

# RPG GALDMARILDIEEN

## Les Livres – Version Bêta

---

*Par Tharqua*

---

### SOMMAIRE

---

Partie n°1 : [Organisation de la catégorie du RPG et hiérarchie](#)

- A. [Différents Forums](#)
  - 1. [Zone Joueur](#)
    - i. [Fiche de Personnages \(Fdp\)](#)
  - 2. [Quêtes](#)
  - 3. [Coin des MJ](#)
- B. [Hiérarchie](#)
  - 1. [La Masterisation](#)
    - i. [Devenir MJ dans le JDRN](#)
    - ii. [Autres corvées](#)
  - 2. [Les Quêtes](#)

Partie n°2 : [Faire du JDRN](#)

- A. [Démarrer une quête](#)
  - 1. [...Principale \(QP\) et ses missions](#)
    - i. [Trouver un but](#)
    - ii. [Démarrer la Quête Principale](#)
      - a. [Nommer une mission](#)
    - iii. [Créer un Groupe et participation aux missions](#)
    - iv. [Venir en cours de route](#)
    - v. [Avis aux amateurs !](#)
  - 2. [Quête solitaire \(Q-solo\) et d'entraînement \(Q-entraînement\)](#)
  - 3. [Liens entre Quêtes Principales et Secondaires](#)
- B. [Rédiger au JDRN](#)
  - 1. [Avant de débiter](#)
  - 2. [Mise en forme](#)
  - 3. [Enchaînement des messages et le temps RPG au JDRN](#)
    - i. [Rappels](#)
    - ii. [Dans le JDRN](#)

# **Livre IV : Adaptation pour le Jeu de Rôle Numérique (JDRN) V1.0**

*Du Forum Officiel de Galdmaril*

Ce IV<sup>e</sup> Livre du RPG Galdmarildien a été conçu pour adapter celui-ci au système du Jeu de Rôle Numérique ou JDRN. Il s'agit de l'équivalent d'un Jeu de Rôle sur plateau (ou effectué par des joueurs physiquement présents dans une vraie pièce) mais pour être utilisé sur Internet par le biais, dans ce cas, sur le forum.

Précision : quand je dirais « moi » ou emploierais la première personne, je voudrais dire « Tharqua » (celui du forum officiel de Galdmaril).

Nota Bene : toutes les explications ne seront pas forcément tous données dans ce Livre, il faudra se reporter aux sujets « Organisation et Règlement » de chaque ensemble de sujets (Zone Joueur, Fiche de Personnages, Quêtes Principales et Quêtes Secondaires).

## **Partie n°1 : Organisation de la catégorie du RPG et hiérarchie**

### **A. Différents Forums**

Dans le Forum de Galdmaril, se trouve trois catégories : la première est centrée sur le jeu en lui-même, la deuxième sur l'univers du jeu et la troisième créée pour le RPG. Dans cette dernière, se trouve trois « forums » : « présentation du jeu » où se trouve toutes les informations dessus, la « Zone Joueur » et enfin une sous-catégorie appelée « Quêtes ».

De plus, dans chaque partie se trouve un sujet appelé « Organisation et règlement » qui explique plus en détails le rôle de ladite partie.

#### **1. Zone Joueur**

Ici, vous trouverez les Modes d'Emplois chargés d'expliquer comment fonctionne le RPG, différents annexes, une Foire Aux Questions ainsi qu'un sous-forum où les joueurs pourront afficher leurs fiches de personnage et un BBCode pour les fiches du JDRN.

##### **i. Fiche de Personnages (Fdp)**

A savoir : un joueur doit faire un nouveau sujet pour chaque nouveau personnage et qui porte le nom de celui-ci. Ensuite, il le crée normalement à partir des Livres et/ou des Modes d'Emplois (ME) en utilisant le BBCode disponible dans ce sous-forum. Il devra éditer la fiche de son personnage à chaque fois que cela sera nécessaire mais quand celui-ci montera de niveau, il devra la refaire entièrement dans un nouveau message.

Pour les modifications d'ordre temporaire de la Fdp dû à une quête, le joueur devra écrire un message, à la suite des autres dans le sujet du personnage concerné, où il indiquera comme ceci :

« *\*Modifications temporaire dû à la quête [principale/secondaire] > mission [nom de la mission] par [nom du MJ la masterisant] lancé le [Date de début de la mission].*

*[Type de la modification] fait le [date] à [heure]*

*[Indiqué ici si la mission est terminée et quand] »*

Ce message sera a réédité à chaque fois qu'il y aura une modification supplémentaire ou si elle n'est plus valide. Ne pas oublier d'indiquer directement si la mission est terminée. Pour toutes modifications de l'équipement ou définitives, cela se fera directement sur la Fdp.

## 2. Quêtes

Cette sous-catégorie comprend d'abord les quêtes principales : lieu où les joueurs sont les protagonistes d'une aventure épique qui se déroule sur plusieurs dizaines de missions. En gros, une série où chaque épisode est différent mais relié par une intrigue. Chaque « mission » terminée par les joueurs rapporte gros pour les personnages : de l'expérience, des trésors et pourquoi pas, des secrets cachés...

Ensuite, les quêtes secondaires sont totalement indépendantes d'une trame quelconque et ne sont pas reliés, ou très peu, aux intrigues des quêtes principales. Elles rapportent quelques XP et trésors mais aucun secret. De plus, elles ne sont pas essentielles et les personnages d'un groupe n'ont pas à être au complet pour les faire. Ce ne sont que des « bonus » pour améliorer le personnage entre deux missions principales.

Pour finir, les quêtes solitaires sont demandées par des joueurs pour faire ce qu'ils n'ont pas le temps de faire dans les quêtes principales et secondaires. Elles rapportent le plus souvent rien du tout ou très peu, suivant la générosité du MJ.

Pour préserver le « hasard » des jets de dés, il est impossible pour les joueurs d'édités leur message. Ceci car le lancé de dé nécessite un BBCode (« [roll][/]roll] ») mais ce sera expliqué plus en détail un peu plus bas.

Dans chaque sous-forum des quêtes, se trouve un récapitulatif de chaque aventure joué. De plus, une zone de jets de dés se trouve dans les quêtes secondaires pour permettre aux joueurs de déterminés les travers et pouvoirs/contraintes de leur personnage.

## 3. Coin des MJ

Dans ce lieu se réunisse les MJ pour discuter sans être entendu par les joueurs (trop curieux) et trouver des méthodes pour tuer les personnages de la manière la plus originale qui soit par pur sadisme.

## B. Hiérarchie

Un mot strict pour une idée simple : la masterisation. Il vient du mot anglais « master » signifiant le « maître ». Dans tous les JDR, il y a des Maîtres du Jeu ou MJ ; en anglais, dans les RPG, ce sont des Games Masters. Le principe de la masterisation, c'est de faire le MJ. Ensuite, la masterisation a donné le verbe « masteriser » qui signifie « faire le MJ ». Voilà pour le vocabulaire.

## 1. La Masterisation

Je ne pense pas devoir recommencer à écrire ce que veux dire « MJ » ni quel est son rôle. Je ne rappelle que le fait qu'un MJ a tous pouvoirs sur les joueurs et son scénario, de plus :

*« Il y a deux règles à savoir.*

*Règle n°1 : Le MJ a toujours raison.*

*Règle n°2 : Si un joueur aurait, dans un cas improbable, raison, se rapporter à la règle n°1. »*

Ceci pour expliquer simplement ce qu'il faut savoir. Je ne pourrais que rappeler aux MJ d'éviter d'abuser de leur pouvoir et de respecter avant tout... les règles regroupées dans les Livres que l'on pourra communément appeler « La Bible » (vive la modestie :D).

Bref, en tous cas, s'il arrivait un problème en rapport avec lesdites règles (ne pas savoir comment l'appliquer, les voir quelque part mais pas dans les livres, un paradoxe...), je me réserve le droit de trancher et de modifier en conséquence une partie des Livres. Je rappelle que les règles peuvent être éparpillées dans plusieurs lieux : les Modes d'Emplois (dans les explications complémentaires à respecter), le Livre Ier, le Livre IIInd et ce Livre.

S'il arrivait un problème intra-MJ (MJ VS MJ) ou inter-MJ (joueur VS MJ), c'est encore moi qui trancherai.

### i. Devenir MJ dans le JDRN

La solution évoquée dans le Livre IIInd qui consiste à tuer le MJ en place dans un scénario est peu réaliste mais pas impossible. Sinon, il faut avoir écrit du « RP » correct sur le Forum (et pas trois lignes splendides mais une histoire qui tienne la route), avoir déjà joué un bon nombre d'heures à un quelconque JDR ou RPG, de préférence du RPG Galdmarildien, et avoir une connaissance assez pointues du système de celui-ci (règles compris). Ce sont les critères indispensables.

Ensuite, pour ceux qui n'ont pas encore masterisé (ça serait bien d'avoir quelques connaissances dessus), un ME sera sûrement écrit mais pas avant une quelconque demande. Je tiens à signaler aussi que les « places » seront sûrement limitées en fonction du nombre de joueurs à raison d'un MJ tous les 6/8/10 joueurs (en fonction de leur activité).

### ii. Autres corvées

De toute façon, les MJ ont pour rôle de surveiller les fiches de personnages (Fdp) de chaque joueur en plus de modérer la Zone Joueur et la sous-catégorie « Quêtes ». Dans la surveillance des Fdp, il faudra contrôler que les travers par exemple, correspondent bien aux jets de déterminations etc.

## 2. Les Quêtes

Est-ce qu'un joueur a la possibilité de faire plusieurs quêtes en même temps ? Oui... et non.

Un personnage un peut faire qu'une mission de la quête principale avec une secondaire ou deux secondaires en même temps au maximum. Pas deux quêtes principales bien distinctes en même temps. Quant aux solitaires, elles ne peuvent être jouées que si le personnage a terminé toutes ses quêtes ou mission en cours. Par contre, il n'y a pas de limitations sur le nombre de quêtes que peut effectuer en même temps un joueur (si, bien-sûr, le nombre de personnages et sa vie IRL le permette). Petite précision : un joueur ne peut faire participer qu'un seul de ses personnages à une quête ou à un groupe.

Pour un MJ, c'est la même chose qu'un personnage : qu'une mission de la quête principale avec une secondaire ou deux secondaires en même temps au maximum.

## Partie n°2 : Faire du JDRN

Nous verrons ici les différentes règles et plus particulièrement comment participer à une quête dans le JDRN. Avant de commencer, n'oubliez pas qu'une mission qui peut prendre que quelques heures, en prendra sûrement un peu plus d'une semaine. Cela peut paraître long mais il faut savoir que le JDRN n'a pas pour but de détruire la vie IRL de ses joueurs.

### A. Démarrer une quête

#### 1. ...Principale (QP) et ses missions

Tout d'abord, il faut savoir qu'une quête principale ne se lance pas comme ça et qu'il faut répondre plusieurs critères. De plus, chaque mission doit apporter quelque chose à la QP et non simplement sauver un village de l'ennemi principal...

##### i. Trouver un but

En premier, il faut trouver quelque chose qui puisse lier plus ou moins directement chaque mission que joueront les aventuriers, un but final auquel chaque mission effectuée se rapprochera inéluctablement les personnages : l'exemple le plus simple réside dans « sauver le monde ». Ensuite, il faut trouver quelque chose qui puisse être relativement « récurant » : là encore, le plus concret c'est de combattre un ennemi qui menace le monde en voulant le contrôler ou le détruire purement et simplement.

Ce n'est pas tout, l'étape suivante est de trouver un moyen : aider un allié potentiellement puissant mais qui ne l'est pas encore, trouver une arme efficace... je passe le nombre d'idées possibles. Le trio but/ennemi/moyen est simple d'utilisation mais peu original sans être pourtant dénué d'intérêt si la scénarisation de chaque aventure est remarquable.

Sachez aussi qu'une quête principale ayant des répercussions quelconques sur le RP de Galdmaril ou plus particulièrement sur le « Background (BG) », devra être autorisée par le Grand Manitou : Twings. Il faudra lui envoyer un message expliquant rapidement ce qui va se passer et à quoi cela va mener au final (il n'est pas obligé de raconter ce qui va se passer entre le début et la fin, juste le début et la fin). Je laisse le soin au créateur de la ladite quête de « diplomationner » (comme on dit dans le jargon) avec le Manitou pour trouver un terrain d'entente...

De plus, il faudra passer par moi pour lancer une quête principale.

##### ii. Démarrer la Quête Principale

Cela est relativement simple. Comme dans la plupart des séries télévisées, il faut faire un « épisode pilote » ; id est (c'est-à-dire) une mission (pour le RPG) qui lance la quête d'une manière ou d'une autre. Je ne pourrais que citer l'épisode-pilote « Children of the Gods » de la célèbre série de science-fiction Stargate SG-1 (petit clin d'œil).

Plus concrètement, dans le JDRN Galdmarildien, le MJ va faire une « cinématique » : un important moment de narration expliquant ce qui se passe et pouvant utiliser les personnages des joueurs, sans leur accord, pour les faire faire une action quelconque. Ensuite, s'enchaîne après cette cinématique normalement la mission de départ qui enclenchera toutes les autres.

### a. Nommer une mission

Une mission = un sujet. Il devra porter un nom assez spécifique, comme ceci :

*<QP #-[Date début de la quête]> M n°# : [Nom de la mission] - [MJ] – [Date]*

QP : Quête Principale ; noté à la place du # le numéro de la quête puis entre les crochets la date de la mission-pilote (en jj/mm/aa ; ex : 01/01/10).

M : Mission ; noté le numéro de la mission à la place du # (0=mission-pilote) puis entre crochets le nom de celle-ci (nom court de préférence, vous pourrez développer dans le premier message du sujet).

Noté ensuite le nom du MJ responsable de la quête et le début de la mission (en jj/mm/aa ; ex : 01/01/10).

### iii. Créer un Groupe et participation aux missions

Après avoir publié la cinématique de la mission-pilote, le MJ responsable de la QP (Quête principale) lancera dans la Zone Joueur un sujet portant le numéro de la QP et le nom de la mission-pilote :

*<Avis aux Joueurs !> Quête Principale # - [Nom de la mission pilote]*

Il invitera les joueurs à prendre connaissance de ladite mission en y mettant son lien URL puis en y participant. Bien évidemment, il laissera deux semaines (il faut le marquer dans le sujet !), à compter de la date de publication du message, aux joueurs qui souhaitent participer à la quête.

**Je précise aux joueurs que c'est un engagement que de participer à la Quête Principale : participer au JDRN ne demande pas beaucoup de ressources (1/2 à 1 heure par jour) et par conséquent, évitez de vous en aller en cours de route sans prévenir.**

Chaque joueur qui s'est engagé devra participer à chaque mission de la QP mais devra prévenir à l'avance s'il lui est impossible d'y participer certains jours ou certaines fois. Ne vous inquiétez pas, il n'y aura pas tout le temps des missions en cours. De plus, si, pendant les périodes estivales (vacances, fêtes...), ¼ des joueurs du groupe ou qu'1/3 en période « normale » ne peuvent participer à une mission, je pense que les MJ accepteront de ne pas en lancer pour le groupe soit le plus complet que possible. NB : je parle des missions des quêtes principales et non des secondaires.

Mais qu'est-ce qu'un Groupe ? Aurais-je dû dire. Eh bien, plusieurs joueurs s'engagent à participer à toutes les missions de la Quête Principale : ce Groupe porte le nom que leur a désigné le MJ et les joueurs le note sur leur Fdp. **De plus, il ne peut contenir que 4 joueurs au minimum et 6 à 8 joueurs au maximum.**

Quant à ce dernier, il n'a pas le choix : dès qu'il lance une mission, il doit toujours être là et passer du temps à guider et arbitrer les joueurs. S'il est dans l'impossibilité la plus complète, la mission passe en stand-by et sera repris à son retour.

De plus, un Groupe dit avoir choisi préalablement son chef et son sous-chef.

### iv. Venir en cours de route

Pour les retardataires ou ceux qui décident finalement de rentrer dans le Groupe, il est toujours possible de participer à la Quête. Pour ce faire, il devra trouver avec le MJ une excuse RP pour pouvoir intégrer le Groupe mais il ne pourra pas entrer dans une mission déjà en cours de route, le joueur devra attendre le début d'une autre mission pour y participer.

## v. Être remplacé

Un joueur qui ne peut assurer pendant un certain temps sa participation à une QP déjà commencée, peut demander à n'importe qui (de préférence quelqu'un de confiance et qui connaît le RPG) de jouer son personnage en attendant son retour. Pour le meilleur... et pour le pire.

## 2. ...Secondaire (QS)

Contrairement aux Quêtes Principales, une QS a une faible probabilité de mourir. Il s'agit d'un moyen simple et rapide pour permettre aux personnages des joueurs de s'améliorer et au MJ de s'entraîner à la scénarisation. Une QS peut-être plus ou moins compliqué : cela peut aller des énigmes ou à la grosse baston de bourrin. Comme n'importe où, on ne fait pas combattre ce qui n'est pas combattable ; ex : cela ne sert à rien aux personnages d'affronter un spectre magique s'il n'y a aucun magicien dans le groupe....

### i. Avis aux amateurs !

En parlant de Groupe, une QS peut-être jouée par des membres de plusieurs Groupes différents ou des joueurs qui veulent simplement essayer le RPG. De plus, les QS ont quasiment les mêmes règles que les QP ; le MJ lance dans le sous-forum « Quêtes Secondaires » la cinématique qui va lancer l'aventure et publie aussitôt dans la Zone Joueur un avis pour inviter ces derniers à participer à la quête.

Contrairement aux missions principales, il peut y avoir n'importe quand des QS ; du moment que la règle des 4 joueurs minimums est respecté et que le MJ peut garantir sa présence. Et bien-évidemment, les joueurs qui s'inscrivent pour cette aventure acceptent de la terminer jusqu'au bout.

### a. Nomination

Sujet de la QS dans le sous-forum « Quêtes Secondaires » :

<QS -[Date début de la quête]> [Nom de la mission] - [MJ]

QS : Quête Secondaire ; noté entre les crochets la date de la mission-pilote (en jj/mm/aa ; ex : 01/01/10).

Noté entre crochets le nom de celle-ci (nom court de préférence, vous pourrez développer dans le premier message du sujet).

Noté ensuite le début de la mission (en jj/mm/aa ; ex : 01/01/10).

Sujet dans la Zone Joueur de la QS :

<Avis aux Amateurs !> Quête Secondaire - [Nom de la mission]

- Pour les deux nominations, cela fonctionne comme celles des QP.
- 

## 3. Quête solitaire (Q-solo) et d'entraînement (Q-entraînement)

➤ La principale différence entre une quête secondaire, c'est qu'une quête solitaire, elle, est « commandée » par le joueur auprès d'un MJ. Elles permettent aux joueurs de faire ce qu'ils n'ont pas le temps de faire dans les quêtes habituelles : marchander ou voler de l'équipement ou fabriquer d'importantes quantités de potions par exemple. La demande se fait généralement par MP et un accord est trouvé entre MJ/joueur pour les dates de l'aventure en sachant que le personnage ne peut faire qu'une quête solitaire et non d'autres types de quêtes en même temps.

Pour la nomination, sujet dans le sous-forum QS (on rajoute le nom du personnage protagoniste de la quête solo) : [<Qsolo -\[Date début de la quête\]> \[MJ\] - \[Joueur\]](#)

➤ La Quête d'entraînement sert à tous les nouveaux joueurs qui n'ont encore jamais faits du JDRN sur le RPG. Un MJ leur fera affronter divers monstre et plus généralement, utiliser un maximum de « manœuvres » (combat spécifique, positions, magie, dressage etc.) pour leur apprendre à en faire et être « roder » pour les quêtes sans avoir nécessairement besoin de lire en entier le Livre IIInd.

De plus, faire au moins une Q-entraînement est nécessairement obligatoire pour ne pas faire perdre trop de temps dans les quêtes standards. Les règles sont les un peu près mêmes que les quêtes principales avec quelques exceptions dont celle qu'il n'y a pas besoin de RP dans ce genre de quêtes (donc pas de cinématiques), il n'y a pas de limitation minimale, on ne peut pas venir en cours de route n'y être remplacé, il n'y a pas de groupes et le temps laissé pour prendre connaissance du sujet dans la Zone Joueur passe de 2 à une semaine.

Bref, les règles d'une quête d'entraînement sont modulables et peuvent être modifiées si les besoins le demandent comparées à celles d'une quête principale. Je laisse donc une ample liberté aux MJ dans ce domaine bien que généralement, il s'agira d'un seul MJ qui s'occupera des Q-entraînements.

Nomination pour une nouvelle Q-entraînement partie Quêtes Secondaires :

[<Q-entraînement #-\[Date début de la quête\]> \[MJ\]](#)

Noté à la place du # le numéro de la quête puis entre les crochets la date de début de la quête (en jj/mm/aa ; ex : 01/01/10).

Noté ensuite le nom du MJ responsable de la quête.

Nomination pour le message d'invitation à la participation de la quête pour les nouveaux joueurs :

[<Avis aux Nouveaux Joueurs !> Quête d'entraînement n°#](#)

#### 4. Liens entre Quêtes Principales et Secondaires

Quête Principale > Quête Secondaire > Quête Solitaire/entraînement – signe « > » = « supérieur »

Voilà un résumé rapide de ce qu'il faut savoir ; mais ce n'est pas tout : si un personnage fait deux quêtes en même temps (soit une mission principale et une QS) et qu'il prend une modification définitive (un nouveau niveau) à la fin de l'une des quêtes, cette modification ne pourra pas être prise en compte dans l'autre quête en cours.

*Ex : Moëbius gagne un certain nb d'XP qui le fait monter d'un lv supplémentaire dans la mission principale mais n'a toujours pas fini la QS à laquelle il participe. Par conséquent, il ne pourra pas finir sa QS avec un niveau supplémentaire mais bien comme s'il n'avait pas fait parallèlement une autre quête*

Cela est applicable pour tout et n'importe quoi, même pour les modifications temporaires : si un personnage perd 3 PV dans une quête, ça ne voudra pas dire qu'il a perdu aussi 3 PV dans l'autre quête. C'est bien-sûr pour ça qu'un joueur a l'obligation de séparer les modifications temporaires dû à une quête et celles d'une autre. De plus, vous vous rappelez sans doute qu'il faut obligatoirement refaire la Fdp d'un personnage dès qu'il monte d'un niveau ? Eh bien cela sert à éviter quelque petit problème dû au fait....

*Ex : Moëbius gagne un certain nb d'XP qui le fait monter d'un lv supplémentaire dans la mission principale mais n'a toujours pas fini la QS à laquelle il participe.*

Je vous laisse imaginer lesquels...

## B. Rédiger au JDRN

Ici, vous verrez comment faire pour participer à une quête et donc poster des messages d'une certaine manière pour le joueur et pour le MJ.

### 1. Avant de débiter

Pour les Joueurs : Tout d'abord, un message dans une quête ou « message de quête » (MQ) comprend toujours une partie RP et une partie HRP : c'est que j'appelle du « RP mixte ». Dans la première, le joueur écrit soit à la première personne (« je vois »), soit à la troisième personne (« il voit [mon personnage] ») ce que fait son personnage et ce qu'il pense faire (tourner une manette, préparer un plan d'action) ; attention, c'est un peu subtil : ce que pense le personnage (ces pensées intimes) n'est pas obligé d'être dit mais s'il souhaite faire une action, cela doit-être dit mais par au discours direct (dit-il), sauf si le joueur le souhaite, ou du moins au discours indirecte (pensa-t-il) ou au discours indirect libre (fit-il) *Ex : « Je vais aller à droite, dit Moëbius. » ou « Moëbius pensa tourner à droite » ou « Moëbius se préparer à tourner vers la droite »*

De plus, un joueur peut soit écrire au passé (pour raconter ce que son personnage a fait) ce qui va mieux avec le discours à la troisième personne, soit écrire au présent ou au futur/conditionnel (pour dire ce qu'il fait ou va faire) qui se rapporte au discours à la première personne. Mais cela peut-être tout à fait l'inverse, le joueur peut faire comme bon lui semble sur la narration.

Quant à la deuxième partie, il l'utilise pour s'exprimer de manière claire ou expliquer ce qu'il veut faire sans les habituelles contraintes du RP. On peut en profiter aussi pour commenter mais préférez toujours le RP. Le flood (s'éloigner du sujet) est strictement interdit. De plus, les jets de dés se font dans cette partie.

Pour les MJ : la première partie servira pour faire les cinématiques et commentez le paysage. La deuxième partie pour expliquer ce que vous attendez d'eux.

Tout est assez libre de ce côté-là du JDRN mais évitez de trop en abusez...

### 2. Mise en forme

*« Début du message joueur »*

*[Nom du personnage avec le lien de sa fiche de personnage] - [Nb de PV actuels du perso / PV totaux]  
- Attaque = [Potentiel d'attaque total] - Tir = [de tir si perso possède arme à distance] - Arme : Nom,  
Dégâts totaux, nb de mains - Arme 2 : idem-Bouclier : Type, Protection*

*#Partie RP#*

-----

*#Partie HRP#*

*« Fin du message joueur »*

Le joueur devra écrire son message dans cette mise en forme avec toujours au début un mini résumé de la Fdp avec son lien dans le nom de son perso.

Ex : « *Début du message joueur* »

*Moëbius (lien de sa FDP) - [12 / 36 PV] - Attaque = [42%] - Arme : Hache de combat, 2D6+1D4 -  
Bouclier : Targe de métal, +7 en Def*

*Moëbius aperçut donc une bande de 3 worens foncé sur lui et son groupe. Il leur conseilla de faire  
comme lui : esquiver la charge pour les prendre ensuite par derrière.*

-----  
*Rien à dire de plus seulement de conseiller à notre Ondin de faire attention à ses nageoires et de se  
bouger celle dorsale.*

« *Fin du message joueur* »

---

« *Début du message MJ* »

*#Partie RP – Cinématique#*

-----  
*#Partie HRP – Explication précise#*

« *Fin du message MJ* »

Le MJ a toujours un peu moins de contrainte dans ce domaine là mais devrais plus rédiger et faire donc des messages plus conséquents.

Ex : « *Début du message MJ* »

*#Vous voyez une bande 3 Worens foncez sur vous soudainement et comme vous n'avez pas réussi à  
détectez le danger à temps, vous êtes surpris mais vous avez encore le temps de faire une  
quelconque action avec cependant quelques difficultés supplémentaires.*

-----  
*#Votre échec lamentable du jet de perception vous a causé un malus de -20 sur tous vos futurs tests  
de cette séquence. Vous n'avez le droit qu'au premier round (mouvements et ordre brefs) et au  
troisième (tests et jets).*

*Que faites-vous ?*

« *Fin du message MJ* »

### 3. Enchaînement des messages et le temps RPG au JDRN

Tout d'abord, il faut savoir que les messages joueurs s'enchaînent toujours après ceux des MJ.

#### i. Rappels

Dans le Livre IIInd, j'expliquais le temps RPG ainsi que son organisation : il est propre au scénario en cours, c'est-à-dire que le temps peut passer plus ou moins vite dans l'aventure qu'en IRL (In Real Life, « dans la vie réelle » en anglais) suivant les besoins. De plus, certaines actions qui prennent normalement 2 secondes RP à être réalisées peuvent prendre plusieurs minutes IRL.

*Ex : Moëbius est poursuivi dans un donjon par une horde de 30 morts-vivants. Le joueur Tharqua qui gère Moëbius va peut-être passer une minute (dans l'IRL) pour décider ce que va faire (dans le RPG) son personnage, sûrement une action qui prendra que quelques secondes RPG.*

Vous voyez la nuance ? Bref, dans tous les cas, lorsqu'un personnage ou un groupe de personnages doit faire quelque chose (combattre, lancer un sort, dormir ou bien faire ses besoins ; mais on va plutôt prendre l'exemple du combat), le temps RPG se fait plus précis.

En effet, prenons l'exemple d'une séquence de combat, ledit temps commence à être divisé en round, en séquence et en tour. Un round dure dans le RPG 5 secondes, une séquence dure 15 secondes et un tour 15 minutes théoriquement mais il y a des exceptions que nous verrons plus tard. Par conséquent, il y a 3 rounds par séquence et 60 séquences par tour.

Mais intéressons-nous plutôt aux rounds et aux séquences :

- Dans le cas d'un combat entre deux groupes, 1 séquence sur 2 pourra être jouée par chaque groupe. (je ne vais pas développer plus, tout ce trouve au tout début du IIInd Livre).
- 1<sup>er</sup> round : c'est celui qui va déterminer tous les autres, il servira à réfléchir à ce que vous allez faire, donner un ordre bref ou encore faire une action très rapide (refermer une porte en voyant derrière 36 miliciens, changer ou prendre son arme etc.)
- 2<sup>e</sup> round : c'est là où vous ferez tous les principaux mouvements comme aller se cacher derrière le bar, fuir, se positionner... En sachant que si vous êtes engagés dans un combat, vous ne pourrez pas vous éloigner de votre adversaire (sinon vous risquez d'avoir quelques surprises).
- 3<sup>e</sup> round : vous ferez ici tous les tests que vous voudrez (attaquer, tirer, lancer un sort etc.).

Ceci est un simple copier/coller du Livre II mais qui explique simplement les 3 types de rounds.

*Ex : 1<sup>er</sup> round = Moëbius aperçoit les 2 hommes qu'il doit tuer pour la quête. Il sort donc son arme. 2<sup>e</sup> round = Il décide de se mettre en posture offensive pour terminer le plus rapidement ce qu'il doit faire. 3<sup>e</sup> round = il attaque donc 2 fois ses ennemis grâce au bonus que lui procure la position offensive.*

#### ii. Dans le JDRN

Il y a « une séquence du temps RPG » et « une séquence d'action ». La différence c'est que dans le premier, il s'agit d'une unité de mesure du temps et dans le deuxième le nom donné à l'enclenchement de cette mesure du temps. En gros, le MJ annonce une séquence de combat par exemple et après tout ce qu'il y a à faire est fait (ex : calcul de l'initiative), le MJ informe l'enclenchement de la séquence et dit pour faire simple « C'est à vous, round 1 séquence 1 tour 1 »

A ce moment là, chaque joueur peut rédiger au maximum un message pour dire ce qu'il va faire en accord aux règles du 1<sup>er</sup> round (réflexion ou action bref). En passant, on considérera que toutes actions rapides ou, plus généralement, tout ce qui se passe dans le 1<sup>er</sup> round, ne nécessitera pas de tests. En outre, il n'est pas obligé de faire quelque chose au 1<sup>er</sup> round mais rappelez-vous que l'on ne peut faire qu'une action par round, qu'elle soit complexe ou non.

Puis, lorsque tous les joueurs ont répondu où le temps maximal écoulé, c'est-à-dire 24 heures pour poster après le message d'un MJ, celui-ci informe les joueurs si c'est possible ou non, ou déclare l'action demandée comme effectuée. Logiquement, il annonce ensuite « C'est à vous, round 2 séquence 1 tour 1 ».

Le round 2 obéit aux mêmes « règles » d'un point de vu de la rédaction, que le round1 : un message maximum et 24h pour le poster. Seulement, les actions possibles sont beaucoup plus larges mais doivent avoir été mûrement réfléchi au 1<sup>er</sup> round pour être effectuées.

Quand cela est fait, le MJ répond si cela est possible ou pas (« C'est à vous, round 3 séquence 1 tour 1 ») et informe les joueurs qu'ils ont 24h pour faire les lancés de dés qu'ils doivent faire. La rédaction de ce message particulier ne peut être faite qu'en HRP et il n'est pas, ce qui n'est pas possible d'ailleurs, nécessaire d'écrire en RP.

*Ex : Test pour savoir si l'attaque de Moëbius a réussi ou non : [lancé d'un D%]*

Dans ce contexte, lorsque les joueurs ont procédé ont lancés qu'ils devaient faire ou que le temps est écoulé, le MJ informe chaque joueur de ce qui se vient de se passer.

*Ex : [narrateur] Moëbius vient de faire un test d'attaque réussi.*

*[MJ] RP : Moëbius assène un violant coup de hache sur son adversaire, celui-ci est méchamment amoché.*

*HRP : attaque réussi, il perd [lancé de xD6] PV.*

Le MJ n'est pas obligé de déclaré les caractéristiques de l'ennemi : PV, attaque etc. Les joueurs ne savent donc pas combien de PV ils restent à l'ennemi mais le MJ peut toujours donné des indices dans la partie RP (« méchamment amoché » qui pourrait bien dire, « encore quelques coups et c'est fini »).