

## QUAND IL FAUT JOUER À UN JEU DE RÔLE ...

Réunir des personnes. Lancer des dés. Recommencer si c'est nécessaire jusqu'à ce que quelqu'un identifie une logique. Celui-là devient maître du jeu, les autres deviennent joueurs. Le maître distribue plusieurs dés aux joueurs.

Ensuite chacun prend un papier et y inscrit un nom. Vous êtes cette personne même si personne ne sait encore qui est cet individu. Esquissez votre personnage avec des mots, des traits, des détails, jusqu'à ce que les autres comprennent qui vous êtes.

Ensuite, mettez-vous d'accord sur un lieu où vous êtes réunis. Voici les graines, arrosez ce substrat jusqu'à récolter les fruits. Le maître va poser des questions, sans restrictions. Où se trouve ce lieu ? Qui l'a créé ? Que s'y passe-t-il ? Qu'est qui le menace ? Soyez curieux !

Vous jouez déjà ... Maître du jeu donnez des miettes aux joueurs. Laissez les tisser un tableau puis coupez leurs fils et laissez les chercher pourquoi. S'ils évoquent une théorie ils ont raison mais ne peuvent pas le prouver. Concevez un chemin dangereux qui offre aux joueurs ce qu'ils désirent vivre. La mort est possible, elle flirt avec eux comme une allumeuse. S'ils le méritent ils inscrivent d'autres détails sur leurs feuilles. Faites leurs comprendre qu'ils ne sont que cette feuille mais laissez-les vous prouver le contraire.

Quand il faut lancer les dés le joueur jette ses dés, pour réussir il doit identifier une logique dans le résultat. S'il n'en trouve pas c'est raté.