

Monster Chef

July 15, 2013

Monster Chef

Monster Chef est un jeu de rôle dans lequel les personnages incarnent la brigade d'une cuisine "Monstresques", c'est à dire servant uniquement des Monstres ou des Aliens ou des Créatures Étranges. Saurez-vous satisfaire l'appétit d'un Ogre qui aurait commandé un tartare de Licorne sauce verte, ou un Globurlien affamé qui attend ses larves de Ver Galactique au chocolat ?

Les règles sont suffisamment simples pour que quiconque soit capable d'y jouer rapidement. L'objectif de ce jeu est de s'amuser et de mettre les personnages dans des situations périlleuses (le coup de feu, quand le client est un Dragon prend tout son sens) tout en restant rocambolesques, voire *Toonesques*.

Influences

"Toon RPG" (Steve Jackson), "Yes, But" (RandomPhobosis), Cauchemar en Cuisine (Philippe Etchebest), Top Chef, Master Chef, Terry Pratchet, son *Tambour Rafistolé* et Planteur "J'me-coupe-la-gorge", "Le Dernier Restaurant Avant la Fin du Monde" de Douglas Adams.

Mais aussi et surtout [un thread sur Story-games](#) qui a inspiré le titre et plus ou moins déclenché l'écriture de ce jeu de rôle.

Les protagonistes

Dans *Monster Chef*, le maître de jeu est appelé **Maître d'Hôtel** (ou MH), comme il se doit.

Les Personnages Joueurs (ou PJ) seront tous "en cuisine". Leurs compétences et leurs spécialités seront déterminées dans la section sur la [Création des personnages](#). L'espèce (humaine, animale, autre ?) sera déterminée en fonction de l'Univers dans lequel ils auront été projetés.

La taille de la brigade n'a pas grande importance, mais habituellement un groupe de Joueurs dépasse rarement les 6 personnes. De toute manière, le MH veillera à adapter les challenges à la taille du Restaurant (c'est à dire, le nombre de convives qu'il faudra servir simultanément).

Ces personnages peuvent facilement être inventés pour un "one-shot" mais rien n'empêche les joueurs de se resservir de ces personnages dans d'autres aventures (y compris dans un Univers différent).

[La section sur l'expérience](#) indiquera comment faire "progresser" les personnages d'aventure en aventure.

Les **Personnages Non-Joueurs** (ou PNJ) sont les clients, et les serveurs. Tout ce qui se passe "en salle" est hors de portée des PJs. Ils peuvent penser que cet "outre-paravent" est une protection pour eux... Il n'en sera rien, parce que le client, même s'il est en-dehors de la cuisine sera leur pire cauchemar. Un cauchemar qui a toujours raison.

Résolution des actions

Pour faire vite et une fois pour toute, chaque fois qu'on demandera au joueur d'accomplir une action, il devra jeter "un certain nombre de dés" (déterminés par les circonstances). Le nombre de faces des dés n'a aucune importance. L'essentiel, c'est qu'il soit en nombre pair. Pour la moitié des résultats, ce sera un échec. Pour l'autre moitié, ce sera une réussite. Par convention, avec un dé à 6 faces, les résultats de 4 à 6 indiqueront des réussites tandis que les résultats de 1 à 3 seront des échecs.

C'est ce **nombre** d'échecs qui est important. Pour chaque échec, le Maître d'Hotel, éventuellement aidé par les autres Personnages Joueurs devra affubler le malheureux d'un **Désagrément**. Il peut être de toute nature, en fonction des événements. Si le personnage cuit quelque chose, il peut se brûler, d'ébouillanter. S'il prépare, il peut se blesser en coupant un morceau.

Combien ça coûte ?

Chaque **Désagrément** ajoute **UN** dé aux jets, dès lors que le Maître d'Hotel décide que ce Désagrément s'applique (en général, à chaque fois).

Le Maître d'Hotel est libre d'indiquer la **durée** de ce Désagrément. Il peut durer :

- encore un tour de jeu,
- jusqu'à la fin du Service,
- définitivement.

Durant toute la durée du Désagrément, on pourra matérialiser ce malus par un jeton ou un dé de couleur différente posé devant le Joueur.

Commencez léger

Si le MH est souverain concernant l'application de ces Désagréments, il lui est tout de même conseillé de ne pas "charger trop tôt" les PJ de Désagréments permanents ou durant trop longtemps. Chaque dé s'additionnant et augmentant encore le nombre de Désagréments potentiels, la partie risque rapidement de devenir injouable (lancer 30 dés en fin de partie, c'est assez laborieux).

Zéro échec !

Avec un peu de chance, le Joueur peut lancer les dés de telle sorte qu'aucun échec n'y figure. C'est assez exceptionnel, aussi, il convient de récompenser le Personnage Joueur méritant en lui offrant un Joker. Lors de son prochain jet de dé, il pourra enlever un Échec et donc, un Désagrément de moins lui tombera sur la tête.

Alternativement, le MH peut décider de lever un Désagrément déjà en cours.

Prioritaire

On regarde le potentiel des échec **avant** de pouvoir utiliser les Jokers. Par exemple, si le jet de dé n'occasionne qu'un seul échec et que le PJ a un Joker, il ne pourra pas "dépenser" son Joker pour arriver à un total de zéro et donc obtenir un nouveau Joker.

Dans l'ordre :

- jet de dés
- comptage des échecs. S'il y en a zéro, on donne un Joker au joueur
- s'il y en a, le joueur peut dépenser un ou plusieurs Jokers à sa disposition pour les effacer.
- les échecs restants sont appliqués normalement.

Joker

Les Jokers ne durent qu'un Service. On ne peut pas les dépenser d'une partie à une autre.

Déroulement du jeu

1. [Choix de l'Univers](#)
2. [Nommer le restaurant \(ou la cuisine\)](#)
3. [Création des personnages](#)

4. Un service
 - (a) Une Table
 - (b) La Réserve
 - (c) Entrée / plat / dessert
 - (d) “On envoie !”
 - (e) Le client est roi
5. Un digestif et l’addition

Choix de l’Univers

L’univers est libre. Le contexte est à la discrétion des Joueurs ou du Maître d’Hôtel. Médiéval-Fantastique, Science-Fictionnesque... La cuisine se situe-t-elle dans un Château Hanté, domaine d’un Vampire Végétarien ? Sur une Station Spatiale en orbite autour d’une planète composée uniquement de Bacon ? Est-ce une Auberge ? Un Dernier Restaurant Avant la Fin du Monde ?

Nommer le Restaurant

Si la cuisine ne se situe pas dans un établissement pour lequel il faut trouver un nom (ex: le Manoir), les joueurs peuvent passer cette étape.

Si l’Univers est la cuisine d’un Restaurant ou d’une Auberge, il convient de lui trouver un nom. Les Joueurs ont 5 minutes pour essayer de trouver un nom. C’est la première occasion qu’auront les Joueurs de s’amuser : un brainstorming peut amener être ponctué de nombreux fou-rires.

Si les joueurs n’arrivent pas à s’entendre sur le nom du Restaurant au bout des 5 minutes, c’est le Maître d’Hôtel qui tranchera en prenant la suggestion qu’il préfère. Après tout, c’est lui le patron...

Création des personnages

Prenez une fiche bristol et un crayon. Ça devrait suffire.

l’Espèce et le Nom

L’Espèce à laquelle appartient le Personnage Joueur est du ressort du joueur. Il prendra garde cependant à ce que le PJ soit apte à cuisiner d’une manière ou d’une autre.

Votre CV est intéressant, mais non, un blob protoplasmique n'a pas les compétences requises pour travailler dans notre établissement.

Notez cette espèce. En théorie, elle aura peu d'incidence sur le jeu. Sauf si le MH décide qu'un Nain connaîtra assez mal la gastronomie Elfe ou que les huit bras d'un Poulpe de l'Espace sont un avantage conséquent pour avoir plusieurs feux à la fois.

Pour le **Nom**, là encore, c'est l'imagination du joueur qui prime. Notez-le sur la fiche.

Je m'appelle McBrainding et je suis Zombie de mon état, ouaip. Je travaille avec la brigade au Chou-Fleur-Carnivore, dans la belle cité de Mort-la-Joie.

Compétences

Il y a cinq compétences dans **Monster Chef** :

- **préparer**: couper, désosser, vider... bref, tout le travail préparatoire
- **cuire**: chauffer au four ou à la poêle, au grill ou à la plancha
- **touiller**: mélanger, harmoniser les goûts, incorporer au bon moment les ingrédients
- **assaisonner**: saler, poivrer, pimenter, saucer
- **dresser**: décorer, faire une jolie présentation appétissante

En fonction des plats à préparer et de leur nature, les joueurs seront amenés à faire des jets de dés pour déterminer si leurs actions sont réussies ou ratées.

Attention

Dans **Monster Chef**, plus le score d'une compétence est élevé, plus il y a de chances pour qu'un grain de sable se mette dans la machine. Vous le verrez dans le chapitre sur la résolution des actions, avoir trop de dés dans les mains n'est pas un avantage.

Répartir les compétences : quand le personnage est créé, le Joueur doit répartir les scores comme suit :

- un score à 1,
- un score à 2,
- un score à 3,

- un score à 4,
- un score à 5,

Vous l'aurez compris, les scores de 4 et 5 devront être réservés aux compétences pour lesquelles le personnage a le moins de talent ou d'attrance. Le score de 1 devra être attribué à la compétence liée à la spécialité du Joueur.

McBrainding est "sauceur" de formation. Aussi il décide d'attribuer un score de **1** à la compétence **assaisonner**. Il sera amené à **touiller** les ingrédients pour faire sa sauce, aussi il met **2** à cette compétence. Il décide que la préparation, c'est sa passion, alors il se donne un score de **3** en **préparer**. Reste à donner **4** et **5** aux autres compétences : **cuire** et **dresser**.

Notez ces scores sur votre fiche. Tout y est.

Une fois la brigade composée, tout le monde est prêt pour accueillir les premiers convives. Attention ! le coup de feu vous guette !

Un service

Une partie de **Monster Chef** s'appelle un Service. En fonction du nombre de Joueurs et du temps disponible, la cuisine n'aura à servir qu'un seul convive ou plusieurs, simultanément ou l'un après l'autre. Le Maître d'Hôtel peut faire "entrer" dans l'établissement autant de convives qu'il veut, s'il estime que les PJ sont un peu trop "confortables". Et c'est également lui qui va jouer tous les caprices des PNJ, leurs demandes les plus farfelues et les plus abracadabrantes.

On ne meurt pas

Mais il faut d'abord comprendre une chose très importante dans **Monster Chef**. Aussi périlleuses soient-elles, les actions des personnages durant le service ne pourront **jamais** entraîner leur mort. Certes, ils subiront des dégâts et seront momentanément ou définitivement handicapés par le résultat de ces actions, mais ils ne mourront pas. Et coûte que coûte, il leur faudra continuer à cuisiner, jusqu'à ce que le client finisse la dernière miette de son assiette.

Un service démarre toujours par l'arrivée d'un client (ou un convive, ou le Seigneur du Château), qui a faim. Une horrible faim...

Une Table

Le Maître d'Hôtel prend une fiche bristol et commence à marquer les éléments concernant les convive(s), tout en les décrivant aux Joueurs. C'est sa **fiche**

Table. Elle restera constamment dans le jeu jusqu'à ce que les convives soient partis de l'établissement.

Après quoi, il leur lancera un "Préparez vos ustensiles, ça va chauffer !" tonitruant. (ça ou autre chose).

Allô la Brigade ! On signale l'arrivée d'un couple de Trolls qui n'ont visiblement pas déjeuné depuis trois ou quatre heures ! Ils ont l'air morts de faim et il leur faudra sûrement une grande quantité de viande fraîche.

Aigusez vos couteaux, ça va trancher !!!

Pour chaque convive, le Maître d'Hôtel prend la commande. Il est libre de choisir le menu, qu'il y ait ou non une entrée, un ou plusieurs plats, une farandole de desserts. . . Pour chaque plat, il note son nom et surtout le nombre d'ingrédients nécessaires à sa préparation.

Exemple

En entrée, madame Troll commande un carpaccio de Licorne. Ce plat est relativement simple, il ne comporte **qu'un seul** véritable ingrédient, la viande de Licorne.

En revanche, Monsieur Troll commande une tartine de cuisse de lézard séché, agrémenté de plante carnivore au miel d'abeille de la Montagne Zvra.

Ce plat est très complexe : il a **trois** ingrédients majeurs. Le lézard, la plante carnivore et le miel.

Munis de cette comande, c'est le moment pour les PJ de lancer leur Service. La première étape consistant à justement aller dans la Réserve pour obtenir ces ingrédients. Et c'est leur premier Challenge important.

La réserve

Qui doit aller dans la Réserve ? Beaucoup tremblent à cette idée, pourtant il va bien falloir y aller si on ne veut pas finir dévoré par le Dragon impatient.

Les Joueurs peuvent jouer cette "corvée" aux dés, ou à pile ou face, ou y aller à tour de rôle. Globalement, ou plat par plat. S'ils veulent, ils peuvent se répartir la tâche. Quoiqu'il en soit, il **faut** que quelqu'un s'y colle si on ne veut pas que le Service soit brutalement arrêté.

Monde un peu onirique, la Réserve semble être un puits sans fond. Il y coule peut-être une rivière où pêcher les piranha, elle dispose peut-être d'une porte donnant sur une vallée dans laquelle poussent les plantes les plus exotiques (et les plus mortelles de l'Univers).

Le temps passé dans la Réserve est “relatif”. Même si aller chercher le pollen d’une fleur qui ne pousse que sur une Montagne, et que le PJ doit y aller pour aller chercher cet ingrédient, ou que l’ingrédient en question se trouvait simplement sur l’étagère près de la port, il sera de retour juste à temps pour se faire engueuler parce qu’il “en a mis du temps”.

Résolution

Le PJ devra jeter 3 dés + le nombre d’ingrédients qu’il décide d’aller choisir. Le nombre d’échec décidera le nombre [de désagréments](#).

Exemple C’est McBrainding qui s’y colle ! il doit aller chercher **tous** les ingrédients des clients pour leur entrée. Ça fait 4 ingrédients. Il lance donc 7 dés. Il ne s’en sort pas mal, il n’a que 2 échecs. Le MH propose que la plante carnivore ne se soit pas laissée faire et qu’elle a essayé de manger notre brave Zombie. Ne l’ayant pas trouvé à son goût, elle ne lui a infligé qu’un Désagrément mineur. McBrainding souffrira d’un dé de pénalité dans le prochain tour.

En revanche, les abeilles de la Montagne Zvra n’aiment pas du tout qu’on leur prenne leur miel, même si leur ruche est choyée dans la Réserve. McBrainding aura, tout le long du Service, un dé de pénalité à cause des abeilles qui le poursuivront sans arrêt.

Entrée / Plat / Dessert

Pour chaque plat, les personnages devront s’activer pour couper, trancher, cuire, mijoter, saucer et finalement “envoyer” l’assiette.

Les ingrédients bruts ne sont pas consommables, n’est-ce pas ? Donc, pour tous les plats, une fois les ingrédients rassemblés, il faudra faire un jet en **préparer**.

Les entrées froides seront dispensées de cuisson, mais pour tous les autres plats, il faudra enchaîner par un jet en **cuire**. En cas de doute, c’est le Maître d’Hotel qui décide s’il faut **cuire** ou non le plat.

La cuisson n’est rien si on ne mélange pas avec goût et soin les ingrédients et condiments entre eux. Il faudra donc généralement **touiller**. Le Maître d’Hôtel peut choisir de dispenser les PJ de cette action, mais la plupart du temps, cette étape est capitale.

Du sel, du piment, une sauce (à la bave de crapaud-buffle). Il faudra souvent **assaisonner** les plats. Les desserts devraient être dispensés de ce jet de dés.

La présentation, c’est la cerise sur le gâteau. Ou plutôt, l’oeil de cobra sur le pudding à l’arsenic. Un jet en **dresser** reste indispensable si on veut charmer les yeux de la clientèle. Même s’ils sont en nombre anormalement élevé.

Chaque plat doit **absolument** passer par ces étapes dans l'ordre avant d'être envoyé en salle. Pour que les choses soient équitables, les PJ devront se répartir les tâches. Ce qui nécessite que par exemple un PJ ne puisse pas intervenir deux fois de suite sur le même plat.

Exemple McBrainding a découpé aussi finement que possible le carpaccio de Licorne que possible. Si le carpaccio n'est ni "cuit", ni "touillé", il n'en est pas moins **assaisonné** (fines herbes, huile,...). Notre héros ne pourra pas **assaisonner** ce plat. Il lui faudra forcément laisser ce soin à un autre Personnage Joueur. En revanche, il pourrait effectuer le **dressage**. Mais s'il a une autre préparation sur les bras, il faudra attendre.

Résolution des actions Combien de dés ?

Pour chaque action, le Joueur devra lancer un nombre de dés équivalent à la somme de :

- son score dans la compétence
- le nombre de dés de Désagréments en cours
- le nombre de convives en train d'être servis dans l'établissement

Exemple : Pour son jet de **préparation** du carpaccio, le pauvre McBrainding a un score de **3** (c'est pas lui le meilleur, mais personne ne voulait s'y coller, à ce carpaccio). Mais comme c'est le premier jet qu'il fait depuis l'épisode de la Réserve, il a **deux dés** supplémentaires à lancer. Pour couronner le tout, c'est un peu la pression, donc on rajoute **deux dés**. Cela lui fera un total de **7 dés**.

Une fois les dés lancés, on compte les échecs et on ajout les désagréments [comme pour les autres résolutions d'actions](#).

Comptage

Pour chaque jet de dé, le MH doit noter le nombre d'échecs occasionnés en regard de chaque plat sur sa fiche **Table**.

On envoie !

Le plat est prêt. Il peut être envoyé en salle.

Le MH doit demander aux Personnages Joueurs de décrire le plat du mieux qu'il le pourront, en fonction du résultat attendu mais aussi et surtout en fonction des différents Désagrément auxquels ils auront eu droit.

Puis un serveur prend la ou les assiettes et l'envoie en salle. Le "Monstre" déguste (généralement gloutonnement). La messe est dite... La plupart du temps, les Joueurs n'auront pas le temps de souffler, car il leur faudra enchaîner sur un autre plat, pour un autre cycle.

Une fois le coup de feu passé, ils pourront peut-être se reposer. Mais pas encore, pas encore...

Le plat est-il bon ?

Derrière le paravent, le MH lance un nombre de dés équivalent à la somme des échecs comptabilisés pour le plat en question. Pour ce lancer, il compte une fois de plus les succès et les échecs. S'il y a plus d'échecs que de succès, le plat est infect. S'il y a plus de succès que d'échec, le plat est délicieux. S'il y a égalité, le MH devra relancer au moins un dé pour départager ce score.

En secret, il note sur la fiche **Table** un "+" ou "-" en marge du plat et poursuit le Service.

Le client est Roi

Dans un premier temps, le MH peut laisser les plats entrer et sortir de manière bien lisse et bien tranquille.

Mais il peut inclure à tout moment un caprice, une envie et planter un beau poignard dans le dos des Joueurs. Demander à ajouter un ingrédient particulier (retour à la Réserve, et pendant ce temps-là, le four risque de cramer le rôti), ou un entremet supplémentaire imprévu, qui occasionne un stress supplémentaire.

Ce peut être un handicap pour toute l'équipe.

Je n'aime pas les Nains, je refuse que ma nourriture soit touchée par un Nain (manque de chance, le Nain en question est le meilleur cuistot de la brigade, il va sérieusement manquer dans le bon déroulement du service)

Stress

Chaque Stress supplémentaire occasionne évidemment l'ajout d'un dé supplémentaire, pour un Joueur ou pour chaque Joueur de l'équipe.

Un digestif et l'addition

Enfin, ça y est, le menu a été englouti, totalement. C'est l'heure de faire les comptes. Pour la Table qui vient d'être servie, le Maître d'Hôtel compte les "+" et les "-". S'il y a plus de points positifs que de points négatifs, les clients sont satisfaits et ils reviendront peut-être un jour. Dans le cas contraire, ils

sont fort mécontents. Généralement, il arrive de drôles de choses aux serveurs. D'ailleurs, peu d'entre eux arrivent à avoir une carrière de plus d'une saison.

Les cuisiniers se prendront sans doute un savon par leur Maître d'Hôtel (nous comptons sur lui pour être assez inventif concernant les sanctions infligées aux Personnages).

S'il y a égalité, c'est l'heure de prendre un petit "Digestif". Au vu et au su de tout le monde, le Maître d'Hôtel lance un dé. C'est le résultat de ce seul dé qui déterminera le résultat pour la *Table*.

Dans le cas exceptionnel où il n'y aurait que des "+" pour une Table, les Joueurs auraient droit à un peu d'avancement : sous forme **d'équipement** (magique ou à bonus) ou sous la forme **d'expérience**.

En revanche... Si une Table n'obtient que des points négatifs, c'est la **catastrophe totale**. Et les convives mécontents deviendront **furieux**. En théorie, ils cassent tout, dévorent tout le monde, pulvérisent l'établissement jusqu'à la dernière particule.

On ferme. Désolé, il faudra faire mieux la prochaine fois.

Règles optionnelles

L'équipement

De manière optionnelle, le MH peut attribuer des "Ustensiles Magiques" aux personnages. Il est quand même recommandé de ne pas donner trop vite ces Ustensiles aux PJ, pour ne pas rendre trop faciles les premiers services.

TODO: indications de quelques objets magiques et leurs effets.

L'expérience

Lorsqu'une table n'obtient exceptionnellement que des résultats positifs, les Joueurs peuvent faire évoluer leurs personnages en diminuant le score de compétence de leur choix de un point.

Scores à zéro

Le Score minimum est bien zéro. Dans l'absolu, avec **0**, on ne lance aucun dé, donc on n'ai aucun échec potentiel. En réalité, avec les handicaps d'équipe (Stress), le nombre de personnes servies ou les Désagréments suite à un passage en Réserve, il y a toujours de grandes chances pour que le résultat des dés indique un Échec à un moment ou un autre.

Zéro partout

Avec les 5 compétences à zéro, un Personnage Joueur n'a plus rien à prouver à personne. Il devient un Grand Maître, Chef Étoilé (ou galactifié) et il ne pourra sans doute plus être intégré dans une partie de **Monster Chef**. Il est temps pour lui de prendre sa retraite.

Monster Chef est un jeu sous contrat Creative Commons - CC-BY-SA.

Generated on Mon, 15 Jul 2013 22:10