

INITIATION AU JEU DE RÔLE DE TABLE



Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez accepté une initiation au beau monde qu'est le jeu de rôle de table. Grand bien vous fasse ! Vous allez faire l'expérience d'un type de partie qui s'inscrit dans la lignée du jeu Dungeons & Dragons. L'ambiance sera donc médiévale-fantastique.

COMMENT ÇA SE PASSE ?

Dans une partie de jeu de rôle de table, il faut un **groupe de joueurs** (c'est vous) et un **maître de jeu**, ou MJ (ça, c'est moi), qui crée une aventure dans laquelle les joueurs vont devoir surmonter différentes épreuves.

En gros, le MJ est une sorte de réalisateur et les joueurs sont les acteurs principaux. Ensemble, ils créent un film interactif dans lequel les joueurs peuvent **improviser leurs actions**. De ce fait, le scénario n'est pas figé. En fonction des choix que posent les joueurs, le MJ adapte son récit pour répondre aux éléments nouvellement amenés.



Une partie tout à fait normale.

COMMENT JOUE-T-ON ?

Pour faire face aux défis de l'aventure, les joueurs créent et incarnent des **personnages** aux talents divers et variés. Ils devront utiliser leurs compétences habilement pour se sortir de situations parfois difficiles et il faudra bien souvent qu'ils coopèrent et qu'ils soient inventifs pour s'en sortir.

Pour cette partie, vous recevrez chacun une **feuille de personnage** qui reprendra les compétences de votre personnage et vous l'incarnez pendant toute la séance.



PEUT-ON AGIR COMME ON VEUT AVEC CES PERSONNAGES ?

Oui, vous faites tout ce que vous voulez ! Dans le cadre de l'aventure décrite par le MJ, vous pouvez intervenir à peu près n'importe quand et décrire ce que vous souhaitez faire.

Si vous voulez vous adonner à une activité très simple, comme parler au cocher qui conduit votre calèche, le MJ incarnera le personnage du cocher et répondra à vos questions.

Mais si vous voulez tirer à l'arc sur un bandit qui vous poursuit, vous devrez **lancer un dé** pour savoir si votre flèche fait mouche.

LANCER UN DÉ ?

Dès que vous tentez une action qui peut potentiellement échouer, vous allez devoir lancer un dé à 20 faces.



(C'est celui tout à gauche.)

En fonction du résultat obtenu, l'action réussit ou échoue. Plus l'activité est difficile, plus le résultat du dé doit être élevé).

Vous voyez cette part de hasard dans la vie qui fait que l'on ne sait jamais si on va réussir ce qu'on entreprend ? Ou si on va carrément se planter en beauté, d'ailleurs ? (*Qui a dit "loi de Murphy" ?*) Eh bien pendant une partie de jeu de rôle, on symbolise ça en lançant des dés.

Quelques exemples pratiques :

- Vous voulez grimper à un arbre ? Vous lancerez un dé pour savoir si vous ne chutez pas.
- Vous voulez convaincre un interlocuteur pour lui faire comprendre qu'il ne faut pas vous embêter ? Vous allez lancer un dé pour savoir s'il est intimidé.
- Vous avez déjà marché pendant des kilomètres aujourd'hui, mais il faut encore deux heures pour arriver au prochain village. Vous lancerez un dé pour savoir si vous ne subissez pas une horrible crampe.

Chaque personnage a ses particularités et sera plus habile qu'un autre pour une action donnée. Les **bonus** seront repris sur votre fiche de personnage.

Lorsque plusieurs personnages veulent agir en même temps, on détermine un ordre et chacun fait son action à tour de rôle (lorsqu'un combat ouvert s'engage, par exemple).

CONCLUSION

J'espère que ces quelques lignes ont dégrossi le terrain pour vous faire comprendre ce que les rôlistes font de leurs soirées. On passe donc notre temps à incarner des personnages haut en couleurs pour vivre des aventures épiques et déjouer les plans de nos ennemis !

Mais vous le vivrez vous-mêmes lors de la partie d'initiation. À très bientôt !