

Déroulement d'une session de jeu

Avertissement : Ce texte est de [Jérônimo alias Jé](http://betaville-utopie.blogspot.fr/2014/06/mouse-guard-legendes-de-la-garde.html) (sur son blog <http://betaville-utopie.blogspot.fr/2014/06/mouse-guard-legendes-de-la-garde.html>). Je l'ai repris juste en échangeant les termes techniques anglophones par ceux présents dans la version française éditée par Footbridge.

[Cyl Loïc](#)

Voici les différentes étapes chronologiques d'une session type de **Les Légendes de la Garde** :

1. Réunion des Joueurs et du MJ pour la session.
2. Rappel des tenants et aboutissants de la précédente session de jeu.
 1. Le Joueur qui fait le récapitulatif peut soit regagner 1 point en **Nature**, soit acquérir un échec ou une réussite nécessaire pour l'augmentation d'une compétence, ou se débarrasser d'une condition pénalisante.
3. Briefing de mission par Gwendolyn (ou par le **Chef de patrouille** si la patrouille est hors Lockhaven).
4. Chaque Joueur choisit un **Objectif** lié à cette mission.
5. Tour du MJ :
 1. Le MJ fixe le **Climat** pour cette première session et demande un jet de **Guetteur d'orage** à un personnage pour prédire le **Climat** de la prochaine session (choisi parmi ceux possibles pour cette **Saison**). Si le jet est réussi, le **Climat** de la session suivante est choisi par les joueurs, si le jet est raté, le MJ peut faire intervenir comme **Complication** un changement de **Climat**.
 2. Le MJ décrit comment les personnages arrivent devant le premier obstacle, son type, et propose une solution pour le surmonter (compétence et niveau de l'obstacle).
 3. Les Joueurs décrivent comment ils veulent surmonter cet obstacle (solution qui peut être différente de celle proposée par le MJ) et réalisent les tests appropriés.
 1. Le MJ distribue les **Coches** associés à l'utilisation d'un trait comme pénalité.
 4. Le MJ narre comment évolue la situation en fonction du succès ou non des personnages face à l'obstacle (**Complication** / **État**).
 1. Les Joueurs peuvent utiliser leurs **Coches** pour lever les **Etats** de leurs personnages pendant le Tour du MJ. (*Cela coûte 2 Coches*)
 5. Répéter les étapes 5.2 à 5.4 jusqu'à ce que tous les obstacles prévus soient utilisés ou que la fin de la mission intervienne suite à sa réussite ou son échec. En tant que

MJ, si la mission n'est pas terminée, vous devez conduire le jeu pour qu'à la fin de votre tour les personnages puissent se retrouver dans un endroit sûr.

6. Chaque joueur reçoit un **Coche** supplémentaire.
6. Tour des Joueurs :
 1. Le Joueur possédant le plus de **Coches** commence, et narre ce qu'il veut accomplir jusqu'à ce qu'un jet soit requis.
 1. Ce jet peut servir pour lever les **Etats** de leurs personnages pendant le Tour des Joueurs. *(Cela ne coûte qu'1 Coche)*
 2. Le MJ annonce les détails liés au jet.
 3. Un **Coche** est effacé.
 4. Le jet est effectué.
 5. Le Joueur ou le MJ raconte brièvement le résultat du jet.
 6. Recommencer à l'étape 6.1 avec un Joueur différent jusqu'à ce que tous les **Coches** aient été dépensés.
7. Récompenses :
 1. Regarder l'atteinte ou non de l'**Objectif** de chaque Joueur.
 2. Regarder si les Joueurs ont suivi ou sont allés contre leurs **Croyances**.
 3. Regarder si les Joueurs ont suivi leurs Instincts.
 4. Voter pour le **JPM**.
 5. Voter pour l'**élément moteur**.
 6. Voter pour les Joueurs qui ont le mieux interprété leurs personnages.

Principes à développer au cours d'une session

Voici les points d'attention à garder à l'esprit en cours de partie selon les deux types de Tour.

Lors du Tour du MJ :

- Votre premier devoir en tant que MJ est de défier les **Objectifs** des joueurs.
- Transformez les souris de la Garde en héros, en défiant les joueurs avec des obstacles placés sur leur chemin et en leur donnant l'opportunité de se battre pour ce qu'ils croient.
- Introduisez l'esprit et l'ambiance de l'univers de **Les Légendes de la Garde**.
- Donnez à la patrouille une mission dangereuse et urgente ou une mission innocente mais qui se révèle finalement ne pas en être une. Créez des missions qui se développent organiquement à partir de la situation actuelle de la patrouille, de la mission précédente ou des éléments qui ont été introduits pendant les tours des Joueurs. Réincorporer comme obstacles les troubles générés par les joueurs. Les points ci-dessous sont des lignes directrices pour la création de la mission :
 - Défiez la patrouille avec les obstacles **Climat**, **Terrain**, **Animaux** et **Souris**.

- Choisissez deux obstacles et garder les deux autres en réserve. Présentez des obstacles qui menacent l'accomplissement des **Objectifs** choisis. Faites des obstacles à partir des **Objectifs**!
- Défiiez leurs **Croyances**. Je sais que je suis sur la bonne voie pour ce genre de situation quand je regarde le **Croyance** d'un personnage et je pense: "Hum, je me demande ce que le personnage va faire dans cette situation?". Utilisez les parents, les mentors, les artisans seniors, les amis, les ennemis pour présenter des opinions divergentes. Prenez des personnages avec des **Croyances** similaires et mettez-les en danger.
- Mettez les joueurs dans des situations qui déclenchent les Instincts de leurs personnages. Encouragez les personnages pour que leurs Instincts leur attirent des ennuis. Donnez-leur la possibilité de faire des choix, et faites que ce soit un choix difficile. Donnez-leur la possibilité d'interpréter leurs **Traits** en jeu.
- Mettez en opposition les **Objectifs** et les **Croyances**. Laissez les joueurs déterminer ce qui est le plus important à leurs yeux à ce moment-là.
- Menacez leurs **Relations**. Caractérisez les PNJs avec leurs propres **Croyances** et **Objectifs**. Mettez en danger ces PNJs en utilisant les obstacles liés à **Climat**, **Animal**, **Souris** et **Terrain**. Utilisez les amis, ennemis, artisans, mentors et parents des personnages pour leur soutirer des promesses et ensuite testez la force de ces promesses !
- Si vous jouez une session qui va représenter toute une saison, utilisez vos **Complications** pour créer des problèmes à long terme (en particulier au Tour des Joueurs).
- Créez des conséquences divertissantes et intéressantes suite à un jet raté. Ne demandez pas de jet pour une action si vous n'avez pas en tête une idée intéressante et fun de ce qui pourrait arriver et ce quel que soit le résultat final du test.
- Mettez les personnages dans des situations où la réputation de la Garde est en jeu.
- Ne répétez pas la même situation deux fois.
- Maintenez le sentiment d'urgence et d'immédiateté.
- Arbitrez l'utilisation des **Savoirs**.
- Si l'action en jeu arrive à son paroxysme, initiez un conflit.
- Présentez un monde riche, coloré et cohérent aux joueurs par le biais de descriptions vivantes et en amenant à la vie des personnages accrocheurs, en imaginant leur **Croyance**, leur **Objectif** et leur **Instinct** et gardez cela à l'esprit lorsque que vous les interprétez.
- L'environnement et le climat sont à considérer comme des personnages à part entière, et comme les plus cruels et horribles ennemis que vous puissiez imaginer. Ne les jouez pas de manière réaliste mais avec une intelligence sournoise comme s'ils en voulaient personnellement aux souris de la Garde.

- Saisissez l'opportunité de faire réussir un personnage au prix d'un **Etat** ou d'introduire une **Complication** qui se montre au final plus fun que ce qu'aurait été la réussite du test initial qui l'a introduit.

Lors du Tour des Joueurs :

- Si vous jouez une session qui va représenter toute une saison, utiliser vos **Complications** pour créer des problèmes à long terme.
- Conseillez les joueurs à propos des règles.
- Jouez les **Relations** et les PNJs.
- Si les personnages s'affrontent les uns avec les autres, introduisez un PNJ pour rester impliqué en tant que MJ dans la situation.

Quelques conseils génériques

Pour terminer ce billet, voici en vrac quelques conseils de plus :

- Soyez le gardien de la fiction, faites en sorte que tous les tests soient suffisamment décrits dans le cadre de celle-ci (surtout pour les dés **d'Aide** et les **Savoirs**).
- Soyez le gardien de la mécanique de jeu. Il est important de rappeler aux joueurs la façon d'obtenir des **Coches**, la façon de gagner et dépenser les points de **Persona** et de **Destin**, comment taxer sa **Nature**, etc.
- Le cœur du jeu tient sur la tension entre 3 pôles: votre essence de souris (**Nature**), votre devoir envers votre groupe et la communauté des souris (**Objectif** et/ou **Croyance**), et vos responsabilités propres (**Instincts** / **Relations**). Ne défiez pas de manière isolée les **Croyances** (acceptation ou rejet). Au lieu de cela, mettez les **Croyances** vs **Objectifs**, ou **Croyances** vs **Instincts**, **Nature** vs **Croyances**, etc. Chercher des occasions de placer les **COIs** d'un personnage en opposition avec ceux d'un autre personnage. La condition **En rogne** a été créée pour ça !
- Votre travail est de mettre en place des situations qui défient leurs **Croyances** et ensuite voir comment ils réagissent. Il peut s'agir de petites situations qui durent une seule scène ou de situations de grande envergure qui prennent un arc entier à résoudre. Il suffit de jouer vos PNJ (et le monde), car si vous avez bien conçu les PNJs et la situation, alors vous allez forcément remettre en question leurs **Croyances**. Pas besoin de les forcer artificiellement.
- Essayez de défier les **Croyances** d'une ou deux personnes par session. Laissez la responsabilité aux autres joueurs de mettre leurs **Croyances** en jeu. Il est vraiment facile pour eux de le faire. Tout ce qu'ils ont à faire est d'effectuer une action qui reflète leur **Croyance**. Ils peuvent le faire en dépensant un simple **Coche**.

- L'impulsion des joueurs à vouloir gagner des **Coches** devraient les amener à utiliser de manière négative leurs **Traits**. Les personnages de la Garde ressembleront alors à des êtres imparfaits chargés d'accomplir des exploits impossibles mais avec des enjeux importants. Ils deviendront alors des héros malgré eux.
- Si les joueurs ne gagnent pas de points de **Destin** ou de **Persona**, ils devraient, espérons-le, le remarquer et commencer à chercher des moments dans le jeu où leurs **Croyances** seront mis au défi, ce qui devrait vous faciliter la tâche. Ou bien, à défaut, ils peuvent toujours changer leurs **Croyances**.