**AP - Atelier JDR – Kirschleger**

**David Mondy**

Le jeu de rôle (fantastique) sera l'occasion de travailler les compétences de la communication écrite et orale. De plus il permettra de réutiliser des connaissances comme celles d'histoire-géo, de SVT, etc.

Les élèves sont répartis par groupe de 5 (possibilité d'un groupe de 4 élèves en fonction de l'effectif).

1ère séance : les élèves créent l'univers dans le quel ils vont jouer.

* Contexte historique (choix d'une époque)
* Contexte géographique (choix d'un lieu)
* Réécrire l'histoire (revivre un événement historique et le réécrire)
* Lier (ou non) le fantastique à notre monde (la magie et le surnaturel deviennent possibles)

2ème séance : Le rôle des élèves.

* Un maître de jeu est désigné : Il va écrire un scénario dans l'univers créée.
* Les 4 joueurs : Ils vont créer leur personnage (caractéristiques, apparence, attitude, …)

Séances suivante : Place au jeu.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Les joueurs interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de l’histoire (le scénario), puis anime et arbitre la partie.

L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir.

Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure.

Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogues : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite.

Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue.

Les ingrédients du jeu

* Un meneur de jeu.
* Un groupe de joueurs (4 joueurs).
* Un aventure (un scénario).
* Des feuilles de personnages (une par joueur).
* Des dés.
* Un crayon, une gomme, des chaises et des tables (pour être confortablement installé).

Le meneur de jeu

C'est lui qui **décrit** les situations aux joueurs. **il tient le rôle** de tous les **adver­saires** et de tous les **personnages du jeu** (hormis celui des joueurs), **il s’assure du bon déroulement de l’aventure** (lui seul connaît le scé­nario avant la partie), enfin, il est **l’arbitre**.

Les personnages

Les personnages tiennent à la fois le **rôle principal** de l'histoire.

Le joueur **décide** librement des actions de son personnage, mais il n’est jamais assuré qu’elles vont réussir comme il le souhaite. Le personnage possède des caractéristiques indiquées sur sa feuille de personnage.

Règles du jeu

**Personnage**

Le personnage est déterminé par trois caractéristiques :

* L'habileté, dont la valeur est comprise entre 7 et 12 (on ajoute 6 au résultat d'un jet de dé), représente la capacité à réaliser des actions ou à combattre.
* L'endurance, dont la valeur de départ est comprise entre 14 et 24 (on ajoute 12 à la somme de deux dés), représente la santé ; manger, se reposer restaurent l'endurance.
* La chance, dont la valeur va de 7 à 12 (un jet de dé plus 6), représente la « bonne étoile ». Elle peut être tentée à n'importe quel moment. Le joueur lance deux dés et doit faire moins que son score de chance. À chaque réussite, le score de chance diminue de 1 et une action défavorable subit par le joueur est annulée.

**Action et combat**

Pour résoudre une action ou pour combattre le joueur lance deux dés et ajoute son score d'habileté.

Dans un combat, celui qui a le score le plus élevé blesse l'autre, qui perd le résultat d'un lancer de dé – 2 en endurance.

En cas d'égalité, personne n'est blessé.

Le personnage est considéré mort lorsque son niveau de points de vie atteint 0.

Le héros a la possibilité de fuir un combat. S'il choisit de le faire, il encaisse automatiquement une attaque.

