

# I **Q**u'est-ce que le **j**eu de **r**ôle ?



Si vous n'avez jamais joué ou vu jouer une partie de jeu de rôle, vous êtes peut-être un peu perdu devant ce livre qui ne ressemble ni à un roman, ni à un beau livre, et encore moins à un manuel scolaire. Pourtant, il rassemble des éléments des trois : de longs textes narratifs pour évoquer l'univers du jeu, des illustrations, et de nombreuses pages de règles et de formules. Car un jeu de rôle (et Aventurii en particulier), c'est un jeu de société d'ambiance et de simulation.

## **U**n jeu de société de **2** à **5** joueurs

Le jeu de rôle demande au moins deux personnes autour d'une table et quelques heures de temps libre. On peut y jouer à bien plus que deux, mais pour débiter, nous vous conseillons de ne pas dépasser cinq personnes. L'organisateur de la partie assumera le rôle du Maître de Jeu et les autres prendront le rôle des Personnages Joueurs, aventuriers et héros de l'histoire.

Le Maître de Jeu décrira une situation et chaque joueur pourra raconter ce que fait son personnage, action isolée ou coordonnant plusieurs protagonistes à la fois, car ici tous les joueurs collaborent pour résoudre les problèmes, éviter les obstacles, déjouer les oppositions. Le Maître de Jeu demandera peut-être des jets de dés spéciaux pour résoudre les actions des personnages, avant de poursuivre son histoire transformée par les actions précédentes. Ce sera alors à nouveau aux joueurs de parler, et ainsi de suite. Toute la partie de jeu se déroulera de cette manière, par des échanges entre Maître de Jeu et joueurs. C'est un jeu de société où tout passe par la parole.

## **L**e **M**âitre de **J**eu

Le Maître de Jeu se doit d'appliquer les règles et de les faire appliquer, mais aussi de guider les joueurs dans une intrigue, un scénario. Il s'agit d'une histoire complexe, à l'instar du scénario d'un film, mais dans laquelle les Personnages Joueurs vont pouvoir, et devoir, intervenir afin de la démêler. Plus cette trame sera compliquée, plus longue sera la partie de jeu.

Comme dans une série TV, à chaque partie, le scénario changera. Les personnages pourront rester les mêmes si les joueurs le veulent, ils deviendront alors plus expérimentés au fil des parties et des aventures.

## **L**es **j**oueurs

Les joueurs ont d'autres responsabilités: ils vont chacun créer un Personnage Joueur propre au monde d' Aventurii et tenter de mener à bien le scénario que leur propose le Maître de Jeu. Ils n'ont pas besoin du livre que vous tenez entre les mains, si ce n'est pour y trouver, à l'occasion,

une référence ou une valeur, qu'ils notent sur leur fiche de personnage. Chacun en a une. Pour plus de détails sur la création, reportez-vous au chapitre 3. Vous trouverez un exemplaire de fiche de personnage en fin de livre, n'hésitez pas à la photocopier. Sur le site Internet de JdR Editions, vous en trouverez également le fichier à télécharger et imprimer.

## **Q**uelques **c**onseils **a**vant **d**e **c**ommencer

Nous invitons le Maître de Jeu à lire en totalité cet ouvrage avant de commencer, car il présente et explique de nombreux concepts à maîtriser avant de se lancer dans une partie. Il est préférable aussi de connaître le scénario qui va être joué, afin de rester dans l'action et d'éviter les passages à vide dus au temps de lecture. Avec le scénario bien en tête, le Maître de Jeu pourra bien plus facilement mettre en place l'ambiance et accélérer l'action lors des scènes mouvementées ou encore ralentir le jeu pour installer un suspense insoutenable.

Pour jouer, il vous faudra ce livre, un scénario de votre plume ou tiré de Scenarii, des photocopies des fiches de personnage, une au minimum par joueur, crayons et gommes, et suffisamment de dés polygonaux pour tous. Ces dés peuvent être trouvés dans les magasins qui proposent des jeux de rôle ou dans différentes boutiques en ligne.

Le jeu de rôle est une expérience de collaboration ludique bien plus intense que le jeu de société et n'a de limites que votre imagination. C'est l'occasion unique de vivre une véritable aventure avec des amis ou la famille autour d'une table, lors d'un après-midi ou d'une soirée.

**Amusez-vous bien !**



### Exemple de partie

Barnabé incarne Gruld, un barbare, Marie, Eliana, une magicienne, Sébastien, Skaldor, un sorcier et Nathan, Kori, un nain. Tous les joueurs sont rassemblés à table pour jouer avec Mathieu, le maître de jeu.

Nous les rejoignons alors que la partie a déjà commencé. Menés par les joueurs, les personnages ont enquêté sur la disparition d'Ulfric, un malfrat local qui se vantait de bientôt tenter un gros coup. Après bien des péripéties, les personnages sont rassemblés dans les ruines d'une tour isolée, en pleine nuit, où devrait être détenu Ulfric. Persuadés d'avoir retrouvé le malandrin, les personnages se sont tous précipités pour ne trouver que des ruines.

[M] *De la fière tour ronde, il ne reste que quelques pans de murs moussus. Le sol dallé est recouvert de boue, de débris et de végétation. Personne ne semble être venu ici depuis longtemps mais vous n'y voyez surtout pas grand chose.*

[Kori] Il n'y a rien ici, on nous a raconté n'importe quoi, je vais retourner en ville et aiguiser ma hache sur cet informateur véreux !

[Eliana] Du calme, le nain, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent. On n'y voit rien tout d'abord, je tente de lancer un sort de Lumière sur mon bâton de marche.

[M] *Très bien, fais un test d'Intelligence, tu as combien ?*

[Eliana] 57%, je jette mon D100 et je fais... 41 ! Réussi !

[M] *Dépense d'abord les points de vie du niveau du sort, c'est un premier niveau donc c'est un seul point, rien de bien grave. La lumière s'élève du bâton et anime les ombres, dévoilant les pierres massives qui sont tombées du toit disparu.*

[Gruld] Je fouille un peu partout.

[M] *Très bien, fais-moi un test de Perception.*

[Gruld] J'ai 30% seulement et je fais... 78 au D100, raté !

[M] *Tu ne remarques rien et surtout pas le goblin, surgi de nulle part, qui te saute dessus, une épée courte à la main. Il a l'initiative et t'attaque. Il réussit son jet d'Agilité !*

[Gruld] Je veux parer, j'ai la compétence en plus. Je fais un test d'Agilité à 45 + 10% grâce à la compétence et ça passe. J'ai paré !

[M] *Le goblin réussit son jet de Force et brise son épée. Et toi ?*

[Gruld] Je rate, ouf ! Je riposte et je réussis mon jet pour le toucher. Est-ce qu'il esquive ?

[M] *Il rate son jet d'Agilité, donne-moi les dommages.*

[Gruld] J'ai ma hache à deux mains ! Je jette les deux D20 et je fais 7 et 20 ! Cela fait 27 plus mon bonus aux dommages de 6, ça fait 33 ! Et comme j'ai fait le maximum sur un des dés de dommages, il doit vérifier s'il n'est pas assommé !!!

[M] *Il n'a pas besoin de faire ce jet car tu l'as tué, il n'avait que 30 points de vie et aucune armure.*

[Skaldor] *Bon, il venait d'où ce goblin ? Il n'y en a pas un seul dans la région et on l'aurait entendu arriver !*



[Kori] Un passage secret ?

[Skaldor] J'ai ce qu'il faut ! J'ai justement récupéré un parchemin de Discussion avec la Terre. Je déroule le parchemin et je lis le sort.

[Eliana] Tu ne l'as même pas mémorisé ?

[Skaldor] Non, j'ai mémorisé un sort bien plus intéressant, pas du genre qu'on peut apprendre dans ton école bien-pensante !

[Eliana] De la nécromancie ? Pire ? Qu'est-ce que tu vas nous lancer quand on ne s'y attendra pas ?

[Gruld] Oh, les intellos, vous le jetez ce sortilège ou on passe la nuit ici ?

[M] Très bien, Sébastien, jette-moi un D100 et fais moins que ton Intelligence majorée de 10% par la compétence.

[Skaldor] Réussi ! J'enlève le point de vie et je demande à la Terre de me dire qui s'est passé récemment.

[M] Tu veux remonter à combien de temps ?

[Skaldor] On va dire 12 heures.

[M] Alors tu perds en fait 11 points de vie pour pousser le sort si loin. Comme c'est plus de 10 points, si tu rates un test d'Endurance, tu risques de perdre connaissance. Au fait, as-tu assez de points de vie ou viens-tu de te tuer bêtement ?

[Skaldor] Non c'est bon, je suis bien faible mais ça va. Et je réussis le test d'Endurance !

[M] Parfait. Des images fugaces passent devant tes yeux, quelques animaux traversent les ruines, le temps passe en accéléré puis tu vois une bande de gobelins ouvrir une trappe dissimulée par la végétation sur ta gauche. Les monstres accompagnent Ulfric, manifestement c'est lui qui les commande. Tu ne sais pas bien comment, mais ils semblent être terrifiés par l'épée que le malfrat tient. Elle est en or massif et pourrait bien être magique.

[Gruld] Bon, on fonce alors ? Elle est où cette trappe déjà ?

[M] A peine la trappe ouverte sur un couloir souterrain suintant, vous entendez une galopade : les gobelins vous ont tous entendu cette fois.

[A suivre]



### Dés spéciaux

Pour jouer, vous aurez besoin de différents dés spéciaux. Vous les trouverez dans les magasins spécialisés ou auprès de JdR Editions.

