

Le Jeu des Gnomes

Olivier Legrand (1998)

Le jeu 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

Bien que le Jeu des Gnomes puisse être considéré comme un jeu de rôle, la structure des Aventures qu'il propose se rapproche de celle des jeux de parcours classiques, afin de faciliter le déroulement du jeu pour les jeunes joueurs.

Avant la partie, le Conteur doit préparer l'Aventure. Il doit, tout d'abord, inventer 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 est composée de différentes 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 toujours accomplir son voyage de retour sans encombre, sauf si le Conteur en décide autrement : ainsi, une Aventure peut 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).

Si l'épreuve est réussie, le Gnome peut continuer son chemin et passer à l'Péripétie suivante. Si l'épreuve est manquée, le Gnome doit dépenser 1 point de Débrouillardise pour se tirer d'affaire.

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 jugée acceptable par le Conteur. Une Rencontre est soit Bonne soit Mauvaise. Une Mauvaise Rencontre constitue en fait un type particulier d'Embûche. Pour "négocier" une Mauvaise Rencontre, il est généralement nécessaire de réussir deux Epreuves différentes, ou un Exploit. Une Bonne Rencontre donne l'occasion au joueur et au Conteur de faire un peu de "role playing". Une Bonne Rencontre se traduit toujours par une Aide particulière (voir ci-dessous).

Voici quelques exemples de Mauvaises Rencontres classiques.

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 de la dernière chance. Pour cette épreuve, on choisira la qualité la plus forte entre le Courage, l'Adresse ou la Chance.

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 lâcher d'assez haut. Le malheureux Gnome doit alors réussir une épreuve en Chance pour ne pas être trop esquiné par 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.

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 Courage, d'Adresse ou de Chance.

Voici à présent quelques exemples de Bonnes Rencontres et des Aides qu'elles peuvent apporter au Gnome. N'hésitez pas à en inventer de nouvelles.

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 et peut 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, plus Adroit ou plus Courageux, mais seulement pour quelque temps : le Gnome lancera un dé de plus sur sa prochaine épreuve.

La Perte du Bonnet

Dans le jeu des Gnomes, perdre son bonnet est la pire chose qui puisse arriver à un Gnome – c'est un peu l'équivalent gnomique du « zéro en santé mentale »... Concrètement, un Gnome qui a perdu son bonnet est tellement vexé, effrayé ou embarrassé qu'il doit obligatoirement 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.

Et l'Expérience ?

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. Concrètement, cette satisfaction se traduit par le gain d'un point de Débrouillardise supplémentaire. Ainsi, un Gnome ayant déjà vécu trois Aventures et ayant mené à bien deux d'entre elles commencera sa quatrième Aventure avec 6 points de Débrouillardise. La Débrouillardise d'un Gnome ne peut jamais dépasser 10.

La Roue Tourne

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.