

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

Comment jouer ?

Là est toute la question...

Comment jouer ?

Vous n'avez jamais pratiqué le jeu de rôle et vous ne savez pas comment faire pour vous lancer.

Pour jouer, il vous faut :

- Plusieurs participants (à partir de 3, jusqu'à 6) disponibles et motivés
- Parmi ces joueurs, un être élu qui assumera le rôle du **maître de jeu**
- Un lieu de réunion avec une table, des chaises
- Des crayons, des gommes, du papier blanc
- Les **règles** et les **tableaux d'équipement** téléchargés et imprimés depuis ce site (pour le maître)
- Les **feuilles de personnages** téléchargées et imprimés depuis ce site (pour les joueurs)
- Au moins 1 dé à 20 faces, 2 dés à 10 faces, 1 dé à 4 faces, et plusieurs dés à 6 faces
- Un **scénario** - écrit par vos soins ou bien téléchargé sur ce site

Les dés bizarres utilisés pour le jeu de rôle sont en vente un peu partout... Prochainement des liens si vous ne vous y retrouvez pas.

Le meneur de jeu, ou "Maître", ou MJ

Le meneur de jeu est la personne qui joue à la fois le rôle de conteur et d'arbitre du destin. Il faut choisir pour tenir ce rôle quelqu'un qui dispose de qualités organisationnelles, d'une bonne faculté de concentration et d'une certaine mémoire. Le maître aura pour fonction de connaître les règles de base du jeu et la logique de l'univers (ici la Terre de Fangh), de participer à la création des personnages, de s'imprégner du scénario et d'emmener ses joueurs là où les mèneront leurs décisions.

Les joueurs

Les autres participants sont de "simples" joueurs qui incarnent un personnage. Une fois leur personnage créé ils rejoignent le groupe (le MJ devra trouver une astuce scénaristique pour cela) et se retrouvent ainsi lancés dans l'aventure. Le joueur doit connaître la signification d'une **épreuve** et savoir se battre, c'est tout. Je déconseille aux joueurs de se trimbaler d'autres documents que leur propre feuille de personnage, leur feuille de compétences et pour les mages/prêtres les tableaux de sortilèges liés à leurs niveaux. Tous les documents et toutes les règles sont en possession du meneur de jeu car **le joueur n'est pas là pour se prendre la tête avec la paperasse.**

Lancer une partie

Si vous avez tout le nécessaire, vous pouvez y aller :

- Créez vos personnages (grâce au document des règles de base, aux fiches d'origines et métier)
- Placez vos personnages dans le contexte du scénario
- Le Maître demande alors : que faites-vous ?
- Les joueurs font leurs choix, et l'aventure commence
- Le MJ explique aux joueurs comment l'histoire évolue en fonction de leurs choix...
- Les joueurs répondent en fonction de l'avancement des choses
- Et ainsi de suite...