) entre les implantations du niveau de défense de l'implantation inamicale. Si le résultat est supérieur au niveau de défense de l'autre implantation + la différence de population entre les deux implantations, l'attaque a lieu. Sinon, à vous de juger : que s'est-il passé récemment pour attiser tant de colère ? Tant que l'implantation attaquante maintient son siège, elle perd -Défenses.

LE CHOC

Lorsque deux implantations s'attaquent réciproquement leurs forces se rencontrent quelque part au milieu et s'affrontent. Si elles sont de force égale, elles perdent chacune -Défenses et leurs troupes rentrent à la maison. Si l'une a l'avantage, elle perd -Défenses tandis que l'autre perd -2 Défenses.

AUTRES MISES À JOUR

Les conditions ci-dessus détaillent les interactions basiques entre implantations, mais votre front ou les joueurs peuvent rendre les choses beaucoup plus complexes. Comme les marqueurs sont descriptifs, ajoutez-les au besoin pour tenir compte des actions des PJ et des effets de vos fronts sur le monde.

CHAPITRE 5 - ENSEIGNER LE JEU

A présent que vous avez lu ce livre, il est probable qu'à un moment donné vous le ferez découvrir aux autres, qu'ils soient rôlistes expérimentés ou débutants. Tout au long du processus de conception, nous avons eu l'occasion de côtoyer beaucoup de joueurs d'horizons différents et nous nous sommes rendu compte que certaines choses permettaient un meilleur apprentissage.

SITUEZ LE JEU

Avant de démarrer, vous allez probablement présenter le jeu (ne démarrez pas à froid, ce n'est pas terrible). Vous allez expliquer pourquoi vous voulez jouer Dungeon World et pourquoi vous pensez qu'ils aimeront ça.
Avant tout, faites-le avec vos propres mots. Nous ne pouvons pas vous fournir un argumentaire parce que la meilleure façon d'intéresser les gens au jeu est de faire partager votre propre enthousiasme. Il y a cependant certaines choses que vous pourriez aborder.
Avec des néophytes, il est préférable de se concentrer sur ce que signifie le jeu de rôle dans DW. Dites-leur ce qu'ils vont faire (jouer un personnage) et ce que vous allez faire (dépeindre le monde autour d'eux). Évoquez le concept général (aventuriers et aventure). Vous pouvez également parler des règles et de la manière dont elles sont censées faire avancer l'action d'une manière intéressante.
Avec des rôlistes plus chevronnés, en particulier ceux qui ont joué à d'autres jeux d'heroic fantasy, vous pouvez vous concentrer davantage sur ce qui différencie DW d'autres jeux du même genre. La simplicité, la façon dont les règles se déclenchent juste au bon moment, et le rythme rapide sont des choses que les rôlistes expérimentés apprécient souvent.
Peu importe le public, ne présentez pas juste DW mais ce que vous allez jouer. Si c'est un périple dans les égouts de la ville, dites-leur dès le départ. S'il s'agit de mettre fin aux agissements d'une secte, cela devrait faire partie de votre description. L'interaction entre vous, les joueurs et les règles va créer toutes sortes de développements intéressants plus tard. Aussi, présentez sans détours la partie que vous voulez mettre en place.

PRÉSENTEZ LES CLASSES

Une fois que tout le monde s'est décidé et que vous êtes assis pour jouer, commencez par présenter les feuilles de personnage. Donnez une brève description de chacune des classes, en veillant à mentionner son rôle et sa place dans le monde. Vous pouvez également lire l'introduction qui indique ce que chaque classe fait et comment elle s'inscrit dans son environnement.

Si quelqu'un a des questions sur les règles, répondez-y mais, pour l'instant, concentrez-vous sur la description du rôle des classes en termes clairs. Si quelqu'un s'interroge sur le guerrier, il est plus utile de mentionner que celui-ci a une arme favorite, unique en son genre, plutôt que de détailler la façon dont elle fonctionne.

CRÉEZ LES PERSONNAGES

Expliquez les règles de création des personnages étape par étape. Ce processus est une excellente introduction aux concepts de base : les joueurs vont ainsi découvrir progressivement les caractéristiques, les actions, les PV et les dégâts. Ne vous embarquez pas dans une explication complète.

Chaque joueur identifiera les règles importantes de sa classe. Le guerrier, par exemple, verra qu'il est question de portées et de marqueurs pour les armes; expliquez-lui ça autant que nécessaire. Si le joueur ne vous demande pas ce que perforant veut dire, ce n'est pas grave. Il agira en fonction de la fiction, ce que les statistiques et les marqueurs reflètent de toute façon.

Si vos joueurs sont particulièrement soucieux de créer des personnages optimisés, donnez-leur la possibilité de les changer plus tard. En essayant de couvrir toutes les règles et de leur donner tout le contexte maintenant, vous allez simplement ralentir le jeu. Surtout, ne détaillez pas encore les actions de base. Laissez-les de côté en attendant que les joueurs les lisent et posent des questions, mais ne perdez pas de temps à vouloir les expliquer toutes. Cela viendra en temps voulu.

Au moment où les joueurs présenteront leur personnage et commenceront à créer des liens avec les autres PJ, passez des réponses aux questions. Demandez-leur pourquoi ils ont fait ces choix et ce que cela signifie pour leur personnage. Réclamez des détails sur les liens qu'ils ont créés. Laissez leurs choix définir le monde autour d'eux. Prenez note de tout ce qui pourrait vous être utile par la suite.

COMMENCEZ À JOUER

Démarrez le jeu en décrivant concrètement le monde autour des PJ. Soyez bref et évocateur, utilisez beaucoup de détails, et terminez la narration avec quelque chose qui exige une action. Puis demandez-leur ce qu'ils font. N'allez pas imaginer que les nouveaux joueurs prendront d'eux-mêmes des initiatives. Donnez-leur du grain à moudre tout de suite pour les immerger complètement dans le jeu.

Dans le cas de néophytes, assurez-vous bien qu'ils ont les outils pour réagir aux actions dans lesquelles ils sont plongés. Un combat est un bon choix, de même qu'une négociation tendue qui peut facilement dégénérer en combat. Faites simple et laissez la complexité s'inviter peu à peu.

Même dans un combat, restez-en à des monstres simples, à savoir des bestioles qui saignent, n'ont pas trop d'armure et sans rien de perforant. Donnez-leur une chance de s'habituer à leur armure en leur infligeant des dégâts, avant de commencer à utiliser les exceptions à ces règles, comme les marqueurs perforant et ignore l'armure. Bien sûr, si la fiction exige de tels monstres ou marqueurs, utilisez-les, mais à la marge.

Pour les nouveaux joueurs faites souvent usage de votre action montrez des signes d'une menace à venir. Les nouveaux joueurs ou ceux habitués à d'autres types de jeux fantastiques peuvent se méprendre sur ce qui est mortel; assurez-vous donc de leur montrer clairement les dangers.

Une fois qu'ils auront un peu plus d'expérience, vous pourrez lever le pied sur les signes avant-coureurs.
Si vous menez pour la première fois, contentez-vous de quelques actions : montrez des signes d'une menace à venir, infligez des dégâts, mettez quelqu'un dans une situation difficile. Regardez votre liste d'actions si vous êtes sûr qu'aucune de ces trois ne s'applique. Vous allez peu à peu vous familiariser avec tout l'arsenal du MJ et l'utiliser deviendra bientôt comme une seconde nature.

CONTINUER LE JEU

Après une heure ou deux de jeu, vous aurez tous pigé le truc. Si vous êtes MJ débutant, vous pouvez mettre un peu plus de temps (une ou deux séances) pour vous familiariser avec vos actions.

Si vous avez du mal pendant la première séance, considérez ça comme l'épisode pilote d'une série télé. N'hésitez pas à recommencer ou modifier rétroactivement les choses. Si un joueur décide que le voleur ne lui convient pas, laissez-le changer de classe ou créer un tout autre personnage. Si votre première aventure ne fonctionnait pas trop bien, bazardez-là et démarrez quelque chose de nouveau.

Même si DW fonctionne très bien pour les one-shots, les cycles de niveaux plus élevés et la mécanique des liens sont plus adaptés au long terme. Si vos deux premières séances se sont bien passées, vous pouvez ensuite en planifier cinq à dix de plus. Cette perspective vous donnera suffisamment d'amplitude pour mettre en place vos fronts et les résoudre.

ANNEXE 1 - ADAPTER DES SCÉNARIOS

On n'a pas toujours le temps pour préparer un scénario, de même qu'on ne se passionne pas tout de suite pour un jeu. Vous voulez juste le tester, ou alors vous avez un créneau de quatre heures à remplir dans une convention et vous n'avez jamais rencontré vos joueurs auparavant. Il se peut aussi que vous n'aimiez pas la préparation et que vous trouviez plus drôle de créer une carte et de faire avec. Ou encore, vous avez un vieux module old school que vous adorez et que vous voudriez faire jouer avec les règles de DW. Dans cette annexe, nous allons voir comment convertir et adapter des scénarii d'autres jeux dans Dungeon World et avoir la même souplesse pour jouer vos aventures préférées tout en utilisant les règles de ce livre.

VUE D'ENSEMBLE

La première étape consiste à lire l'aventure et les règles de DW. Il vous faut maîtriser les règles de base ainsi que celles sur les fronts et les principes du MJ. La lecture du scénario vous guidera dans l'adaptation du cadre de l'aventure tandis que les règles vous aideront à rester dans la bonne direction et à coller au style et au gameplay du jeu.

En lisant le module, vous porterez une attention particulière aux quatre thèmes suivants :
- Cartes et plans,
- Monstres,
- Objets magiques,
- PNJ et organisations.

Feuilletez l'aventure, prenez des notes, mais ne vous sentez pas obligé de tout mémoriser. Les parties du module qui se focalisent sur les statistiques sont susceptibles d'être ignorées et vous laisserez des blancs dans l'aventure pour faire place à la découverte.
Une fois votre lecture terminée, vous aurez une bonne vue d'ensemble sur le module, les forces en présence, les monstres spéciaux ou passionnants, les menaces et les dangers qui pèsent sur le monde et toutes les choses qui présentent un intérêt pour les PNJ. Mettez de côté l'aventure un instant et relisez les chapitre sur les fronts de DW. C'est là que se passe la grande partie de votre travail.

FRONTS

Le noyau de toute session d'aventure dans Dungeon World est le front; les fronts ont leurs catastrophes imminentes, les joueurs y réagissent et, en même temps, vous jouez pour savoir ce qui va se passer. La même chose est vraie pour une aventure convertie. A la lecture de ce module, vous aurez remarqué des PNJ, des lieux intéressants, des monstres et des organisations qui pourraient avoir un impact sur le monde ou certains buts à atteindre. Jetez un œil à la liste des types de fronts et créez-en un pour chaque groupe. Selon la taille de l'aventure, il peut y en avoir seulement un seul ou quelques-uns.

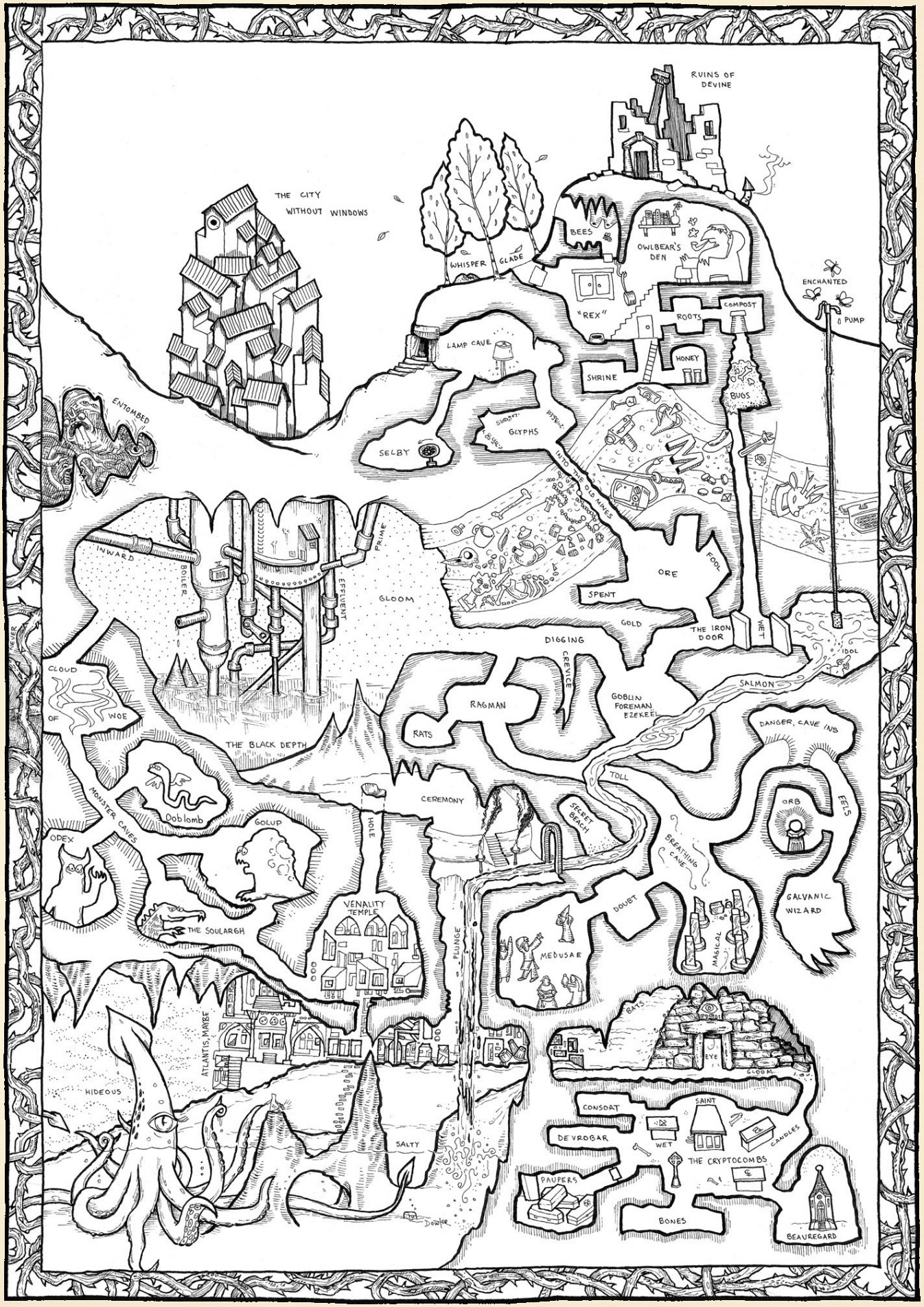
Je vais transformer un vieux scénar que j'aime bien. Je l'ai fait jouer une douzaine de fois avec un tas de systèmes différents et je pense que ça le ferait bien avec mes joueurs de DW. J'ai relu rapidement le module pour me rappeler de quoi ça parle.

C'est l'histoire d'un village menacé par un culte maléfique qui vénère un répugnant dieu reptilien. L'aventure comprend un donjon secret, un ordre religieux corrompu, un tas de troglodytes puants, un fatras de médisances et de suspicions et quelques aventuriers particulièrement inutiles. C'est un début assez sombre avec un vaste choix d'éléments maléfiques. J'ai décidé que tout cela relève de deux fronts principaux : les adorateurs et le clan troglodyte.

Maintenant, je pourrais créer un front propre au naga sorcier qui vit dans les cavernes ou au dieu reptile lui-même, mais comme je pense n'y consacrer que quelques séances, je vais rester concentré sur ces deux fronts. Je les distingue l'un de l'autre, car même s'ils évoluent ensemble par certains aspects, ils sont uniques et fonctionnent indépendamment.

Créez ces fronts, comme vous le feriez normalement en prévoyant un choix de dangers, des catastrophes imminentes et de sombres présages. Rédigez un ou deux enjeux, mais n'oubliez pas de vous laisser beaucoup de place de manière à pouvoir immerger les personnages. Normalement, vous devriez pouvoir tout tirer de votre imagination, mais dans ce cas précis, vous avez le module pour vous guider.

Considérez les fronts comme des thèmes, et les dangers comme des éléments tirés des pages de votre module. Pensez aux évènements que vos fronts sont censés générer dans l'aventure et comment cela pourrait dégénérer si les PNJ n'étaient pas là pour les arrêter. Que pourrait-il arriver de pire si ces fronts progressaient à leur guise ?


RUINS OF DEVINE
THE CITY WITHOUT WINDOWS
BEES
OWLBEAR'S DEN
WHISPER GLADE
ENCHANTED
PUMP
"REX"
COMPOST
ROOTS
LAMP CAVE
HONEY
SHRINE
BUGS
ENTOMBED
GLYPHS
SELBY
INTO THE OLD MINES
INWARD
DIGLER
PRIME
EFFLUENT
GLOOM
ORE
FOOL
SPENT
GOLD
THE IRON DOOR
WET
IDOL
DIGGING
CREVICE
SALMON
CLOUD OF WOE
RAGMAN
RATS
GOBLIN FOREMAN EZEKEEL
DANGER, CAVE IN
THE BLACK DEPTH
TOLL
CEREMONY
SECRET BEACH
ORB
FEES
MONSTER CAVES
Doblomb
GOLUP
ODEX
HOLE
BREATHING CAVE
GALVANIC WIZARD
VENALITY TEMPLE
THE SOULARGH
DOUBT
MEDUSAE
PLUNGE
MAGICAL
EATS
EYE
GLOOM
ATLANTIS, MAYBE
HIDEOUS
CONSOAT
SAINT
CANDLES
DEVROGAR
WET
SALTY
THE CRYPTOCOMBS
PAUPERS
BONES
BEAUREGARD

Ce genre de lecture entre les lignes vous donnera des munitions pour déclencher vos actions méchantes tout au long de l'aventure. C'est le moment où vous faites passer les PNJ de simples éléments statistiques en dangers à part entière ou en acteurs de votre front.

S'il y a des pièges, des malédictions ou des effets généraux de l'aventure vous allez pouvoir, à présent, mettre au point quelques actions sur-mesure. Beaucoup de vieux modules font parfois appel à un "jet de sauvegarde" pour éviter certains effets néfastes. Vous pouvez les remplacer par un défier le danger ou créer une action sur-mesure pour l'occasion. La clé ici est de capturer l'esprit de l'aventure plutôt que de traduire parfaitement des éléments mécaniques.
Lorsque vous avez terminé, vous aurez un ensemble de fronts qui couvrent les principales menaces et les dangers auxquels les personnages seront confrontés.

MONSTRES

La plupart des aventures publiées contenaient un ou deux monstres uniques jamais vus ailleurs, des créatures spéciales et des habitants des profondeurs aux attaques inédites. Parcourez l'aventure et assurez-vous que vous les avez tous recensés. De nombreux monstres auront déjà leurs caractéristiques dans DW et s'ils vous conviennent ainsi, notez dans votre front la page où ils se trouvent et passez à autre chose. Si vous souhaitez personnaliser davantage les monstres, voire créer les vôtres, utilisez les règles ad hoc (cf. Manuel des Monstres).

Dans cette étape, essayez d'éviter de penser à "équilibrer" les monstres ou de vous inquiéter à propos de leurs PV ou de leur armure. Réfléchissez davantage sur la façon dont le monstre est censé s'intégrer au monde. Effraie-t-il les aventuriers désespérés ? Est-il là pour leur barrer la route ou leur poser une énigme ? Quel est son but dans la grande écologie du donjon ou dans l'aventure en général ? Traduire l'esprit de la chose vous donnera toujours de meilleurs résultats. Si le monstre a un pouvoir sympa ou astucieux, créez donc une action sur-mesure ! D'un groupe à l'autre, ces actions donnent sa saveur particulière à DW, alors ne vous en privez pas dès que vous le pouvez.

ADAPTATION DIRECTE

Si vous tombez sur un monstre que vous n'avez pas encore créé et que vous ne connaissez pas assez bien DW pour le convertir en utilisant les règles de création de monstres, vous pouvez l'adapter directement.

DÉGÂTS

Si les dégâts du monstre sont d'un seul dé avec un bonus pouvant aller jusqu'à +10 gardez les tels quels. Si les dégâts du monstre utilisent plusieurs dés de la même espèce, lancez les dés et prenez le meilleur résultat. Si le monstre utilise des dés de différents types, lancez seulement le type le plus grand et prenez le meilleur résultat.

POINTS DE VIE

Si les PV du monstre sont indiqués sous forme de dés de vie, prenez la valeur maximale du premier dé et ajoutez un pour chaque dé de vie supplémentaire.

Si les PV du monstre sont indiqués sous forme d'un chiffre sans dés de vie, divisez ce chiffre par 4.

ARMURE

Si la classe d'armure du monstre est moyenne donnez-lui 1 armure. Une CA faible équivaut à 0 armure. Si elle est élevée, donnez-lui 2 armure, voire 3 pour les bêtes spécialisées en défense. Un monstre quasi invulnérable aura 4 armure et +1 armure si ses défenses sont magiques.

ACTIONS

Repérez les capacités spéciales et les attaques du monstre. Celles-ci forment la base de ses actions.

CARTES ET PLANS

Une des grandes différences entre DW et de nombreux autres JdR de fantasy est la façon de tracer les plans et les cartes. Dans de nombreux jeux, vous verrez des plans détaillés découpés en carrés où chaque chose a sa place, avec souvent le plus de détails possible. Ces plans laissent peu de place à l'imagination si ce n'est la description de l'endroit en question. DW prend souvent le contre-pied de cette tendance avec des cartes vierges et quelques mots descriptifs comme "lames" ou "effrayant".

Pour adapter une aventure dans DW, il suffit de garder à l'esprit vos principes et vos objectifs. Surtout, rappelez-vous que comme MJ vous devez dessiner des plans et des cartes et laisser des blancs puis poser des questions pour utiliser les réponses.

Aussi, il est souvent préférable de redessiner le plan entièrement si vous en avez le temps. Ne le copiez pas cm par cm, mais redessinez-le à main levée en laissant des espaces et créez de nouvelles pièces si vous le souhaitez.

Ne vous en tenez pas à la carte telle qu'elle est dessinée et laissez-vous une marge de liberté créatrice. L'idée ici est de vous donner suffisamment d'espace pour permettre aux joueurs de réagir à l'aventure afin de vous surprendre et vous inspirer. Si toute votre carte est fixée à l'avance, il n'y a aucun endroit que vous ne connaissiez déjà.
Choisissez quelques pièces qui ne vous intéressent pas et videz-les de leurs habitants. Dessinez un ou deux couloirs supplémentaires. Cela vous donnera un peu de liberté pour vous amuser durant la partie.

Si vous n'avez pas le temps ou l'envie de redessiner la carte, ne vous inquiétez pas. Il suffit de prendre la carte d'origine, rédiger quelques notes sur ce qui pourrait aller ici et là et laisser le reste en blanc. Lorsque les joueurs entrent dans cette pièce marquée "4F", imaginez ce qui pourrait s'y trouver en jetant un œil sur vos notes et pensez à ce qui s'y est passé. Vous finirez par trouver un bon équilibre entre l'improvisation et les éléments préparés.

Je vais garder la plus grande partie des souterrains qui sont prévus dans le module, le repaire des troglodytes et les grottes secrètes où les villageois sont tenus prisonniers, mais je vais balancer ce qui concerne le village lui-même et laisser ça en blanc. Ça me permettra de poser des questions du genre : "Qui connaissez-vous ici ?" ou "Qui vit dans la cabane abandonnée près du chemin ?" et d'utiliser les réponses. J'ai pris quelques notes sur l'endroit où la carte et mes fronts se croisent, mais je me suis surtout donné assez de liberté pour improviser.

MAGIE ET TRÉSORS

Dans les modules du commerce, il y a deux choses traditionnellement incontournables : les trésors et les objets magiques. C'est moins vrai dans DW (car la récompense vient surtout de ce qu'on y fait plutôt que de ce qu'on y gagne), mais il est toujours amusant de galérer dans un donjon ou d'explorer des ruines perdues et de trouver des objets magiques et des tas d'or !

Comme pour les monstres ou la carte, il est préférable d'envisager les objets magiques en fonction de leur usage plutôt que du bonus qu'ils donnent aux dégâts ou à l'armure.
Pensez à ce qui aura une utilité pour l'aventure elle-même, comme une épée magique qui peut servir à blesser le golem au niveau 4 ou un pendentif appartenant au prince capturé dans la salle 3.

DW n'est pas bâti sur l'équilibre entre trésor et niveau des personnages, aussi recherchez plutôt dans le scénario les objets qui vous paraissent sympa et intéressants et créez-en de nouveaux, avec, au besoin, des actions sur-mesure.

C'est peut-être l'étape la plus facile de l'adaptation. Ici encore, vous pouvez laisser de la place pour l'impro. Ecrivez : "Le sorcier a une baguette magique, que fait-elle ?" et décidez-le quand vous y serez. Interrogez les joueurs à ce sujet et voyez ce qu'ils ont à dire.

Laissez aussi l'action étaler sa science faire un peu de travail pour vous. "Vous avez entendu dire que le sorcier une étrange baguette magique. Quelles rumeurs avez-vous entendu à son sujet ?"

ACTION D'INTRODUCTION

Cette étape est entièrement facultative, mais peut être très utile lors d'une convention ou dans tous les cas où vous n'avez pas le temps pour une véritable première session.
Créez des accroches avec les éléments de l'aventure en rédigeant des actions sur-mesure qui interviendront après la création des personnages, juste avant de démarrer le jeu.
Ces actions serviront à plonger les personnages dans la fiction et à leur donner quelque chose de spécial pour les préparer à ce qui va se passer. Vous pouvez en écrire une pour chaque classe ou les grouper si vous le souhaitez.

Par exemple:

Toi le guerrier, quelqu'un qui t'aime t'a donné un cadeau avant ton départ à l'aventure. Tire 2d6 +CHA et dis-nous à quel point on t'aime. Sur un 10 + choisis deux objets, sur un 7-9 choisis-en un. Sur un échec, il te reste tout de même l'affection d'un être aimé.
• Un flacon d'antidote
• Un bouclier qui brille d'un éclat d'argent
• Une vieille clé rouillée en forme de lézard

Ces sortes d'actions peuvent donner aux joueurs le sentiment que leurs personnages sont liés à l'aventure en cours, et permettent d'ouvrir la porte à une série de questions-réponses qui donnent vie au monde.

Pensez aux fronts, aux choses qui mettent le monde en danger, aux richesses que ces choses protègent et à l'importance de celles-ci. Les échanges qui naissent de ces actions constituent un bon point de départ de l'aventure.

ANNEXE 2 - APPROFONDIR LE JEU

Dungeon World a été écrit avec une certaine vision du médiéval fantastique en tête. C'est un monde d'elfes et de nains, de héros et d'ignobles méchants. C'est un univers dangereux où les personnages combattent pour amasser gloire et richesses.
Pourtant, vous recherchez peut être une autre expérience de jeu. Vous pouvez avoir envie de jouer sur une planète désertique, peuplée de cannibales et dirigée par des souverains aux puissants pouvoirs psychiques. A moins que vous ne souhaitiez jouer dans un monde peuplé exclusivement d'humains, appartenant à des clans où des familles aussi différents que les gnomes et les nains peuvent l'être.
Tout cela est non seulement possible avec un minimum d'effort mais nous vous encourageons à le faire. Ce chapitre explique comment transformer Dungeon World en *votre* Dungeon World.

CRÉER DES ACTIONS

L'idéal, pour démarrer vos modifications de Dungeon World, reste probablement de commencer par les actions. La plupart des fronts, des dangers ou d'autres éléments du jeu contiennent déjà des actions sur-mesure.
Il est donc à la fois simple et naturel de commencer par cet aspect du jeu. Vous pouvez avoir besoin d'une action qui détermine les effets de certaines menaces précises ("*Quand vous vous rendez seul dans les Salles Impies…* "). Vous pouvez aussi créer une action pour couvrir quelque chose de plus important dans votre scénario ("*Quand vous nagez dans les eaux sombres …*").

Avec l'expérience vous en viendrez même à pouvoir créer des actions qui enrichissent une classe, voire même à créer intégralement votre propre classe.

POUR COMMENCER

La création d'une action peut démarrer à partir du déclencheur. Parfois quand un personnage fait quelque chose on a le sentiment qu'il faudrait une action pour résoudre la situation. C'est généralement par là que ça commence. D'autres fois, vous verrez des choses qui vous sembleront suffisamment différentes de ce qui existe déjà pour justifier une nouvelle action.

Une autre solution est de partir des effets. C'est particulièrement efficace pour les actions propres à une classe. Vous savez que les magiciens lancent des sorts, comment font-ils pour déclencher un tel résultat ?

Plus rarement, on peut partir du système de règles. Il peut arriver que l'on ait l'idée de quelque chose de vraiment sympa comme, par exemple, simuler aléatoirement l'évolution de l'état d'âme d'un démon asservi, et partir cette idée.

Il faut cependant rester vigilant quand le point de départ est purement mécanique.

Gardez bien à l'esprit que toute action doit être déclenché par la fiction et avoir un résultat concret dans la narration. L'aspect mécanique des règles est la partie la moins importante du processus.
Il est possible aussi de recycler les actions de ces jeux qui, comme DW, utilisent les actions en tant que moteur de résolution*. Ils sont souvent une bonne source d'inspiration et il ne faut pas s'en priver car il est généralement assez simple d'adapter une action pour DW.

DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Les actions peuvent être classées en fonction de ce qu'elles accomplissent en jeu.
Celles qui touchent à l'environnement ou simulent des éléments particuliers que vous avez ajoutés à DW sont dites spéciales. Elles sont généralement une chasse gardée du MJ dans la mesure où elles permettent de rendre le monde vraiment extraordinaire. Gardez cependant à l'esprit que seuls les joueurs peuvent initier des actions. Il faut donc les écrire ou les imprimer afin que tous puissent les consulter facilement, à l'exception de celles qui concernent ce que les joueurs ignorent encore.
Les actions qui reflètent les pouvoirs ou les capacités des personnages sont généralement des actions de classes. Toutes celles qui ciblent spécifiquement une classe devraient lui être rattachées.

Pour celles qui concernent des concepts plus génériques, comme par exemple une action qui ne serait accessible qu'à ceux qui ont déjà franchi le Sombre Portail de la Mort, il vaut mieux créer une classe de Compendium. Nous reparlerons de ces classes un peu plus loin.

* NdT : Apocalypse World, Apocalypse D&D ("l'ancêtre" de DW), Adventures on a Dungeon Planet, Monsterhearts…

Si l'action peut être entreprise indifféremment par tous les personnages et qu'il n'est pas évident de la raccrocher à un thème ou à une classe, c'est alors probablement soit une action de base, soit une action spéciale. Si elle est utilisée régulièrement, c'est une action de base. Si elle est utilisée plus rarement, c'est une action spéciale.

Les actions qu'accomplissent les joueurs en réponse aux menaces des monstres, comme tenter de résister à une maladie ou essayer de continuer à avancer face aux bourrasques d'un élémentaire d'air, sont des actions de joueur associées à ce monstre. Les actions de joueur associées à un monstre sont assez rares. En fait, la majorité des interactions entre les monstres et les joueurs seront résolues grâce à des actions de base ou de classe.
Certaines actions entreprises par les monstres contre les joueurs ne sont pas des actions de joueur du tout. Ce sont juste des actions de monstres qui traduisent simplement ce qu'ils font sous forme de règles. D'ailleurs, essayer de réduire systématiquement tout ce que font les monstres à des actions de joueur associées à ces monstre risque de limiter fortement votre créativité.

ACTIONS DE SCENARIO

Votre propre monde est empli de choses extraordinaires. Tous ces trucs formidables que vous avez créés méritent ou nécessitent des actions pour rendre compte de leurs effets.

Étudions celui de Chris Bennet :

Quand vous **ouvrez la trappe qui mène aux égouts des niveaux supérieurs**, lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.
• Vous évitez d'être couvert de matières fécales et de cadavres d'animaux en décomposition
• Vous évitez qu'un cube gélatineux vous tombe dessus
• Vous découvrez un passage secret vers la cache où la fille du marchand est retenue prisonnière.

Cette action est importante car elle est fortement rattachée à un lieu et à un moment particulier. Elle fut écrite à la demande de Jason Morningstar pour une séance de Dungeon World où les joueurs devaient explorer des égouts particulièrement sordides afin de secourir la fille d'un marchand. Deux des options proposées sont étroitement liées au contexte.

Quel est l'intérêt de créer une action comme celle-là alors que l'on aurait pu simplement utiliser **défier le danger** ? Si ouvrir une bouche d'égout est dangereux, **défier le danger** est là pour ça. L'intérêt est de prévoir à l'avance les conséquences possible de l'action. En fait, prévoir les résultats possibles ou intéressants d'une action dangereuse permet d'éviter d'avoir à improviser en cours de partie comme on le ferait si l'on devait utiliser **défier le danger**. On peut alors de se concentrer sur autre chose.
L'autre force de cette action est qu'elle permet d'insister sur un point important. Quand la condition de déclenchement est "Quand vous ouvrez la trappe" plutôt que "Quand vous agissez malgré un danger imminent" vous rappelez à tous que cette trappe présente un danger certain.

ACTIONS DE CLASSE

Chaque classe dispose déjà d'un panel d'actions suffisant pour être joué jusqu'au niveau 10. Ce qui ne veut pas dire que vous ne pouvez pas en ajouter d'autres. Car ce que vous ajouterez personnalisera Dungeon World à votre façon.

Par exemple :

Quand vous consacrez une pièce à votre divinité, marquez chaque entrée puis lancez 2d6+SAG. Sur 10+, la pièce devient un havre de paix et personne ne peut y commettre d'acte de violence. Sur 7-9, la pièce est pacifiée mais la quantité d'énergie divine nécessaire attire l'attention. Vous pouvez mettre fin à ce sanctuaire quand vous le souhaitez.

Cette action permet de présenter Dungeon World sous un jour un peu différent, en l'occurrence la nécessité de disposer d'un endroit paisible (bien que le concept de paix soit souvent difficile à appréhender pour les PJ). Ce n'est probablement pas adapté à toutes les parties de Dungeon World, mais c'est une excellente manière de personnaliser le jeu via les classes de personnage.

Il faut vraiment bien réfléchir à ce que l'on fait quand on ajoute une action à une classe. Il est fondamental de ne pas mettre en concurrence deux d'entre elles. Si un voleur utilise des sorts aussi efficacement qu'un mage, ce dernier va se sentir dévalorisé. Dans le même ordre d'idées, si les multi-classés agissent avec un niveau de moins c'est pour laisser la préséance aux classes uniques.

Un autre écueil est de créer une action dont les effets sont semblables à ceux d'une autre mais pour laquelle les conditions d'activation sont différentes. Ainsi, les actions qui ajoutent des dégâts sont plutôt à éviter, à moins d'être minutieusement conçues, avec des déclencheurs qui apportent réellement quelque chose.

Le raisonnement est à peu près le même pour les actions qui donnent de l'armure. Les classes telles qu'elles sont conçues ont une armure et font des dégâts adaptés à la plupart des dangers de DW. Si vous donnez plus à vos joueurs, vous prenez le risque de ne plus trouver de défis à leur mesure.

NOUVELLES CLASSES

Maintenant que vous vous êtes fait la main en créant de nouvelles actions et en modifiant quelques classes, vous aurez sans doute remarqué qu'une classe est composée d'un ensemble d'action regroupées autour d'un même thème, les capacités et les pouvoirs de chacune d'elle se complétant pour donner une expérience de jeu unique.

Si vous êtes prêt, la prochaine étape sera de créer une classe de toutes pièces.
Une des premières choses à prendre en compte est la place que prendra cette nouvelle classe.
Il est essentiel de définir clairement ce qui la différencie des autres.`

Le plus simple est de s'inspirer d'un personnage de fiction que l'on apprécie. Concentrez-vous sur ce que vous lui trouvez de sympa plutôt que d'essayer d'émuler le plus fidèlement possible tout ce qu'il est capable de faire.
Dans Dungeon World, l'inspiration des classes est assez évidente.
Notez cependant que ces sources d'inspirations ne sont pas forcément monolithiques.
Le style pompeux du mage vient clairement des Annales du Disque Monde.
Pourtant, notre magicien est bien plus compétent que ça et il lance ses sorts plutôt à la manière des mages de Jack Vance.
Il s'agit donc de s'inspirer d'une ambiance plutôt que de chercher à recréer fidèlement ce que les héros de certains livres font.

Une fois que l'on a les idées bien au clair, les premières étapes ne devraient pas poser de problème : points de vie, liens, équipement, alignements, peuples.

Les PV fonctionnent sur le modèle d'une **base +Constitution**. Cette base est généralement de 4, 6, 8 ou 10. Réfléchissez bien, car allouer plus de points de vie à votre classe qu'au guerrier ou au paladin pourrait leur voler la vedette. De même, avoir moins de points de vie que le mage est probablement suicidaire.
Une base de 4 PV est parfaite pour une classe délibérément fragile. Il lui faudra un petit coup de main en cas de corps à corps. Une base de 6 PV va plus à une classe qui n'est pas trop prévue pour le combat mais qui peut supporter quelques coups. 8 PV convient largement pour quelqu'un qui doit tenir sa place au combat, alors qu'une base de 10 PV doit plutôt être réservée aux experts en la matière, à ceux qui n'ont pas peur de se jeter au cœur de la mêlée.

Les dégâts doivent être choisis parmi les dés disponibles : d4, d6, d8, d10. Les classes présentées ici utilisent toutes un dé unique, sans bonus. Mais pourquoi ne pas expérimenter d'autres possibilités comme 2d4 ou 1d6+2. Traditionnellement, les classes à fort PV ont aussi de bons dégâts, mais votre nouvelle classe peut être un roc pacifique ou un canon de verre, fragile mais dangereux.

Les alignements déterminent les tendances de départ de la classe. La plupart des classes auront comme option l'alignement neutre, car seules les classes les plus radicales et fortement liées à un idéal ignorent les comportements égocentrés.
Une bonne action d'alignement doit se référer à quelque chose de suffisamment récurrent en jeu. Elle doit aussi proposer au joueur des options qu'il n'envisagerait pas forcement. Quelque chose comme : "Quand vous vous appropriez un trésor …" ne reflète pas particulièrement les valeurs du personnage.

Ajouter un prérequis peut suffire à préciser le positionnement moral : "Quand vous vous appropriez un trésor par la manipulation et le mensonge …". On appréhende mieux le personnage : il aime arnaquer les gens. Cela va guider le joueur dans son interprétation. L'alignement aide aussi à situer une classe dans le monde. Par exemple, il est bien connu que les paladins sont des parangons de l'ordre et du bien.

Mais ce sont probablement **les liens** qui mettrons le plus la classe en valeur. C'est là que, en tant qu'auteur vous aurez le plus d'interactions avec vos joueurs. À moins que votre classe ne soit particulièrement sociable ou asociale, contentez-vous de quatre liens.

Évitez les liens qui imposent des choix moraux ou éthiques. Pensez plutôt en termes de relations personnelles avec les alliés du PJ. Un voleur vole mais il protège ses alliés contre les pièges. Un guerrier défend ses camarades et tue les monstres qui pourraient les blesser. Le mage dispose d'un grand savoir qu'il choisira de partager ou non.

Vous pouvez partir des règles pour créer de nouveaux liens mais évitez ce qui est explicitement nominatif.

Les options d'**équipement** devraient inclure au moins une arme et une armure sauf si la classe est clairement non combattante. Les rations font aussi partie des incontournables. Partir à l'aventure sans nourriture dans une zone hostile confine à la stupidité.

CLASSES DE COMPENDIUM

Une classe de Compendium est accessible aux personnages d'un certain niveau qui satisfont à des conditions particulières. On parle de classes de Compendium car les premières sont apparues dans les Compendiums, compilations de classes et de règles pour le livre rouge de Dungeon World. Une classe de Compendium permet de développer un concept de personnage à cheval sur plusieurs classes.

Une classe de ce type est construite autour d'une action qui n'est accessible qu'après avoir vécu une expérience particulière.

Par exemple :

Quand vous vous trouvez en présence d'un dieu ou de l'un de ses avatars, vous pourrez, lors de votre prochain passage de niveau, choisir d'apprendre l'action suivante à la place d'une action de votre classe :

Lien divin
Quand vous choisissez un nouveau lien, vous pouvez noter le nom d'une divinité avec laquelle vous êtes entré en contact, à la place du nom d'un joueur. À partir du moment où ce lien peut s'appliquer à une situation en jeu, marquez le lien comme résolu pour obtenir une faveur divine décisive. La description de cette intervention revient au MJ. En fin de séance, vous remplacez ce lien par un nouveau qui pourra être en relation soit avec la divinité, soit avec un PJ.

Attention, ces actions ne sont accessibles que si le personnage remplit la condition nécessaire. De plus, elles ne seront disponibles qu'au niveau suivant.
Les meilleures classes de Compendium sont celles qui dépendent des actions des PJ et non de leurs caractéristiques ou d'évènements sur lesquels ils n'ont pas prise. Si, par exemple, la seule condition d'accès est d'être niveau 5, cela apporte peu de saveur en termes de narration. Par contre, une action qui suppose d'avoir survécu au passage du Sombre Portail de la Mort et d'en être revenu pour le raconter est bien plus gratifiante.
Une classe de Compendium regroupe généralement 2 ou 3 autres actions qui fonctionnent comme toute action de classe normale mais qui ont pour prérequis l'action initiale de cette classe.
Elles ne pourront être choisies qu'une fois connue l'action de départ.
Les classes de Compendium sont idéales pour des concepts qui vous intéressent mais qui ne sont pas suffisamment larges pour permettre de développer une classe complète. Si vous avez du mal à percevoir à quoi votre nouvelle classe devrait ressembler, à savoir combien de PV lui allouer ou si votre nouvelle classe marche sur les plates-bandes d'une autre classe qui existe déjà, alors mieux vaut probablement mieux en faire une classe de Compendium.

ACTIONS D'AVENTURE

Les actions d'aventure sont propres au scénario en cours. Elles font progresser le récit, changent les récompenses ou assurent la transition entre deux aventures.
Si vous animez une partie courte, lors d'une convention par exemple, vous pouvez utiliser quelque chose qui pose d'entrée les enjeux.
Voici (ci-contre) l'exemple d'une action de type "ce qui s'est passé dans les épisodes précédents" qui permet de placer directement vos joueurs au cœur du l'action, in media res.

VAILLANT GUERRIER

Les bandits n'étaient qu'un apéritif, les plaies, les hématomes, les coups reçus de vos ennemis un simple aperçu de ce qui vous attendait…

Maintenant, vous êtes piégé sous terre avec vos compagnons alors que vous n'aspiriez qu'au retour en ville pour profiter de vos richesses chèrement acquises. Pas de chance, il va falloir aiguiser votre épée car vos camarades ont encore besoin de votre protection avant de pouvoir profiter de la quiétude du retour à la civilisation. Comme d'habitude, vous voilà de nouveau sur la brèche.

Ce serait bien incroyable si aucun d'entre eux ne vous devait déjà un ou deux fiers services.
Jetez un coup d'œil alentour puis lancez 2d6+CHA.
Sur 10+, choisissez deux compagnons.
Sur 7-9, choisissez-en un. Sur 6-, vous êtes entouré d'ingrats.
Quand vous en éprouvez le besoin, vous pouvez réclamer, en retour, une et une seule faveur de la part d'un des membres du groupe que vous avez préalablement choisi.
Il doit alors effectuer une action de votre choix. Vous ne pouvez pas le forcer à accomplir une action qui risquerait de le blesser, qui l'obligerait à vous céder un objet magique en sa possession ou qui le mettrait directement en danger. Utilisez cette faveur pour le faire adhérer à votre point de vue, pour qu'il vous donne une de ses rations ou pour qu'il vous laisse son tour lors du partage du butin. Savourez le doux plaisir de la manipulation.

Le plus important dans cette action n'est pas tant le résultat du dé ou ses effets mais ce que l'on y apprend et le ton donné à la partie. Elle fournit au joueur un point de départ et pose le décor lors d'une partie rapide.

Le jet de dés et son résultat sont intéressants mais ils ne changeront pas radicalement le cours des événements. Donner à chaque joueur ce genre d'action est une excellente manière de lancer un scénario en convention.

Vous pouvez aussi personnaliser l'action de **fin de session** pour l'adapter à l'aventure en cours. Si vous le faites, il est alors indispensable de présenter votre nouvelle action de **fin de session** aux joueurs. L'objectif n'est pas de leur cacher ce qui permet de gagner des PX mais seulement d'adapter ces gains aux enjeux de l'aventure.

STRUCTURE DES ACTIONS

Les actions sont toutes construites sur le même modèle dont les composants essentiels sont un déclenchement ("Quand …") suivi d'un effet ("alors …"). Toutes les actions suivent ce schéma.

LE DÉCLENCHEMENT

La plupart des déclenchements dépendent de ce que font les PJ. Ils peuvent faire partie de la création de personnage mais aussi ouvrir ou clore une séance. Ces déclencheurs ne sont jamais dépendants d'une quelconque unité de temps.

Ne créez pas d'action qui commence par "Quand vous commencez le round adjacent à un dragon." Il n'y a pas de rounds. De plus, la dénomination "adjacent" n'est peut-être pas la meilleure non plus. Du point de vue de la fiction, on préférera surement "près d'un foutu dragon rouge".

Il y a une bonne raison pour que l'action **préparer des sorts** ne commence pas par "Quand vous passez une heure à étudier votre livre de sort". Le passage du temps dans Dungeon World est fluide et malléable. Il s'adapte aux circonstances comme on peut le faire dans un film. Ne vous reposer pas sur des notions temporelles trop rigides comme un tour de table (un round) ou des mesures précises (secondes, minutes, jours).

N'hésitez pas à user du ralenti dans vos scènes d'action tout comme au cinéma. Il peut se passer tant de choses entre le moment où l'archer gobelin tire sa flèche et le moment où elle atteint le genou de Trilnius. Hadrin peut lui faire un rempart de son corps, l'aigle du ranger peut dévier la flèche d'un coup d'aile ou Trilnius peut tenter de se jeter à couvert. Lors d'actions très rapides, vous pouvez allonger le temps comme une guimauve pour accentuer certains effets dramatiques.

Voici un choix de déclenchements :

- **Quand un personnage agit.** Exemples : **discerner la réalité**, **arts arcaniques** (Barde), **ordonner** (Ranger).
- **Quand un personnage agit dans des circonstances particulières.** Exemples : **tailler en pièces**, **voir rouge** (Guerrier), **attaque sournoise** (Voleur).
- **Quand les circonstances l'exigent, indépendamment des personnages.** Exemples : **recruter**, **fin de session**.
- **Quand un personnage utilise quelque chose.** Exemples : **objet magique**, **mânes** (Guerrier).
- **Immédiatement.** Exemples : **sérénité** (Clerc), **empoisonneur** (Voleur).

L'EFFET

La seule limite aux effets des actions est l'imagination. Tout est permis. Ne vous contentez pas de mécaniques de jeu comme un bonus de +1 ou un échange de statistiques. Puisque toutes les actions découlent de la narration, un effet tel que "Ils vous considèrent comme un ami" est au moins aussi puissant, voire plus, qu'un +1 continu.

Voici quelques exemples d'effets. Il est possible d'en combiner plusieurs au sein d'une même action :

- **Lancer les dés.** Exemples : **défier le danger**, **lancer un sort** (Magicien), **tir précis** (Ranger).
- **Substituer une statistique.** Exemple : **Nain** (Guerrier).
- **Annuler des dégâts.** Exemple : **le meilleur ami de l'homme** (Ranger).
- **Accorder un bonus ou un malus, à suivre ou continu.** Exemples : **aux abois** (Voleur), **frappe divine** (Paladin).
- **Infliger ou soigner des dégâts.** Exemples : **salve**, **attaque sournoise** (Voleur), **arts arcaniques** (Barde).
- **Choisir parmi.** Exemples : **étaler sa science**, **discerner la réalité**, **rituel** (Magicien).
- **Retenir et dépenser.** Exemples : **domination** (Magicien), **expertise des pièges** (Voleur).
- **Demander et répondre.** Exemples : **charmant et sincère** (Barde), **étaler sa science**.
- **Changer les circonstances.** Exemple : **réputation** (Barde).
- **Marquer de l'expérience.** Exemple : **fin de session**.
- **Demander plus d'informations.** Exemples : **négocier**, **rituel** (Magicien).
- **Ajouter des options.** Exemples : **tir précis** (Ranger).

CHANGER LES BASES

Une action peut également modifier la structure du jeu. Prenons, par exemple, une action qui évite de tirer les dés pour les dégâts :

Quand vous infligez des dégâts, au lieu de lancez les dés, substituez les dégâts fixes suivants : 2 points pour les d4, 3 pour les d6, 4 pour les d8, 5 pour les d10 et 6 pour les d12.

Des actions comme celle-ci changent fondamentalement le jeu. Aussi, faites bien attention lorsque vous bricolez les fondements du système. Les actions ne doivent jamais modifier les principes ou les objectifs du MJ. Vous ne devez pas toucher non plus au principe fondamental du jeu : "utiliser des actions pour produire des effets".

Certains éléments du système sont particulièrement simples à changer. Selon votre goût, vous pouvez ajuster le gain d'expérience pour rendre la progression en niveau plus ou moins rapide, de même qu'il est possible de modifier facilement les conditions de gain d'expérience.
Si le cadre de vos aventures ne prévoit pas d'explorer, de combattre des monstres et de trouver des trésors, modifiez l'action **fin de session** pour refléter ce changement. Il faut cependant s'assurer que tous les joueurs sont bien au courant des modifications avant de commencer à jouer.

On aimerait parfois aussi que certains combats (par exemple, contre un dragon), soient plus difficiles. La meilleure réponse est de décréter que combattre un dragon est évidement périlleux car c'est effectivement le cas dans la fiction. L'utilisation d'une arme ordinaire ne fait que titiller la bête car une telle arme ne peut pas le blesser. Mais si cela ne vous satisfait pas pour autant, considérerez l'action initialement prévue par Vincent Baker pour Apocalypse World (c'est ici en fait une légère adaptation de l'originale pour qu'elle corresponde à Dungeon World) :

Quand un joueur effectue une action que le MJ estime difficile, il subit un malus de -1 à son jet de dés. Quand un joueur effectue une action que le MJ estime presque insurmontable, il subit un malus de -2.

Le problème avec cette action, c'est qu'elle ne fait pas référence à quelque chose de très concret. En fait, elle demande l'arbitrage du MJ sans lui donner d'échelle de valeur claire. Si vous deviez créer ce genre d'action pour votre partie, vous pourriez aussi vous demander à quelle difficulté le joueur est confronté et essayez d'en construire une plus spécifiquement adaptée à ce que vous voulez. Cela dit, c'est une action tout à fait valable si vous estimez en avoir besoin.

ÉVOLUTION D'UNE ACTION

Regardons comment une action évolue au fur et à mesure des retours d'expérience. Une des premières actions de Dungeon World fut **tailler en pièces**, créée à l'origine par Tony Dowler.

Initialement l'action ressemblait à ça :

Quand vous vous jetez dans la mêlée pour attaquer vos ennemis, infligez des dégâts à votre adversaire, encaissez ceux qu'il vous inflige et lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- Un de vos alliés ne subit pas de dégâts ce tour
- Tuez un ennemi d'un niveau inférieur au vôtre ou infligez vos dégâts maximum
- Placez un adversaire où vous le souhaitez (repoussez-le, empêchez sa fuite etc.)
- Répartissez vos dégâts sur les cibles à votre portée.

Mais cette action posait problème car une des options, la réduction de dégâts, était bien moins utile que les autres. Se débarrasser rapidement de ses ennemis est toujours plus efficace. La première étape de l'évolution de l'action fut de supprimer cette option ce qui donna ceci :

Quand vous vous jetez dans la mêlée pour attaquer vos ennemis, infligez des dégâts à votre adversaire, encaissez ceux qu'il vous inflige et lancez 2d6+FOR. Sur 10+, choisissez 2. Sur 7-9, choisissez 1.

- Tuez un ennemi d'un niveau inférieur au vôtre ou infligez vos dégâts maximum
- Placez un adversaire où vous le souhaitez (repoussez-le, empêchez sa fuite etc.)
- Répartissez vos dégâts sur les cibles à votre portée.

Il ne nous restait donc plus que 3 options ce qui n'est pas de trop quand on en choisit 2 sur 10+. Il restait au joueur un choix à faire puisqu'il y a une option qui ne se réalisera pas et que toutes les options sont utiles.
Mais cette action n'était toujours pas satisfaisante car elle le résultat obtenu ne correspondait pas toujours à l'action dans la fiction.

Imaginons que Gregor attaque un aigle géant avec sa hache. Il décrit l'action de manière suivante : "*Après un moulinet de ma hache au-dessus de ma tête, je l'abats violement sur son aile droite.*" Il lance les dés et obtient 10 qui correspond à deux choix. Les dégâts maximum correspondent bien à ce qui a été raconté. Mais s'il choisit de repartir ses dégâts sur plusieurs cibles comment est-ce possible de le justifier avec cette description ?

Prendre en compte l'impératif narratif de l'action nous a amené à la modifier comme suit :

Quand vous attaquez un ennemi qui rend les coups, lancez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et vous évitez les siens. Vous pouvez choisir d'infliger double dégâts en vous exposant aux siens. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez les siens.

Nous avions une action qui reflétait bien une attaque de corps à corps. Il fallait aussi lier cette action à l'éventualité d'une riposte. Malheureusement, doubler les dégâts s'est avéré un peu trop puissant. Aussi, avons-nous dû encore la modifier ainsi :

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, lancez 2d6+FOR. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez les siens. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi. Vous pouvez choisir d'infliger +2 points de dégâts en vous exposant aux siens.

+2 est un avantage certain mais qui ne déséquilibre plus le jeu. Le problème qui s'est posé alors était que cela réduisait le rôle des adversaires à infliger des dégâts, alors qu'en réalité ils peuvent faire beaucoup d'autres choses comme, par exemple, vous balancer à l'autre bout de la pièce ou détruire le sol sous vos pieds. Pourquoi ne pouvaient-ils pas le faire en réponse à une attaque ?

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, lancez 2d6+FOR. Sur 10+ Vous infligez vos des dégâts à l'ennemi et vous évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, Vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais subissez une riposte.

Cette dernière version (celle qui sera conservée) permet au monstre de porter une "attaque" et non plus seulement de faire des dégâts, ce qui permet de diversifier les actions utilisables par les monstres et de les rendre beaucoup plus intéressants. +1d6 de dégâts au lieu de +2 est aussi plus ludique (et légèrement plus puissants aussi). La reformulation a permis de clarifier les choses.

ACTIONS DU MJ

Changer les actions du MJ n'a rien à voir avec le fait de changer celles des joueurs. C'est bien plus facile à modifier dans la mesure où elles ne font que formaliser ce qui se passe en jeu. Faites-vous plaisir et écrivez-en tant que vous voulez. Il se peut que vous ayez à créer quelque chose de totalement novateur mais, la plupart du temps, vous constaterez que c'est plus un cas particulier d'une action qui existe déjà. Gardez juste à l'esprit toute la palette de vos actions clémentes et méchantes, vos principes et vos objectifs, et tout ira bien.

Apporter des modifications aux objectifs ou aux principes du MJ correspond aux changements les plus profonds qu'il soit possible d'effectuer du point de vue du système. Modifier ces aspects-là du jeu risque d'avoir un impact sur beaucoup de choses qui devront alors elles-mêmes être ajustées et playtestées. "**Jouez pour découvrir ce qui va se passer**", est probablement la plus complexe à modifier.
D'autres possibilités comme "jouer pour faire avancer une intrigue prédéfinie" ou "jouer afin de proposer des défis aux joueurs" seront souvent en contradiction avec le reste des règles. Les actions donnent régulièrement des possibilités aux joueurs de changer le cours d'une aventure. Si vous ne jouez pas pour découvrir ce qui va se passer, vous aurez à repenser la majorité des actions.

Il est peut être possible de reformuler "**offrez aux personnages une vie d'aventures**" mais cela risque de ne pas être évident. "Offrez aux personnages une vie d'intrigues" paraît envisageable mais une intrigue n'est qu'une forme bien particulière d'aventure. Supprimer carrément cette exigence nécessiterait aussi de revoir complètement toutes les actions car elles ont été créées à cet effet. Les résultats des échecs et les actions clémentes notamment, concourent à générer de l'aventure.

"**Décrire un monde fantastique**" est probablement le plus simple à modifier. Cependant, on peut avoir quand même à réécrire un certain nombre d'action de classe. Des cadres historiques (plus sombres ou utopiques) sont possibles, mais ils nécessiteront quand même de repenser certaines choses. Dans une reconstitution historique il faudra revoir au minimum la magie et un certain nombre d'équipements. Dans une ambiance plus sombre, les conséquences des échecs aux actions doivent être plus dramatiques.
Enfin, dans une utopie, la plupart des actions ne trouveront pas d'utilité sous leur forme actuelle. Pourtant c'est probablement l'objectif du MJ le plus simple à modifier, dans la mesure où il suffit de modifier des actions et non la structure même du jeu.

Les principes du MJ sont plus malléables que ses objectifs. Il faut cependant rester vigilant car de petits changements peuvent tout de même altérer profondément le jeu.
"**Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs**", "**Ne désignez pas vos actions par leur nom**", "**Commencez et terminez avec la fiction**" et "**Soyez fan des personnages**" sont les principes les plus importants. Sans cela, le contrat moral du jeu et le système d'actions risque de s'effondrer.
"**Immergez-vous dans le fantastique**", "**Donnez vie à chaque monstre**", "**Nommez chaque personne**", "**Pensez "danger"**", "**Pensez aussi hors-champ**" sont au cœur de l'esprit de Dungeon World et permettent au fantastique de prendre forme. Il est possible de les modifier mais il faudra alors probablement revoir l'univers de jeu. De plus, si vous en modifiez un, il faudra probablement les revoir tous.

"**Laissez des vides**", et "**Posez des questions, utilisez les réponses**" sont importants à la bonne marche de Dungeon World. On les retrouve aussi dans d'autres jeux de la même famille. On peut les modifier mais la qualité du jeu s'en ressentira. Ces sont aussi les principes les plus facilement transposables à d'autres jeux, auxquels ils peuvent même apporter une réelle plus-value.
Certains aiment aussi ajouter le principe "éprouvez leurs liens". Ce principe est tout à fait compatible avec les autres, ainsi qu'avec les actions, mais il modifie quand même le propos du jeu. Les fronts devront être revus avec cette idée en tête et il faudra peut-être ajouter quelques actions appropriées.

LES MONSTRES

La façon la plus simple de modifier des monstres est de changer les questions utilisées pour les créer. Les ajustements les plus faciles concerneront leur dangerosité ou introduiront plus ou moins de hasard.
Le plus intéressant est de s'arranger pour que les nouvelles questions présentent le monstre sous un angle nouveau. Le principe qui sous-tend les questions est que les monstres sont des créatures vivantes qui ont leurs propres points de vue et qu'ils ne sont pas nécessairement en opposition

avec les joueurs. Si vous souhaitez orientez le jeu vers de la chasse aux monstres infâmes, vous pouvez modifier les questions en ajoutant ceci :

Ce monstre est irrémédiablement mauvais.

Choisissez l'une des raisons ci-dessous:
• C'est une manifestation de l'intrusion des Grands Anciens: Extra-planaire, +5 aux dégâts.
• C'est une création des Vieux Sorciers de la Tour Ecarlate : Construction, +5 PV.
• Il vient du fond des âges, avant l'apparition de l'homme : Primordial, +5 aux dégâts et aux PV.

Quand vous créez de nouvelles questions de monstres vous pouvez soit revisiter des monstres existants, soit explorer ces nouvelles questions pour de nouveaux monstres. Si vos nouvelles questions modifient en profondeur la vision que vous avez de Dungeon World, il vaut mieux alors revoir tous les monstres que vous utilisez. Mais si elles sont moins génériques, vous pouvez les utiliser pour des créations originales.

ANNEXE 3 - PNJ INSTANTANÉS

Parfois, les joueurs vont rencontrer quelqu'un qui sera important sur le moment. Quand le rituel tourne mal et qu'un pauvre villageois captif obtient une puissance cosmique, que va-t-il en faire ? Qui était-il ?
Quand il vous faut un PNJ rapidement, tout ce dont vous avez besoin est un but et la façon de l'atteindre. Nous appelons cela un moyen. Cela peut être n'importe quoi, d'un talent à une reconnaissance de dettes. Combinez les deux et vous avez un PNJ qui désire quelque chose et qui a une manière d'y parvenir. Et c'est parti !

100 BUTS

1. Se venger
2. Répandre la bonne parole
3. Retrouver un être cher
4. Faire de l'argent
5. Faire amende honorable
6. Explorer un lieu mystérieux
7. Découvrir une vérité cachée
8. Localiser un objet perdu
9. Tuer un ennemi haï
10. Conquérir une terre lointaine
11. Guérir une maladie
12. Fabriquer un chef-d'œuvre
13. Survivre un jour de plus
14. Obtenir de l'affection
15. Avoir raison
16. Etre plus intelligent, plus rapide et plus fort
17. Guérir une vieille blessure
18. Eradiquer un mal pour toujours
19. Cacher un fait honteux
20. Evangéliser
21. Répandre la souffrance
22. Prouver sa valeur
23. Monter en grade
24. Etre loué
25. Découvrir la vérité
26. Faire le bien sur un pari
27. Mettre fin à une obligation
28. Convaincre quelqu'un de faire son sale boulot
29. Voler quelque chose de précieux
30. Surmonter une mauvaise habitude
31. Commettre une atrocité
32. Gagner en renommée
33. Accumuler le pouvoir
34. Sauver quelqu'un d'une monstruosité
35. Enseigner
36. S'installer
37. Faire un dernier coup
38. Protéger la loi
39. Découvrir
40. Dévorer
41. Réhabiliter le nom de sa famille
42. Vivre une vie tranquille
43. Aider les autres
44. Expier
45. Prouver sa valeur
46. Accéder aux honneurs
47. Etendre ses terres
48. Gagner un titre
49. Se retirer de la société
50. S'échapper
51. Faire la fête
52. Revenir à la maison
53. Servir
54. Récupérer ce qui a été pris
55. Faire ce qui doit être fait
56. Etre un champion
57. Eviter de se faire remarquer
58. Aider un membre de la famille
59. Parfaire une compétence
60. Voyager
61. Surmonter un désavantage
62. Jouer le jeu
63. Etablir une dynastie
64. Améliorer le royaume
65. Prendre sa retraite
66. Retrouver un souvenir perdu
67. Se battre
68. Devenir la terreur des criminels
69. Elever des dragons
70. Répondre aux attentes
71. Devenir quelqu'un d'autre
72. Faire ce qui ne peut être fait
73. Etre remémoré dans les chansons
74. Etre oublié
75. Trouver l'amour véritable
76. Perdre la tête
77. Se faire plaisir
78. Tirer le meilleur parti de quelque chose
79. Trouver l'être unique
80. Détruire un artefact
81. En mettre plein la vue
82. Déclencher un été sans fin
83. Voler dans les airs
84. Trouver l'homme aux six doigts
85. Réveiller les anciens qui sommeillent
86. Divertir
87. Suivre un ordre
88. Mourir glorieusement
89. Etre prudent
90. Faire preuve de gentillesse
91. Ne pas tout gâcher
92. Découvrir le passé

93. Aller là où aucun homme n'est allé avant
94. Faire le bien
95. Devenir une bête
96. Répandre le sang
97. Vivre éternellement
98. Chasser la proie la plus dangereuse
99. Haïr
100. Fuir

100 MOYENS

1. Connexions criminelles
2. Force
3. Compétence avec une arme spécifique
4. Magie de protection
5. Connaissances sur le les environs
6. Sang Noble
7. Un objet unique
8. Destin spécial
9. Vision étroite
10. Connaissance cachée
11. Prescience magique
12. Filiation anormale
13. Influence politique
14. Un lien avec un monstre
15. Un secret
16. Le véritable amour
17. Un cœur innocent
18. Un plan pour le crime parfait
19. Un aller simple pour le paradis
20. Un minerai mystérieux
21. Le flouze, l'artiche, le pèze
22. Bénédiction divine
23. Immunité légale
24. Prophétie
25. Techniques secrètes d'arts martiaux
26. Un anneau de pouvoir
27. Un sac de patates très convoité
28. Un cœur
29. Une position fortifiée
30. Législateur
31. Polyglotte
32. Un œil averti
33. Endurance
34. Un endroit sûr
35. Visions
36. Un bel esprit
37. Une voix claire
38. Un super look
39. Une mélodie accrocheuse
40. Invention
41. Boulangerie
42. Brasserie
43. Fonte
44. Menuiserie
45. Écriture
46. Immunité contre le feu
47. Cuisine
48. Conteur
49. Chasseur de rats
50. Menteur
51. Ultime discrétion
52. Sex-appeal hallucinant
53. Froideur indéfinissable
54. Un don les nœuds
55. Jantes en acier chromé
56. Un tapis magique
57. Des idées sans fin
58. Persistance
59. Un stock de nourriture
60. Un sentier caché
61. Piété
62. Résistance aux maladies
63. Une bibliothèque
64. Beau parleur
65. Lignée
66. Un charme inné
67. Équilibre
68. Âmes
69. Vitesse
70. Un sens du bien et du mal
71. Certitude
72. Le souci du détail
73. Abnégation héroïque
74. Sens de l'orientation
75. Une grande idée
76. Une entrée cachée de la ville
77. L'amour de quelqu'un de puissant
78. Fidélité inconditionnelle
79. Fruit exotique
80. Poison
81. Mémoire parfaite
82. Le langage des oiseaux
83. La clé d'une porte importante
84. Travail des métaux
85. Bienfaiteurs mystérieux
86. Nerfs d'acier
87. Bluffer
88. Un loup domestiqué
89. Un frère perdu depuis longtemps et retrouvé
90. Une flèche avec votre nom dessus
91. Un vrai nom
92. La chance
93. L'attention de pouvoirs surnaturels
94. Gentillesse
95. Tatouages étranges
96. Une majestueuse barbe
97. Un livre dans une langue étrange
98. Puissance écrasante
99. La folie des grandeurs
100. Le vent dans le dos et une sacré pèche