

Les pratiques évoluent et se diversifient : on aime construire des règles, puis les contourner, expérimenter, etc... Ainsi il n'existe pas une seule et unique définition. Ce que nous proposons ici est donc une vision d'introduction très globale et schématique.

LE JEU DE RÔLE

Qu'est ce que c'est ?

Le jeu de rôle est un jeu de société regroupant plusieurs joueurs autour d'une table. L'un d'eux, appelé Maître du Jeu, raconte une histoire dans laquelle interviennent les autres joueurs qui incarnent des personnages.

Les joueurs décrivent ce qu'ils font et inventent des dialogues. Pour savoir s'ils réussissent leurs actions, les joueurs tirent un ou plusieurs dés, en fonction de leurs compétences, figurant sur leur feuille de personnage.

1 - Les joueurs

Pour adolescents, adultes ou même seniors, ils doivent juste pouvoir écouter et interagir avec un groupe. Des jeux sont plus orientés pour les jeunes, d'autres pour un public plus mature. Assis autour d'une grande table avec des fiches de personnages et des dés. Participent à l'histoire en décrivant leurs actions ou en jouant plus ou moins une interprétation de leur personnage (appelé Roleplay).

2 - Les personnages

Appelés personnages joueurs ou PJ. Incarnés par les joueurs. Leur personnalité et leurs caractéristiques sont définies sur une feuille de personnage.

3 - La feuille de personnage

Appelée aussi fiche de personnage. Indiquent les compétences, les caractéristiques, pouvoirs, équipements, points de vie d'un personnage. Les valeurs de ces caractéristiques sont souvent aléatoirement attribuées par des jets de dés. Lorsque le personnage réussit certaines actions, à la fin de certaines parties, le Maître de Jeu peut lui donner des "points d'expérience" lui permettant de faire évoluer son personnage.



Illustration et graphisme : Holy Mane



Le Signe Jaune





Le Signe Jaune propose des parties de Jeux de Rôle sur table privées à domicile pour nos adhérents, dans des lieux publics (bar,...) ouvertes à tous ou lors d'événements (salon, festival, ...). Nous nous adaptons à différentes demandes que ce soit pour des débutants ou non.

LE SIGNE JAUNE

Le jeu de rôle ressemble aux jeux que se racontent les enfants et aux anciennes veillées près du feu. L'histoire repose sur un univers et des règles que l'on découvre dans des livres de jeux de rôle.

Le Maître du Jeu doit avoir préparé un scénario avant la partie en s'aidant de ces livres. Il doit aussi être capable d'être flexible et d'improviser car le hasard des résultats de dés et les décisions des joueurs peuvent changer plus ou moins le cours de l'histoire.

4 - Le Maître de Jeu

Appelé aussi meneur de jeu, MJ ou conteur.

Commence à raconter l'histoire en posant le contexte.

Arbitre les parties, utilise un écran de jeu cachant son scénario, ses notes, ses jets de dés, ses livres de jeux avec les règles,...

incarne les personnages non joueurs ou PNJ que les personnages peuvent rencontrer et avec lesquels ils peuvent interagir.

Peut inventer et écrire un scénario répondant à l'univers et aux règles décrites dans un livre de Jeu de Rôle ou en utiliser des préalablement écrits par d'autres personnes dans ces livres ou disponibles sur internet.

5 - Les livres de Jeu

Il existe une grande variété d'univers de jeux avec de nombreuses règles différentes. Ces univers sont décrits dans des livres qui peuvent coûter de 6 à 200 € ou plus... Ils peuvent aussi comporter des accessoires (plan, dés, écran, figurines, ...).

6 - Les accessoires

Certains accessoires comme des plans, des lettres, des figurines permettent de mieux concevoir une idée.

Ainsi pour se repérer dans un lieu et savoir où se trouvent d'autres personnages, on peut utiliser des figurines sur un plan dessiné.

7 - Les dés

Permettent d'entreprendre une action en jetant un ou plusieurs dés selon la valeur des compétences inscrite sur la feuille de personnage.

Existe des dés de plusieurs faces : dés à 4 faces, appelés D4, dés à 6,8,10,12,20, faces etc,...

On parle de 2D8 pour signifier qu'il faut jeter deux dés à huit faces et parfois additionner le montant.

Selon certaines règles, on devra faire un résultat supérieur ou alors inférieur à la valeur de sa compétence.

C'est le maître de jeu qui nous indique à quel moment jeter quels dés.


8 - Les notes


Se munir de crayons, stylos, papier, carnet pour noter toutes les informations importantes dites pendant l'aventure (nom d'un personnage, lieu d'un rendez-vous, objets trouvés,...). Cela permet de mieux résoudre certaines énigmes.

9 - Les provisions

Une partie de jeu peut durer de 2 à 6 heures voire plus longtemps, d'où la nécessité de prévoir quelques provisions à boire et à manger. Une histoire peut se jouer sur plusieurs parties (une campagne de jeu) et continuer plusieurs années sur des rendez-vous plus ou moins réguliers.

Il n'y a pas de gagnant ou de perdant car ce n'est pas un jeu de compétition (à moins que ce soit le choix des joueurs et du Maître de Jeu), généralement les joueurs forment une équipe. Le but est de participer et de prendre plaisir à découvrir une aventure, à inventer et vivre une histoire imaginaire à plusieurs, à créer des personnages attachants.

 lesignejaune.wordpress.com

 lesignejaune@gmail.com