

Le Jeu de Rôle des Gnomes

Règles pour le Conteur

Olivier Legrand (1998, révisé et complété en 2015)

Le Jeu de Rôle des Gnomes constitue une première approche du jeu de rôle, destinée à un jeune public. Pour y jouer, il faut être au moins deux : un Joueur, qui interprète le rôle du Gnome, et un Conteur, qui invente et raconte l'Aventure. Une Aventure peut très bien être jouée par plusieurs joueurs (qui interprètent chacun le rôle d'un Gnome), mais il ne peut y avoir qu'un seul Conteur. Il est conseillé de réserver le rôle du Conteur à un adulte (ou à un joueur plus expérimenté).

Construire une Aventure

Avant la partie, le Conteur doit préparer l'Aventure. Il doit, tout d'abord, imaginer le But de l'Aventure. Ce But est souvent en rapport avec la dernière Péripétie. Il peut s'agir, par exemple, de secourir un animal blessé, d'aller récupérer un trésor volé par un Troll ou encore d'aller cueillir des fleurs qu'on ne trouve qu'au plus profond de la forêt...

L'Aventure en elle-même peut être comparée à un parcours, composé de plusieurs étapes appelées **Péripéties**. A chaque Péripétie, le Gnome fait une Rencontre ou se retrouve face à une Embûche. Pendant la préparation de l'Aventure, le Conteur doit déterminer quelles Rencontres et quelles Embûches se trouvent sur le chemin du Gnome, et dans quel ordre.

Une Aventure "typique" comportera trois Embûches, deux Mauvaises Rencontres et une seule Bonne Rencontre, mais on peut modifier ce dosage pour rendre l'aventure plus ou moins difficile. Une fois qu'une Péripétie a été franchie, le Gnome peut poursuivre son chemin et passer à la Péripétie suivante.

Normalement, une Aventure se termine une fois que le Gnome a atteint son But. Si cette Aventure l'a emmené loin de chez lui, le Gnome peut normalement accomplir son voyage de retour sans encombre, sauf si le Conteur en décide autrement : ainsi, une Aventure pourrait très bien prendre la forme d'un aller-retour avec trois Péripéties à l'aller et trois autres au retour.

Les Embûches

Une Embûche est une difficulté particulière qu'un Gnome va rencontrer au cours de son Aventure. Avant le début du jeu, le Conteur doit choisir lui-même les Embûches auxquelles le Gnome va être confronté. Plus une Aventure est difficile, plus elle comporte d'Embûches.

En termes de jeu, une Embûche se traduit toujours par la nécessité de réussir une épreuve. Voici quelques exemples d'Embûches classiques : franchir un torrent (épreuve d'Adresse), retrouver son chemin quand on s'est perdu (épreuve de Chance), traverser une forêt en pleine nuit (épreuve de Courage).

Le joueur lance alors un nombre de dés qui dépend de la qualité mise à l'épreuve : 4 dés si la qualité est Très Bonne, 3 dés si elle est Bonne et 2 dés si elle est Assez Bonne.

Le joueur n'a pas besoin d'ajouter les résultats entre eux : seul compte le dé au résultat le plus élevé. Pour que l'épreuve soit réussie, il faut que ce meilleur dé indique un résultat de 5 ou 6. Si tous les dés ont un résultat de 4 ou moins, alors l'épreuve est manquée. Il n'y a donc aucun calcul à effectuer.

Si l'épreuve est réussie, le Gnome peut continuer son chemin et passer à la péripétie suivante.

Si l'épreuve est manquée, le Gnome doit dépenser 1 point de Débrouillardise pour se tirer d'affaire.

Jouer à Plusieurs

Le Jeu de Rôle des Gnomes a plutôt été conçu pour un seul joueur (et un Conteur), mais rien n'empêche de l'utiliser avec deux, trois ou quatre joueurs, interprétant chacun le rôle de son propre Gnome.

Dans ce cas, lorsque les personnages sont face à une épreuve, chaque joueur doit lancer le dé pour son Gnome : ainsi, face à la même épreuve, certains membres du groupe pourront réussir et d'autres échouer.

Chacun est également responsable de ses propres points de Débrouillardise ; un Gnome ne peut utiliser que ses propres points et ne peut pas en « emprunter » à ses compagnons (on évitera ainsi tout risque de dispute ou de « mauvais esprit » entre joueurs).

Les Rencontres

Une Rencontre est, comme son nom l'indique, une rencontre avec un animal, un être humain, un troll, un autre gnome ou toute autre créature imaginée par le Conteur. Il existe deux types de Rencontres : les Bonnes et les Mauvaises.

Une **Mauvaise Rencontre** constitue en fait un type particulier d'Embûche. Pour surmonter une Mauvaise Rencontre, il est nécessaire de réussir deux voire trois Epreuves différentes (voir page suivante pour quelques exemples).

Une **Bonne Rencontre** donne l'occasion au joueur et au Conteur de faire un peu de "role playing" et peut également se traduire par le gain d'un avantage spécial (voir page suivante pour quelques exemples).

La Perte du Bonnet

Le *Jeu de Rôle des Gnomes* étant destiné à de très jeunes joueurs, la mort des personnages a été exclue du champ des possibilités. La pire chose qui peut arriver à un Gnome est donc de perdre son bonnet.

Un Gnome qui perd son bonnet est tellement vexé, effrayé ou embarrassé qu'il DOIT immédiatement rebrousser chemin pour rentrer chez lui, ce qui termine l'Aventure. Le seul avantage est que, sans son bonnet, personne ne peut le repérer – ce qui le préserve de toute

Mauvaise Rencontre. Si le joueur s'étonne de pouvoir ainsi regagner son domicile sans encombre, expliquez-lui qu'il a trouvé un raccourci inespéré ou qu'il rencontre un autre gnome qui va l'aider à rentrer chez lui.

Un Travail Bien Fait

Lorsqu'un Gnome atteint son But sans perdre son bonnet, il a mené à bien son Aventure. Il reçoit alors une récompense inestimable : la satisfaction d'un travail bien fait. En termes de jeu, cette satisfaction se traduit par le gain d'un point de Débrouillardise en plus.

Ainsi, un Gnome ayant vécu trois Aventures et réussi deux d'entre elles aura gagné 2 points de Débrouillardise en plus et commencera donc sa quatrième Aventure avec un total de 5 points de Débrouillardise.

La Débrouillardise d'un Gnome ne peut jamais dépasser 10. Lorsqu'un Gnome atteint 10 en Débrouillardise, sa réputation est telle qu'il est presque toujours engagé comme conseiller par le Roi des Gnomes et doit donc mettre un terme à sa vie d'Aventures... Il est alors temps pour le joueur de créer un nouveau Gnome, plus jeune et moins expérimenté, qui commencera sa carrière avec 3 points de Débrouillardise. Rien n'interdit de décider que ce nouveau Gnome est le fils, le neveu ou le cousin éloigné du Gnome précédent, surtout si leurs bonnets sont de la même couleur.

Voilà pour les règles de jeu ! Il ne vous reste désormais qu'à imaginer votre première Aventure...

Vous trouverez page suivante quelques exemples typiques de Bonnes et de Mauvaises Rencontres.

*Enfin, pour les vieux briscards qui souhaiteraient étoffer un peu (mais sans trop les compliquer !) les règles du *Jeu de Rôle des Gnomes*, la dernière page de ce livret vous propose quelques petites règles optionnelles...*

Mauvaises Rencontres...

UN TROLL : Un Gnome qui aperçoit un Troll doit d'abord réussir une épreuve de Courage. Il faut ensuite éviter d'être remarqué par le Troll, ce qui nécessite la réussite d'une épreuve en Chance. Si cette épreuve est manquée et que le Gnome n'a plus de points de Débrouillardise, le Troll capture le malheureux Gnome. Un Gnome capturé a de fortes chances de finir dans la marmite du Troll... sauf s'il réussit une épreuve d'Adresse. Si cette épreuve de la dernière chance est manquée, le Gnome perd son bonnet et peut s'échapper de justesse, car le stupide Troll ne s'est pas rendu compte qu'il avait seulement jeté un bonnet (et non un gnome tout entier) dans sa marmite !

UN RAPACE (buse, hibou etc) : Les rapaces emportent parfois les Gnomes dans leurs serres, en les prenant pour des rongeurs. Pour éviter cela, le Gnome doit réussir une épreuve en Chance ET une épreuve en Adresse. S'il rate une seule de ces deux épreuves, le rapace l'emporte avant de s'apercevoir de son erreur et de le lacher d'assez haut. Le Gnome doit alors réussir une épreuve en Chance pour ne pas être trop esquiné par la chute. S'il rate cette épreuve et qu'il n'a plus de Débrouillardise, il se fait très mal au derrière en atterrissant et a en plus perdu son bonnet dans la chute !

UNE SORCIERE : Les sorcières veulent souvent capturer les Gnomes pour les réduire en bouillie afin de fabriquer leurs potions magiques. Face à une sorcière, un Gnome doit réussir une épreuve en Courage. S'il réussit, il n'a aucun mal à échapper à la sorcière mais doit réussir une épreuve en Chance pour éviter la malédiction qu'elle lui lance. S'il manque cette épreuve et qu'il n'a plus de points de Débrouillardise, le sortilège de la sorcière fait disparaître son bonnet !

UN GROS ANIMAL (ours, sanglier etc) : Les gros animaux ne sont pas forcément méchants, mais peuvent écraser un Gnome par mégarde. Pour éviter d'être piétiné, le Gnome doit réussir une épreuve de Chance ; si cette épreuve est manquée, il doit soit dépenser 1 point de Débrouillardise, soit réussir une épreuve d'Adresse. Si cette deuxième épreuve est manquée et que le Gnome n'a plus de points de Débrouillardise, il perd son bonnet en échappant de justesse à l'animal...

Et les Humains ?

Eh oui... et les humains, dans tout ça ? Le problème des « Grandes Gens », comme les appellent les Gnomes, c'est qu'on ne sait jamais à quoi s'attendre, avec eux ! Selon son caractère, son occupation ou même son humeur du moment, un humain pourra constituer une Bonne ou une Mauvaise Rencontre !

Un Bûcheron, par exemple, pourra poser les mêmes problèmes qu'un Gros Animal (Mauvaise Rencontre) s'il s'agit d'un balourd qui ne fait pas attention où il met les pieds... mais si c'est un ami du peupl des Gnomes, il pourra se montrer d'une aide aussi précieuse qu'un Autre Gnome (Bonne Rencontre).

Bonnes Rencontres...

UN AUTRE GNOME : Les autres Gnomes peuvent donner de précieux conseils. En termes de jeu, le joueur apprend quelle est la prochaine Embûche ou Rencontre ; son Gnome pourra alors essayer de l'éviter en réussissant une épreuve de Chance.

UN PETIT ANIMAL : En le prenant sur son dos ou en lui montrant un chemin sûr, un petit animal peut permettre au Gnome d'éviter la prochaine Péripétie, sans toutefois savoir ce qu'elle lui réservait...

UNE BONNE FEE : Une Bonne Fée a le pouvoir de rendre un Gnome plus Chanceux, Adroit ou Courageux (au choix de la Fée !) mais seulement pour quelque temps : en termes de jeu, le Gnome réussira automatiquement la prochaine épreuve liée à la qualité favorisée par la Bonne Fée, sans avoir à lancer de dé... mais ceci ne vaut que pour une seule épreuve !

Bonnes ou Mauvaises ?

Il est quelquefois difficile de savoir si une Rencontre est Bonne ou Mauvaise... Prenez ce Renard, par exemple, qui propose au Gnome de lui montrer un raccourci : est-il sincère ou bien cherche-t-il à embobiner le malheureux Gnome pour le croquer tranquillement dans son terrier ? Et cette Vieille Bonne Femme qui semble si serviable... est-elle une Sorcière ou une Bonne Fée déguisée ? Dans ce genre de situation, le joueur devra faire preuve d'astuce et de perspicacité...

Règles Optionnelles pour Vieux Briscards

Bien Joué !

Quand un joueur se montre particulièrement astucieux, vous pouvez le récompenser en lui donnant 1 point de Débrouillardise en plus, valable uniquement le temps de cette Aventure. Attention toutefois à ne pas abuser de ce genre de gratification, qui doit rester une récompense exceptionnelle.

Bonne Idée !

Une autre manière de récompenser une bonne idée, si elle correspond à une façon ingénieuse de passer une épreuve, est de permettre au joueur de lancer un dé supplémentaire. Ainsi, si le joueur d'un Gnome cherchant à échapper à la vigilance d'un Troll a l'idée d'une cachette particulièrement ingénieuse, il pourra lancer un dé de plus pour son épreuve de Chance.

Un Pour Tous...

Si vous jouez avec plusieurs joueurs, vous pouvez décider que certaines épreuves sont des épreuves collectives : dans ce cas, il suffit qu'un seul des Gnomes réussisse l'épreuve pour que tout le groupe surmonte l'obstacle. Dans la plupart des cas, toutefois, les épreuves seront individuelles et devront donc être passées par chaque Gnome de l'équipe.

Les épreuves collectives peuvent sembler plus faciles, puisqu'il suffit qu'un seul Gnome dans le groupe réussisse... mais attention, car si AUCUN d'entre eux ne réussit, chacun d'entre eux devra dépenser 1 point de Débrouillardise pour rattraper son échec !

Tous Pour Un !

L'option suivante concerne également le jeu à plusieurs et vise à mettre l'accent sur l'esprit d'équipe et l'entraide entre Gnomes.

Lorsqu'un Gnome manque une épreuve individuelle et qu'il n'a plus de points de Débrouillardise pour se tirer d'affaire, ses compagnons, s'ils ont eux-mêmes réussi cette

épreuve, peuvent lui venir en aide pour lui éviter le pire (perdre son bonnet). Dans ce cas, on lance un dé pour chaque Gnome qui vient à la rescousse. Ce dé est appelé *dé de secours*.

Si au moins un de ces dés de secours indique un 5 ou un 6, le Gnome en mauvaise posture est secouru par ses compagnons et peut donc, grâce à eux, continuer l'Aventure !

Si aucun dé de secours n'indique 5 ou 6, ses compagnons ne parviennent pas à aider le Gnome en fâcheuse posture, qui doit alors se résoudre à la perte de son bonnet (et rentrer chez lui), mais aucun des Gnomes qui a essayé de l'aider ne se retrouve de nouveau en mauvaise posture (et n'a donc besoin de dépenser de point de Débrouillardise).

Objets Enchantés

Si vous voulez introduire des objets enchantés (à taille gnomique...) comme récompenses ou trouvailles possibles au cours d'une Aventure, une manière simple de codifier leurs effets en termes de jeu est de lier l'objet à une des trois qualités du porteur (Courage, Adresse ou Chance) et de considérer que l'objet permet au Gnome de lancer 1 dé de plus lorsqu'il doit passer une épreuve liée à cette qualité.

Ainsi, des bottes d'agilité pourront se traduire par un dé de bonus sur les épreuves d'Adresse, tandis qu'un anneau porte-bonheur se traduira par un dé de bonus sur les épreuves de Chance et qu'un pendentif ayant appartenu à un grand héros du peuple Gnome apportera un dé de bonus sur les épreuves de Courage.

Hélas, un Gnome qui possède un tel trésor peut parfois le perdre : lorsque le Gnome est sur le point de perdre son bonnet, le joueur peut décider que son personnage garde son bonnet mais qu'il perd son précieux objet enchanté ! Cette perte est malheureusement définitive... sauf si le Conteur en décide autrement. Mais dans ce cas, il sera absolument impossible de retrouver l'objet perdu lors de l'Aventure en cours – une telle quête devra faire l'objet d'une prochaine Aventure !