

Bonjour,

Je vous propose de participer à des sessions de jeu de rôle au GEM. Il s'agit de partager une aventure fictive à mi-chemin entre jeu de plateau et théâtre d'improvisation. Nous utiliserons pour cela le jeu renommé qu'est Donjons et Dragons. Vous trouverez ci dessous une définition ainsi qu'une description de ce qu'est un jeu de rôle, puis d'avantages de détails concernant le jeu Donjons et Dragons lui-même.

Un **jeu de rôle sur table** (de l'anglais *tabletop role-playing game*) ou **jeu de rôle papier** (d'après *pen-and-paper role-playing game*), simplement appelé **jeu de rôle** ou **JDR** par ses pratiquants, est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction par l'interprétation de rôles et par la narration, dans le cadre de contraintes de jeu qu'ils s'imposent.

Les joueurs de jeu de rôle sont appelés « rôlistes ».

Ce jeu, dans sa forme traditionnelle, rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés et feuilles de papier.

Le jeu de rôle est la réunion de plusieurs composantes :

- des participants à la partie : des **personnages joueurs (ou PJ)** ;
- pouvant communiquer les uns avec les autres ;
- interagissant dans un espace partagé imaginaire ;
- interprétant un rôles, un personnage créer ;
- avec au moins un mécanisme pour arbitrer les situations incertaines : **le livre de règles et maître du jeu (ou MJ)**

La préparation d'une partie se déroule de la manière suivante :

1. Détermination des éléments-cadre de la fiction. C'est la responsabilité du MJ
2. Détermination des personnages qu'incarnent les joueurs, les PJ.

Déroulement d'une partie :

1. Le MJ présente une situation mettant en scène les PJ, et pose la question « Que faites-vous ? »
2. Les joueurs posent des questions pour éclaircir l'exposé de la situation, et énoncent ce que tentent de faire leurs personnages.
3. Les joueurs déterminent les conséquences de ces tentatives d'action, ce qui fait évoluer la situation.
4. Répéter avec la nouvelle situation.

La détermination de la réussite d'une action peut se faire de deux façon :

Séquence de la proposition-acceptation

1. Proposition du joueur.
2. Validation automatique de la proposition par le MJ et intégration dans la fiction.

Séquence de la résolution de conflit par le test

1. Proposition du joueur (le joueur fait comprendre que son personnage veut tenter quelque chose).
2. Refus de validation automatique et contre-proposition du MJ : Le MJ répond que l'action est incertaine et propose un test pour réussir. Il laisse aussi entrevoir les conséquences négatives d'un éventuel échec.
3. Test (selon les règles préétablies du jeu).
4. Intégration de la proposition gagnante ou des conséquences de l'échec dans la fiction.

Le support de l'imaginaire est très important. Des dés, du papier et des crayons constituent l'essentiel des accessoires nécessaires pour jouer. Les rôlistes font une interprétation du rôle de leur personnage.

Précision du rôle du MJ:

- c'est lui qui définit les obstacles et les adversaires pour les autres joueurs ;
- c'est lui qui a le dernier mot pour déterminer si une proposition est acceptée ou rejetée, d'où son rôle d'arbitre ;
- il prépare la partie, c'est-à-dire qu'il définit des éléments qui sont inconnus des autres joueurs en début de partie et ne leur sont révélés qu'éventuellement en cours de partie, d'où son rôle de conteur ; ces éléments préétablis forment le scénario ;
- alors que chaque joueur a la responsabilité des actions d'un personnage particulier — appelé personnage-joueur (PJ) —, le meneur de jeu a la responsabilité des propositions concernant l'environnement (décor) et tous les autres personnages du contenu fictionnel — **les personnages non-joueurs (PNJ)**.

***Donjons et Dragons*** (*Dungeons & Dragons*), souvent abrégé en **D&D** (ou DnD) est l'un des tout premiers jeux de rôle sur table de genre médiéval-fantastique. Le jeu a été créé dans les années 1970 par les américains **Gary Gygax** et **Dave Arneson**.

Depuis 1970 le jeu a subi plusieurs modifications et en est maintenant à sa 5ème édition et ce depuis 2014. C'est à cette édition que je vous propose de jouer que vos soyers novices ou expérimentés. Je serais le MJ et vous serez les joueurs. Je vous mettrai à disposition un PDF compilant toutes les règles, c'est seulement à titre indicatif, c'est mon rôle en tant que MJ de connaître ces règles et de les faire appliquer.

Je vous propose donc une première séance où toutes les personnes intéressées pourront venir me poser des questions. Ainsi vous aurez toutes les réponses pour savoir si cette activité pourrait vous plaire ou non. Puis avec les personnes qui ont décidé de rester nous pourrons passer à la création de votre personnage, une étape cruciale du JDR. Je commencerai par vous expliquer les quelques règles de base nécessaire à la gestion de votre propre personnage, les règles de création, les choix qui s'offre à vous, et enfin je vous laisserai les mettre en pratique en étant toujours disponible en cas de question.

Une information importante : sachez que le JDR ça prend du temps et plusieurs séances pour résoudre une campagne. Imaginer cela comme une série télévisée : les campagnes sont les saisons et les séances les épisodes. Soyer sûr de pouvoir participer aux séances (dont le nombre dépendra du temps qu'il faudra aux joueurs pour résoudre le scénario) car en effet s'il manque un joueur le scénario ne pourra pas continuer et la séance sera reportée. Bien sûr des indisponibilités peuvent toujours survenir, mais si vous êtes absent de manière chronique, peut-être vaudrait-il mieux vous transférer dans un groupe qui se réunit moins fréquemment. Un sondage permettra de déterminer la

fréquence et les dates des séances, ainsi que la première session d'information/création de personnages.

Une dernière chose : Si quelque chose que vous voulez (faire, être ou n'importe) n'est pas dans les règles ou une règle spécifique s'applique mais vous la trouvez ennuyeuse au point de gâcher votre plaisir de Jeu, pas de panique, on peut toujours s'arranger avec le MJ.

En effet selon la règle d'or : Le MJ a toujours raison !

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_rôle\\_sur\\_table](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_rôle_sur_table)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Donjons\\_et\\_Dragons](https://fr.wikipedia.org/wiki/Donjons_et_Dragons)