

# JEU DE ROLES

## I. But du jeu

Les personnages incarnés par les joueurs doivent réussir la mission que leur confie le Meneur de Jeu (MJ). Le plus important est le plaisir de jouer et non pas de gagner.

## II. Nombre d'organiseurs

Un.

## III. Rôle des organisateurs

Veiller au bon déroulement du jeu, faire progresser l'histoire, gérer les règles du jeu et veiller à ce que tout le monde participe.

## IV. Nombre des participants

Deux à six, l'idéal étant quatre.

## V. Age des participants

A partir de 10 ans.

## VI. Lieu du jeu

Une salle calme éventuellement climatisée en fonction du thème.

## VII. Durée du jeu

Séance de deux heures ou plus pouvant être reconduite à plusieurs reprises en fonction de la longueur du scénario.

## VIII. Matériel nécessaire

Une table autour de laquelle peuvent être réunis tous les participants, des chaises, des crayons de papier, des dés, des feuilles de brouillon, des photocopies de fiches de personnages, un scénario, un écran de jeu, les règles du jeu, un tableau type Velleda (facultatif mais pratiques pour les plans), différentes aides de jeu (lettre, objet, musique, figurines... ) facultatives.

## IX. Travail de préparation

Rédaction d'un scénario en fonction de l'univers de jeu choisi par les joueurs. Préparer des fiches de personnages complétées à distribuer aux joueurs ou les leur faire créer individuellement avant la séance de jeu.

## **X.Déroulement du jeu**

Le MJ indique aux joueurs dans quelle situation se trouvent leur personnage et décrit ce qui se passe en fonction de leurs décisions, du scénario et des résultats des dés.

## **XI.Conclusion du jeu**

A la fin de l'aventure, le MJ remet des points d'expérience aux joueurs, en fonction de leurs actions, afin que leur personnage progresse en vue d'une nouvelle mission.