

Retrouvez des jeux
similaires & bien plus sur
www.Dig1000Holes.com

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de
Epidiah Ravachol

Traduction depuis l'Anglais de Mathieu Leocmach



QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de Epidiah Ravachol

C'est un jeu de société à jouer entre amis. Trouvez 2 ou 3 amis, mettez-vous à l'aise. Ça vous prendra 15-20 min.

C'est l'exploration de scénarios prenants ou rocambolesques. Dites à vos amis que vous allez jouer des braqueurs de banque modernes à la couverture parfaite : ils sont aussi astronautes et leur fusée part le jour même.

C'est la possibilité d'être un d'autre. A votre tour posez aux autres trois questions à propos de leur astrobraqueur respectif. Choisissez l'un d'eux qui sera le cerveau du braquage, un autre qui sera le commandant de la mission spatiale, un troisième qui a décidé en secret de se rendre.

C'est une célébration des situations épineuses. Commencez dans le feu de l'action. Posez la scène comme dans un film. Nos astrobraqueurs sont à la banque le jour de leur lancement, cagoulés, armes aux poings. Dites qui d'autre se trouve là, ce qu'ils font, ce qui a mal tourné.

C'est un rêve éveillé collaboratif. La scène posée, choisissez un joueur pour être au centre de l'attention. Les autres joueurs peuvent dire ce que pensent ou font les personnages tiers : banquiers, flics, gardes, otages... à l'exception de l'astrobraqueur d'un autre joueur. Le joueur au centre de l'attention peut uniquement dire ce que pense ou fait son propre astrobraqueur.



C'est un exercice pour votre sens de la narration. Discutez de ce qui arrive et de ce que chacun fait. Quand quelqu'un fait quelque chose de *difficile* à faire ou qui pourrait *faire du mal* à quelqu'un, y compris à lui-même, faites-lui remarquer à voix haute. Vous pouvez provoquer ces moments en faisant agir votre astrobraqueur de façon imprudente ou un tiers de façon brave, agressive ou désespérée.

C'est une façon de vous forcer à imaginer des histoires intéressantes. Si vous faites remarquer que quelqu'un fait quelque chose de *difficile*, désignez un 3^e joueur qui décidera ce qui doit se produire avant que cette tâche soit achevée. Si vous faites remarquer que quelqu'un pourrait *faire du mal*, désignez un 3^e joueur qui décidera qui aura mal et comment. Si vous faites remarquer que quelqu'un fait quelque chose à la fois *difficile* & *faisant du mal*, désignez un 3^e joueur qui décidera de quelle façon l'action échoue et met en danger toute l'équipe. Si c'est le centre d'attention à qui on a fait la remarque, terminez la scène et passez au paragraphe suivant ; sinon continuez à jouer.

C'est quelque chose qui continue. Quand une scène se termine, un autre joueur en pose une nouvelle et un autre astrobraqueur devient le centre d'attention. Dites qui est là et qu'est-ce qui va de travers. Est-ce une poursuite en voiture, un problème avec les otages, une visite surprise quand vous enfilez vos scaphandres, une fusillade sur le pas de tir ? N'importe quoi qui suit naturellement. La partie se termine quand tous les astrobraqueurs ont été soit tués, soit arrêtés, soit se sont échappés en orbite.

