

JEU DE RÔLES

Qu'est ce qu'un jeu de rôles ?

Dans un jeu de rôle, on trouve un conteur (aussi appelé master) entouré d'autant de joueurs que voulu.

On y joue avec des dés et des feuilles de jeu résumant toutes les caractéristiques de chaque personnage. Souvent, les joueurs sont aidés de livres répertoriant différents points du jeu : nature des personnages ou des créatures rencontrées, aide aux joueurs pour faire face à des situations, aide au conteur pour préciser le contexte de l'histoire,...

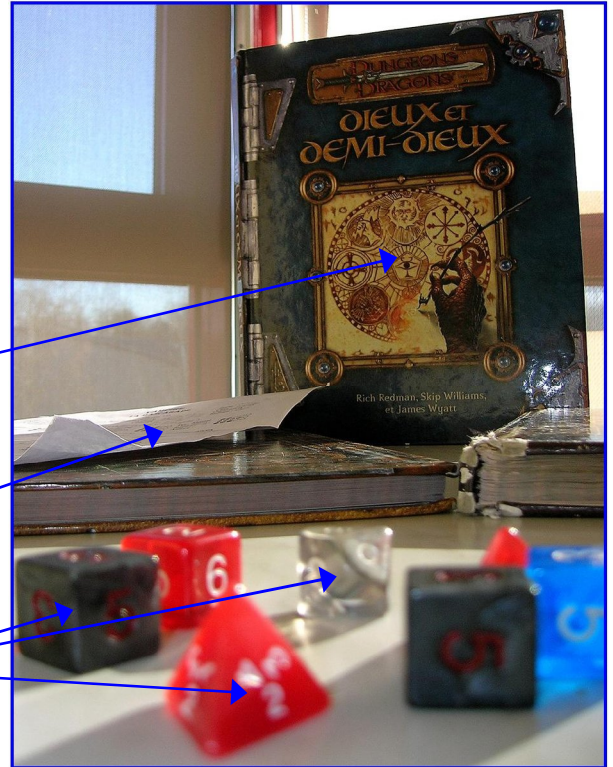
Le conteur fait suivre aux joueurs un parcours et leur expose des obstacles qui s'opposent à leur quête : c'est alors aux joueurs de résoudre les problèmes en imaginant plusieurs actions (attitude à adopter dans telle ou telle situation, attaque face à un ennemi, choix de l'arme à utiliser,...). C'est ainsi que l'histoire avance, en enchaînant les situations résolues.

Les dés lancés par les joueurs permettent de déterminer, selon le résultat, la réussite ou l'échec d'une action : un grand nombre obtenu signifie une réussite alors qu'un petit nombre engendre un échec, et provoque parfois même l'inverse de l'action voulue !

LIVRE DE JEU
(Ici utile pour *Donjons & Dragons*)

FEUILLE DE JEU
(Présente notamment la catégorie / l'espèce du personnage : magicien, guerrier, clerc, elfe,...)

DÉS
(Il en existe de toutes sortes : certains comportent 4 faces, d'autres 6, 8,...)



Mon expérience

J'ai assisté un midi à une réunion du club de jeu de rôles du lycée.

Malgré mon léger retard, tous les participants m'accueillent chaleureusement en se présentant eux-mêmes ainsi que le personnage qu'ils incarnent.

La toute petite salle est meublée d'une table ronde autour de laquelle les 6 joueurs (5 garçons, 1 fille !) sont assis. Sur la table sont posés leurs feuilles de jeu, des dés et des livres de jeu. Curieuse, j'ouvre une armoire et je tombe sur une affiche moyennement rassurante...



Un membre du club aux dents cariées
et à l'haleine peu fraîche ?

Mais non, ce n'est qu'une ancienne affiche...

Mais place au jeu, et à ce stade il faut bien reconnaître que je ne sais pas encore ce qu'est un jeu de rôle ! Pendant dix minutes, j'observe et j'essaie de comprendre par moi-même... en vain. Les joueurs font alors une pause dans leur aventure pour m'expliquer le principe du jeu et le déroulement d'une partie. Ouf, sympa ! Résultat : je pense avoir saisi l'essentiel (v. la définition plus haut).

En me rendant « sur le terrain », j'ai donc pu constater que ce club de jeu de rôles n'avait rien d'une secte, contrairement à ce que pouvaient prétendre certaines mauvaises langues ! Ses membres sont au contraire très ouverts et tout à fait disposés à intégrer de nouveaux adeptes.

D'ailleurs, si vous êtes intéressés, les réunions ont lieu tous les lundis, mardis, jeudis et vendredis midis de 12h30 à 13h20 en salles 229 et 228.

Mathilde ROCHE