

C'est quoi le jeu de rôle ?

En deux mots : c'est une **histoire partagée**.

Il y a le **Meneur de Jeu** (MJ) tout d'abord, qui est le conteur principal de l'histoire, il décrit les lieux, les situations et incarne tous les personnages que vont rencontrer les personnages des joueurs. **Il pose un cadre et s'assure de la cohérence de l'histoire.**

Les joueurs incarnent un personnage (PJ, pour personnage-joueur), ça peut-être un guerrier grognon, un prêtre attentif, un magicien exubérant ou un roublard roublard par exemple, en **décrivant tout simplement ce qu'ils font et ce qu'ils disent.**

Quand ils tentent de faire une action sans réel enjeu, ils n'ont qu'à le dire et ça fait partie de l'histoire (Par ex : Olgduk le barbare décide de se brosser les dents avant d'aller se coucher), si toutefois ils tentent de faire une action que le MJ considère difficile, ils doivent lancer des dés. Selon les capacités de leur personnage (définies à la création de celui-ci) ils auront un seuil de difficulté à atteindre, ils l'atteignent ça passe, ils le ratent, ça rate (par exemple, Olgduk le barbare décide de brosser les dents d'un terrible dragon endormi, le MJ estime que cela ne va pas de soi, Olgduk doit lancer un dé à 20 faces et obtenir au dessus de 15, il lance, il fait 13, le dragon est réveillé par le goût mentholé, il n'a pas l'air ravi...).

Voilà pour les grandes lignes, chaque jeu ayant son univers et ses règles spécifiques, mais ça, dans un premier temps, c'est surtout le travail du MJ, la règle d'or étant finalement que **NOTRE IMAGINATION EST LA SEULE LIMITE.**

L'intérêt de cette pratique ? **Créer des souvenirs fictifs inoubliables, rire, développer l'imaginaire, l'écoute, l'esprit tactique (l'adversité est souvent forte pour les PJ) et le sens de l'improvisation, tout ça avec des papiers, du crayon et quelques dés !**