

## Jeux de rôle et Magic l'Assemblée - 1/2

**Trop souvent confondus, jeux de rôle et jeux de cartes sont deux pratiques totalement différentes sur lesquelles il convient aujourd'hui de jeter toute la lumière...**

### Les grandes lignes

Un jeu de rôle, contrairement à un jeu de cartes, est un jeu où le but est de jouer, comme son nom l'indique d'ailleurs clairement, un rôle. Et il ne s'agit pas non plus, comme trop de monde le disent, de jeux vidéos comme la série des *Final Fantasy*, puisqu'à leur grande différence, le jeu de rôle permet une liberté d'action illimitée dont les seules frontières sont votre imagination.

Essayons maintenant de jeter toute la lumière sur cette pratique marginale mais Ô combien enrichissante.

### Mais alors, le jeu de rôle, c'est quoi ?

Le jeu de rôle est avant tout un jeu basé sur les interactions sociales qui nécessite tout de même quelques accessoires indispensables. Ainsi, un maître du jeu (mj, incarné par un joueur), raconte une histoire aux autres joueurs, dans laquelle ils prennent une part active, par l'incarnation d'un personnage de cette histoire : le meneur de jeu raconte le début de l'histoire et les événements du scénario, et chaque joueur peut y faire réagir son personnage comme il le désire, suivant le caractère qu'il a donné à ce dernier.

Exemple : Bruno est le maître du jeu, et Jessica et Antoine sont deux joueurs... Nous nous trouvons dans un univers médiéval fantastique, Jessica incarne une elfe voleuse nommée Gwindarielle, et Antoine un preux chevalier nommé Ilnior de Falzen. Nos deux personnages ne se connaissent pas encore, le mj ayant à peine commencé le jeu (Chacun a eu droit à une introduction séparée en règles, ils se retrouvent sans le savoir au même endroit, un pont englouti par la brume)...

Bruno : Ilnior, alors qu'un frisson te parcourt la tempe, tu te retournes brusquement, faisant cabrer ton cheval, et tu aperçois, venant droit vers toi, une ombre...

Antoine : Halte !! Qui va là ?

Jessica : (un sourire malicieux au lèvres) Je me nomme Gwinarielle, et vous donc ?

Antoine : Vous avez le plaisir de vous trouver devant le grand Ilnior de Falzen... etc, etc...

Mais tout ne serait pas complet sans une gestion approfondie des caractéristiques physiques et mentales de chaque personnage. Le jeu de rôle prend également cela en compte, et outre une feuille de personnage représentant ces dernières, chaque joueur se voit munis de dés aux formes pour le moins marginales (4 faces, 8 faces, 10 faces, 12 faces, 20 faces, et parfois 100 faces (en général on prends deux dés à dix faces...)) qu'il lance aux gré des règles du jeu (en cela les amateurs de wargame s'y retrouveront, même si les règles sont beaucoup moins poussées...).

J'imagine que vous nagez dans le flou, c'est pourquoi j'arrive à un exemple un peu plus concret.

Retournons à nos trois amis... Cela fait maintenant quelques heures qu'ils jouent, et après maintes et maintes péripéties, ils se retrouvent devant la porte d'un petit manoir appartenant à leur plus grand ennemi... Nous distinguerons ici hors jeu et en jeu... ce qui est dit hors jeu, c'est à dire ni par les joueurs ni par les autres personnages (gérés par le maître du jeu) sera mis entre parenthèses.

Bruno : (La porte, une grande arche de bois munis d'une serrure énorme, est fermée à clef)

Antoine : Le Grand Ilnior se doit de s'annoncer à son ennemi...

Jessica : Et mourrir avec idiotie l'épée à la main, sans avoir triomphé... Non, ton devoir, Ilnior, est de triompher, même si pour cela tu dois faire quelques compromis (nb : Antoine baisse la tête pour imiter le fait que son personnage est blessé).

(Je sors mes quelques instruments et tente d'ouvrir la porte)

## Jeux de rôle et Magic l'Assemblée - 2/2

Bruno : (ok, fait un jet de crochetage sur ton dés à 20 faces)

Jessica : (12 pour un score à faire de 15, j'ai réussi)

Bruno : (la porte s'ouvre donc etc, etc...)

Bref, vous l'aurez compris, le jeu de rôle est un jeu très complet, mais qui prends du temps, et de l'argent (mais pour les amateurs de Magic c'est une pratique de pauvre) : Comptez pour les joueurs un investissement d'une cinquantaine de francs en dés, en feuille et stylo, et pour le mj de minimum 300 francs...

Quand a l'ambiance, ici j'ai tiré mes exemples d'ambiances médiévales fantastiques, mais elles sont aussi nombreuses qu'il y a de joueurs : fantastiques, contemporaines, futuristes, gothiques, post apocalyptiques, cyberpunk, comiques...

### Conclusion

Bref, vous l'aurez compris le jeu de rôle n'est pas, contrairement aux idées reçues, un recueil de profanateurs de tombes, ni un jeu de carte, de plateau ou de wargame...