

Annexes

Annexe 1 : Annonce Facebook

« Bonjour à tous, je recherche des personnes ou des groupes intéressés pour jouer une partie de jeu de rôle sur table, que vous soyez novices ou non. Pour l'instant je propose un scénario pour Cthulhu à jouer en une seule fois (entre 3 et 5 joueurs) et un autre jeu est en préparation.

Je fais jouer ces parties dans le cadre de mon mémoire en anthropologie, si vous avez des questions n'hésitez pas à les poser, j'y répondrais avec plaisir (surtout si vous acceptez de faire une partie 😊) .

Donc si vous êtes intéressés de jouer une partie de jdr n'hésitez pas à me contacter sur Facebook (que vous ayez ou non un groupe de joueurs complet). »

L'annonce a été postée sur la page Facebook du « board game café » où j'ai été régulièrement pour mon terrain. La demande pour enregistrer les parties jouée c'est faites en message privée quand nous nous arrangions pour fixer une date pour la partie.

Annexe 2 : Questionnaire en ligne

Introduction

(nom/surnom, genre, année de naissance)

4. Quel est votre statut professionnel ? (choix unique)

Étudiant(e) dans le secondaire []

Étudiant(e) dans le supérieur []

À la recherche d'un emploi []

Indépendant(e) []

Ouvrier(ère) []

Employé(e) []

Profession libérale []

Homme/Femme au foyer []

Incapacité de travail []

Retraité(e) []

Ne souhaite pas répondre []

Autre :

5. Quel(le)s sont vos loisirs et/ou occupations ? (choix multiple)

Jeux de société []

Jeux vidéo []

Jeu de rôle grandeur nature (Mass Larp, murder party,...) []

S'investir dans un blog, forum, site internet []

Produire vidéo et/ou podcast audio []

Lecture []

Création artistique (dessin, écriture, musique, photographie,...) []

Bénévolat []

Cinéma []

Sport []

Théâtre []

Concert et festival de musique []

Convention (Comic con, Japan expo, Made in Asia, Trolls et Légendes,...) []

Autre :

6. Pour l'instant à quelle fréquence pratiquez-vous le jeu de rôle sur table ? (choix unique)

Une fois par semaine []

Une fois par mois []

Quelque fois sur l'année []

De manière exceptionnelle []

Autre :

7. Dans quel(s) contexte(s) jouez-vous ?

Vos parties de JDR

8. Depuis combien de temps jouez-vous au jeu de rôle sur table ? (Choix unique)

- 6 mois []

1-4 ans []

5 - 9 ans []

10 - 14 ans []

+ 15 ans []

9. Avec qui avez-vous commencez à jouer ? Et quels souvenirs gardez-vous de votre première partie de jeu de rôle ?

10. Vous considérez-vous comme un joueur...

Débutant

Expérimenté

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. Avec quelle intensité habituellement interprétez-vous votre personnage ?

Totalement

Pas du tout

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12. En moyenne lors de vos parties, quelle est la proportion des interactions roleplay ?

Forte

Faible

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

13. A quel point êtes-vous superstitieux concernant les résultats des dès ?

Très

Pas du tout

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

14. Avez-vous déjà été meneur/maître de jeu (MJ) ?

Oui [], Non []

15. Quels univers ou types de jeux préférez-vous ?

16. Avez-vous une préférence entre les parties One-shot et les campagnes ?

Campagne [], One-shot [], Pas de préférence [], Je ne sais pas []

17. Y a-t-il une manière différente de jouer en campagne ou en One-shot ?

18. Avez-vous déjà ressenti un attachement fort avec l'un de vos personnages ? Si oui pouvez-vous expliquer pourquoi ?

19. Avez-vous déjà vécu une partie (en tant que MJ ou PJ) où le groupe de PJ jouait "contre" le scénario ? Quels souvenirs gardez-vous de cette expérience de jeu ?

20. Si vous-jouez depuis longtemps : Avez-vous remarqué une évolution de la pratique ? Et un changement parmi les joueurs ?

21. Si vous avez eu des pauses, ou à l'inverse des périodes de jeu plus intense, pourriez-vous en décrire les raisons ?

MJ

22. Après combien de temps en tant que personnage joueur (PJ) êtes-vous devenu MJ ?

23. Qu'est-ce qui vous a décidé à devenir MJ ?

24. Quels souvenirs gardez-vous de la première partie ? (anecdotes, bons ou mauvais souvenirs, difficultés particulières,...)

25. Dans quel type de parties avez-vous déjà été MJ ?

Partie "classique" autour d'une table []

Partie sur Roll20 ou autre programme en ligne créée pour faire du jeu de rôle []

Partie sur forum []

Partie via skype []

Autre :

26. Créez-vous vous même vos scénarios ou les achetez-vous dans le commerce ? Qu'est-ce que ça change pour vous ?

27. Avez-vous déjà créé votre propre univers de jeu ? Pourquoi l'avoir créé ? L'avez-vous déjà testé en jeu ?

28. Vous est-il déjà arrivé de modifier les résultats de dés ou le scénario en cours de partie ? (Pour rendre la tâche des PJ plus/moins facile) Si oui pouvez-vous raconter l'une ou l'autre circonstance de ces changements ?

29. Préférez-vous être MJ ou PJ, ou pas de préférence ? Pourquoi ?

Avis sur le jdr

30. Qu'est-ce qui vous plait dans le jdr ?

Le scénario/l'histoire []

Optimiser un personnage / gagner des points d'expériences []

Passer un bon moment avec des amis []

Entrer dans l'ambiance du jeu/univers []

Autre :

31. Pouvez-vous me décrire ce qui fait une bonne et une mauvaise partie ? (Y a-t-il une différence si vous êtes MJ ou PJ ?)

32. Avez-vous des anecdotes de parties à partager ? (Passage particulièrement épique, scène tournant à la catastrophe, ambiance particulièrement réussie,...)

33. Comment décririez-vous un bon et un mauvais personnage joueur (PJ) ?

34. Comment décririez-vous un bon et un mauvais MJ ?

35. Selon vous quels sont les avantages et désavantages des deux rôles (MJ et PJ) ?

36. Que pensez-vous du fait que le MJ peut choisir de mentir sur ses résultats de dés ? Ou le fait qu'il puisse ne pas appliquer les règles de manière stricte ?

37. Selon vous, y a-t-il une influence du détail des fiches de personnage sur la manière de les interpréter lors de la partie ?

38. Faut-il selon vous des "compétences" spéciales pour faire du jeu de rôle ou est-ce accessible à tous ?

Internet

39. Quel type de podcast suivez-vous ?

Je ne suis pas de podcast []

Conseil au MJ/PJ []

Rediffusion de parties []

Partage d'anecdote de partie []

Critique de système de jeu []

Autre :

40. Ces podcasts influencent-ils vos parties ?

41. Avez-vous déjà joué des parties de jeu de rôle en ligne ?

Oui [] ; Non []

Partie en ligne

42. Avec quelle(s) modalité(s) jouez-vous en ligne ?

Dialogue (Teamspeak, skype,...) []

Skype (vidéo et audio) []

Programme en ligne permettant spécifiquement de faire du jdr sur table (Roll20,...) []

Ecrit (Forum, facebook,...) []

Autre :

43. Pour quelle(s) raison(s) jouez-vous en ligne ? *

Trouver un groupe de joueurs permettant de pratiquer un jdr particulier []

Éloignement géographique entre joueur []

Jouer plus fréquemment []

Facilité logistique []

Gain de temps []

Rencontrer de nouvelles personnes []

Autre :

44. Avec qui jouez-vous en ligne ? *

Les mêmes amis qu'aux parties classiques []

Des personnes rencontrées en ligne avec qui vous jouez régulièrement []

Des personnes inconnues []

Autre :

45. Ressentez-vous une différence vis-à-vis des parties classiques ? *

Parties en ligne sont plus fréquentes []

Parties en ligne sont moins fréquentes []

Ambiance []

Concentration sur la partie []

Parties en ligne sont plus longues []

Parties en lignes sont plus courtes []

Autre []

46. Le système utilisé pour jouer en ligne impact-il sur la façon de jouer ? Si oui de quelle façon ?

Annexe 3 : Extrait du Manuel du Gardien, Appel de Cthulhu V7.

Pages 9-11

Cet extrait présente un résumé global d'une partie et une description complète d'une scène de jeu. Ces deux descriptions sont bien entendu fictives et représentent le jeu de rôle tel qu'il devrait être joué dans l'idéal.

a. Et si vous n'avez jamais essayé le jeu de rôle ?

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle auparavant, vous vous demandez peut-être de quoi nous sommes en train de parler. Pour vous éclaircir les idées et éviter les préjugés, nous allons vous décrire le déroulement d'une partie normale. [...]

Pierre, sa compagne et deux amis se retrouvent chez lui un vendredi soir, autour de sept heures. Ils s'installent confortablement dans le salon et discutent des nouvelles de la semaine en partageant un verre et des cacahouètes. Ensuite, Pierre distribue du papier et des crayons, puis guide ses invités dans la création de leurs investigateurs. Les joueurs échangent quelques idées de personnages, puis remplissent leurs fiches. Il est un peu plus de huit heures.

Pierre entame la partie en décrivant la scène d'ouverture. Il raconte comment les investigateurs se sont retrouvés à discuter avec un homme qui souhaite qu'ils examinent une de ses vieilles propriétés. On dit qu'elle serait hantée ! L'un des joueurs répond du tac au tac, en empruntant la voix de son investigateur : « Pff, encore des superstitions ! »

Rapidement, tout le monde s'implique dans l'histoire, décrivant les actions ou les dialogues de leurs investigateurs. Les situations hasardeuses sont résolues à l'aide de jets de dés. Parfois, les joueurs obtiennent ce qu'ils désirent, parfois le destin semble déterminé à jouer contre eux. Pendant toute la partie, ils restent assis dans leurs chaises. Ils ne font que parler et lancer des

dés. Personne ne porte de costume ou d'accessoires, et aucun ne mime les actions de son personnage.

Pierre et ses joueurs arrêtent la partie vers dix heures et demie, bavardent un moment avant de se séparer autour de onze heures. Ils ont tous hâte de reprendre le jeu la semaine prochaine pour connaître la suite de l'histoire. Bien sûr, ce n'est qu'un exemple. Le nombre de joueurs et la durée d'une partie sont différents pour chaque groupe.

Exemple de partie

Si vous n'avez jamais participé à un jeu de rôle, vous vous demandez sûrement comment ils se déroulent. Vous trouverez ci-dessous un exemple de partie typique. [...] Cet exemple se déroule dans le contexte classique des années 1920. Les investigateurs tentent d'élucider la disparition d'une figure de la mafia, Don Morgan.

Les joueurs, Élodie, Victor, Alice et Antoine, contrôlent chacun un investigateur. Le gardien, Marie, dirige la partie et contrôle les personnages non-joueurs et les monstres. Vous verrez que même si les joueurs ont différentes façons de désigner leurs personnages, Marie n'a aucun mal à comprendre leurs déclarations. La partie a déjà débuté quand...

MARIE (GARDIEN) – *Alors, que faites-vous ?*

ÉLODIE – *Je propose que l'on aille observer la maison de Don Morgan, histoire de voir ce qui s'y passe. (Tous les investigateurs acceptent le plan d'Élodie)*

VICTOR – *Allons-y ! Je prends tout le monde dans ma Hupmobile. Il y a du monde dans les rues ? Nous partons à minuit.*

MARIE (GARDIEN) – *En arrivant à la maison de Morgan, vous trouvez la rue assez obscure, puisque deux lampadaires ne sont pas allumés. Ça a l'air désert. Personne en vue.*

ALICE – *Mon détective privé, Jack, va crocheter la serrure de la porte de derrière. Ce plan convient aux autres joueurs.*

ÉLODIE – *Je fais le guet dans la rue.*

ANTOINE – *Je reste dans la voiture pour l'instant, en gardant un œil ouvert. Mon investigateur est encore nerveux.*

VICTOR – *J'accompagne Alice.*

MARIE (GARDIEN) – *Alice et Victor, faites des tests d'Écouter [compétence des personnage à Cthulhu].*

ALICE – *(Elle lance un dé de pourcentage Correspond à deux dés 10, l'un avec des dizaine et l'autre avec les unités.) J'ai réussi !*

VICTOR – *Et moi, j'ai raté. Alors, Alice, qu'as-tu entendu ?*

MARIE (GARDIEN) – *Tu entends un grincement. On dirait que la porte de devant s'ouvre doucement. N'oublie pas de te mettre une croix en Écouter.*

ALICE – *Exact. (Elle coche la case sur sa fiche.) J'attrape Victor et j'essaye de me cacher derrière les poubelles.*

MARIE (GARDIEN) – *D'ac. Vous allez devoir faire un test de Discrétion tous les deux.*

VICTOR ET ALICE – *Super ! On a réussi tous les deux. (Ils cochent la case « Discrétion » sur leur fiche.) On est vraiment bien cachés derrière les poubelles.*

MARIE (GARDIEN) – *Parfait. Comme il fait nuit et que les lampadaires sont en panne, vous ne voyez pas grand-chose. Une silhouette imposante sort de la maison et s'avance d'un pas traînant sur la route. Arrivée au milieu, elle soulève une bouche d'égout et se laisse tomber à l'intérieur. Vous entendez un plouf. (Marie imite le bruit tant bien que mal...)*

ALICE – *Est-ce qu'elle a verrouillé la porte derrière elle ?*

MARIE (GARDIEN) – *Non seulement elle ne l'a pas fermée à clef, mais elle ne l'a même pas fermée du tout.*

ALICE – *Je retourne voir les autres discrètement pour les avertir. MARIE (GARDIEN) – D'ac. Les autres, Alice vous prévient que la porte est ouverte. (Les investigateurs se dirigent vers la maison abandonnée...)*

VICTOR ET ÉLODIE, ENSEMBLE – *On entre !*

MARIE (GARDIEN) – *Tu les suis, Antoine ?*

ANTOINE – *Tu rigoles ? Emmener mon professeur là-dedans ? Pas question.*

ALICE – *Il monte la garde, alors.*

ANTOINE – *Tout seul ? Sûrement pas ! Il vient avec vous.*

MARIE (GARDIEN) – *Dans la maison, il n'y a pas de lumière, pas de bruit.*

ÉLODIE – *Victor, prête-moi ta lampe torche. Je prends la tête. Gardez vos lampes éteintes, on ne veut pas être repérés de la rue.*

MARIE (GARDIEN) – *Vous êtes dans l'entrée. À gauche, un passage donne directement dans le salon. À droite, une porte est ouverte sur ce qui semble être un bureau. Devant vous, un escalier monte à l'étage. Sous l'escalier, une porte est fermée. Dans la lumière de la lampe, vous apercevez des taches humides sur le sol, peut-être des traces de pas. L'eau est sale et puante.*

ÉLODIE – *D'où viennent les pas ? Et où vont-ils ?*

MARIE (GARDIEN) – *Tu ne saurais le dire. Faites tous un test de Trouver Objet Caché. Aucun ne voit les gouttes d'eau sous la balustrade. Que faites-vous ?*

ÉLODIE – *Je vais dans le bureau, pour le fouiller.*

VICTOR – *J'examine le salon.*

ANTOINE – *Le professeur vérifie le placard de l'entrée.*

ALICE – *Jack monte à l'étage.*

MARIE (GARDIEN) – *(Comme le groupe s'est séparé, le gardien s'adresse maintenant à chacun séparément.) Élodie, il y a plusieurs étagères dans le bureau, mais, étrangement, seulement quelques livres. Il y a aussi deux armoires, sans verrou, un secrétaire fermé à clef, une chaise et trois gros fauteuils en cuir.*

ÉLODIE – *Je commence par le secrétaire.*

MARIE (GARDIEN) – *Il est fermé à clef. Si tu veux l'ouvrir, il faut faire un test de Crochetage.*

ÉLODIE – *J'ai fait un 23. C'est moins que ma compétence de 34, j'ai réussi ! (Élodie coche la case de la compétence.)*

MARIE (GARDIEN) – *Bien. Alors, dans le secrétaire, tu trouves deux choses intéressantes : une enveloppe scellée marquée « Dernières volontés et testament » et un petit classeur intitulé « Innsmouth Shipping Co. » Tu les ouvres maintenant ? (Élodie aimerait beaucoup, mais le gardien se dirige aussitôt vers Alice pour maintenir la tension et le rythme de la partie.) Alice, en montant l'escalier, Jack met la main dans de l'eau, sous la rampe, comme si elle s'était accumulée là au contact d'une chose humide.*

ALICE – *Euh... Jack avance prudemment.*

MARIE (GARDIEN) – *À l'étage, il y a deux chambres et une salle de bain. La porte de la chambre de droite est ouverte. Il en émane une odeur putride, presque sucrée.*

ALICE – *Je jette un œil par la porte.*

MARIE (GARDIEN) – *En entrant dans la pièce, l'odeur est décuplée. Il y a du sang partout. Le corps encore habillé de Don Morgan est allongé sur le lit. Le sommet de son crâne a été arraché et l'intérieur retiré sommairement. Tu distingues tout cela grâce à une luminescence verdâtre qui règne dans toute la chambre. Tu veux bien faire un test de Santé Mentale pour Jack, s'il te plaît ?*

ALICE – *Oups, c'est raté.*

MARIE (GARDIEN) – *Bien. Jack perd 1D6 [Désigne un dé à six faces] points de SAN. (Marie obtient un 4 sur 1D6.) Jack perd 4 points de Santé Mentale. Il se décompose, pousse un cri, puis ne peut retenir un vomissement. Les autres, vous entendez le cri de Jack d'en bas.*

ENSEMBLE – *On se précipite à son aide !*

MARIE (GARDIEN) – *D'ac. Faites tous un test de Santé Mentale en entrant dans la pièce. (Ils lancent les dés et appliquent les résultats.)*

ALICE – *Une fois que Jack a repris ses esprits, il va dans la salle de bain pour essuyer son imper.*

MARIE (GARDIEN) – *Et les autres, que faites-vous ?*

VICTOR – *Je voudrais inspecter le corps de plus près, mais sans le toucher. Et je demande aux autres de faire attention à ne pas marcher dans le sang.*

ÉLODIE – *Pendant ce temps, je fouille les autres pièces.*

ANTOINE – *Le professeur t'accompagne.*

MARIE (GARDIEN) – *Victor, tu constates que le corps est recouvert de la même eau croupie qu'en bas. Il y en a même dans sa cavité crânienne. Ce qui reste de son visage porte des marques d'abrasion. Fais un test de Trouver Objet Caché.*

VICTOR – *J'ai réussi. Alors ?*

MARIE (GARDIEN) – *Sur le mur, à deux mètres de haut, tu remarques une trace de main, dessinée en eau ensanglantée. Des marques de griffes sont clairement visibles. La paume fait au moins vingt centimètres de large, mais les doigts sont trapus. Il n'y a pas de traînée et tu peux distinguer les lignes de la paume.*

VICTOR – *Génial ! J'appelle Élodie, Jack et le professeur. A-t-il son appareil photo avec lui, Antoine ?*

ANTOINE – *Zut ! Je savais que le professeur avait oublié quelque chose ! Euh, il arrache une feuille de papier de son carnet, qu'il appuie contre le mur pour faire une empreinte.*

MARIE (GARDIEN) – *Ça marche. Antoine, ton professeur remarque également des symboles étranges sur le mur d'en face. Alors qu'il les regarde de plus près, ils lui semblent tourner lentement, de façon quasi hypnotique.*

ANTOINE – *Ah ah ! Il les examine attentivement.*

MARIE (GARDIEN) – *Il n'a pas le temps. Que tout le monde fasse un test d'Écouter pour son investigateur. (Victor, Antoine et Alice échouent. Élodie réussit.) Élodie, tu perçois comme un bruit de choc métallique venu de la rue. Les autres n'entendent rien.*

ÉLODIE – *Je me demande ce que ça peut être ? J'espère que ce n'est pas la bouche d'égout !*

MARIE (GARDIEN) – *Soudain, vous entendez la porte d'entrée claquer et quelqu'un monter l'escalier quatre à quatre ! (Elle tape des pieds par terre en courbant l'échine pour appuyer sa description.)*

ANTOINE – *Mon professeur attend à côté de la fenêtre, prêt à sauter !*

ÉLODIE – *Je pointe ma lampe vers la porte, pour essayer de voir qui arrive.*

ALICE – *Jack dégaine son calibre .38, et regarde par-dessus l'épaule d'Élodie.*

VICTOR – *Je me tapis derrière Jack et Élodie, mais je sors mon couteau militaire, juste au cas où.*

MARIE (GARDIEN) – *C'est une caricature d'être humain qui entre pesamment dans la pièce. Elle fait presque huit mètres de haut, ses membres sont déformés et tordus. Son visage est une masse de rides immonde, sans le moindre trait. Sa peau brun-verdâtre pend de ses membres en lambeaux pathétiques. La même eau croupie que vous avez retrouvée partout dégouline de son corps. Vous devez faire des tests de Santé Mentale. Si vous réussissez, vous ne perdez qu'un point. Sinon, ce sera 1D10 points !*

VICTOR – *J'ai réussi mon jet.*

ANTOINE – *Hourra ! Moi aussi !*

ALICE – *C'est loupé. (Marie lance la perte de Santé Mentale, et obtient 3.) Jack perd 3 points de Santé Mentale !*

MARIE (GARDIEN) – *(Élodie rate aussi son test. Marie lance la perte pour Élodie et obtient un 9.) Élodie, ton investigateur est vraiment choqué par cette horreur. Il perd 9 points de Santé Mentale.*

ÉLODIE – *Oh là là ! J'ai vraiment peur !*

MARIE (GARDIEN) – *Voyons. Elle examine sa feuille d'investigateur. Élodie, ton investigateur pourrait subir une folie temporaire, puisqu'il a perdu plus de 5 points de Santé Mentale. Si tu ne fais pas plus que son intelligence sur 1D100, ce sera trop pour lui et il va s'évanouir. (Élodie obtient un 04 et son investigateur perd connaissance.) Comme l'investigateur d'Élodie tenait la lampe torche, elle roule par terre, éclairant au hasard. Le professeur d'Antoine réalise que la fenêtre est protégée par des barreaux. La chose est sur le passage de la seule sortie !*

ENSEMBLE, DANS LE DÉSORDRE – *Je vais essayer de forcer les barreaux avec la chaise ! Où est ma lampe torche ? Quelqu'un sait ce que c'est que cette chose ? Je lui tire en pleine tête. Au secours !*

La grille à la fenêtre va-t-elle s'ouvrir ? Que représentent les symboles sur le mur ? Le monstre va-t-il attaquer ? L'investigateur d'Élodie va-t-il se souvenir de prendre le classeur et les documents qu'il a trouvés tout à l'heure ? Le revolver de Jack sera-t-il efficace contre cette chose ?

[illegible]

12

En rouge : Le cadre rouge encadre les caractéristiques de base du personnage, ce sont celles que les joueurs tire aux dés lors de la création de personnages, elles sont immuables, sauf blessure majeure.

En bleu : Dans les cadres bleus se retrouve les statistiques directement calculé à partir des caractéristiques de base, mis à part la chance qui sera elle aussi tiré au dé. Ces caractéristiques varient beaucoup pendant les parties.

En orange : Dans le cadre orange, se retrouve les compétences propre au personnage, chaque joueur les choisi à sa convenance, certaines de ses compétences seront en lien avec le métier choisi pour le personnage. Ces compétences peuvent s'améliorer au fils des parties.

En vert : Dans le cadre vert se retrouve les descriptions de *Background* du personnage, c'est-à-dire tout ce qui à trait au caractère, les croyances et l'historique du personnage. Les noms, prénoms et l'âge du personnage se retrouvant eux dans l'encart « État Civil » sur la première page.

Les parties non encadrée de la fiche, relèvent de la gestion au long cours des personnages, avec les notes et la liste des autres personnages joueurs rencontré pendant les aventures. Le bas de la première page est destiné à faire un résumé des statistiques des dégâts des armes possédées par le personnage.

Annexe 5 : Set de dés

Set de dés (noté dés+nombre de face donc D...) (de gauche à droite) D4, D6, D8, D10, D10, D12, D20



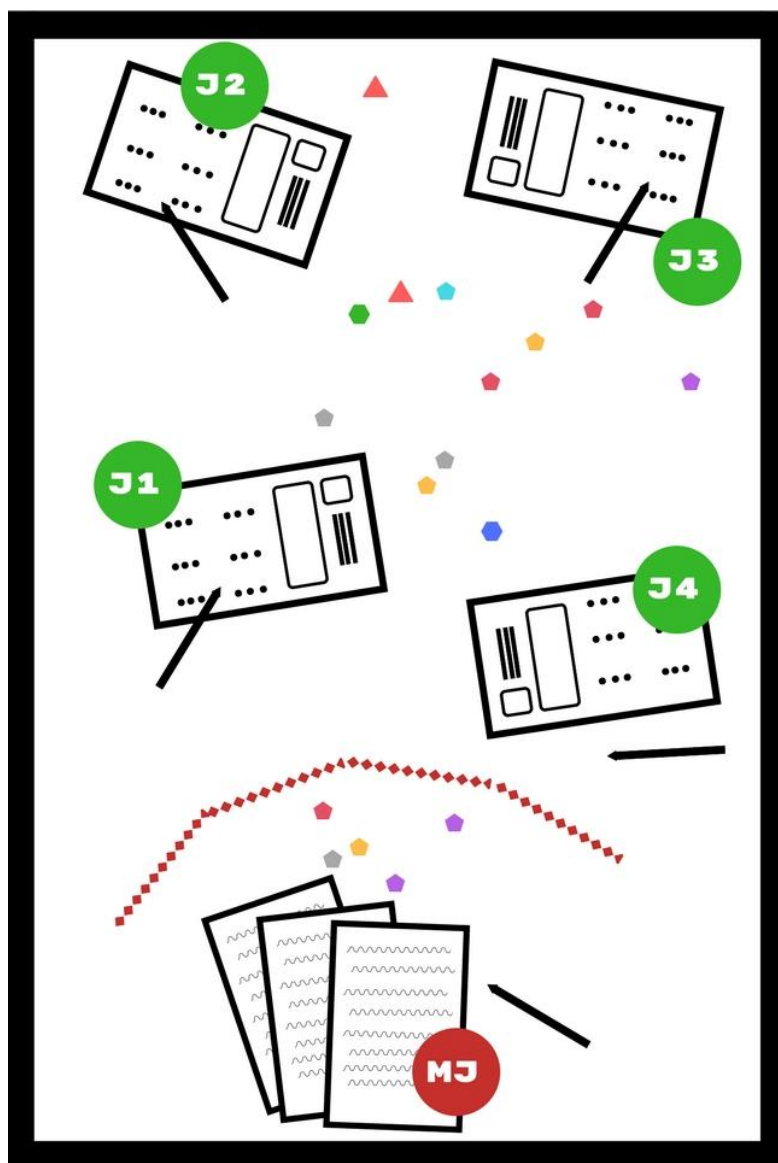
Exemples de D100 (correspond à un lancé de deux D10, un représentant les dizaines et l'autre les unités). Ici les lancés valent : 66 pour celui de gauche, et 06 pour celui de droite.



Crédit photos : Hélène De Cock

Annexe 6 : Une table de jeu

Schéma d'une table de jeu de rôle



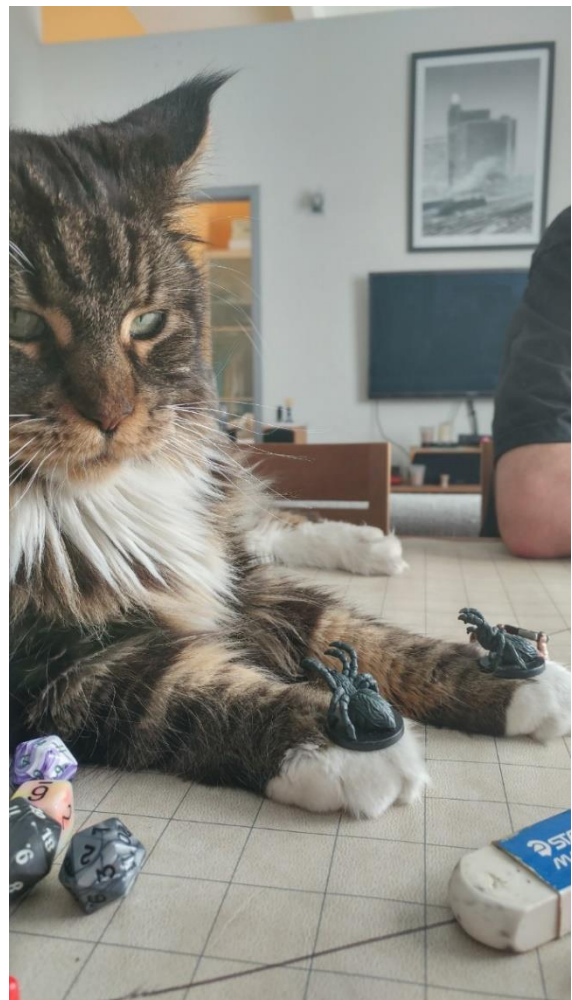
(Crédit : Garance Moulinier)

Le MJ est en bout de table, devant lui se trouve ses feuilles de notes, un crayon et un set de dés. En pointillé rouge est représenté « l'écran du MJ », généralement en carton, la phase côté MJ est couverte de tableau récapitulatif de points de règles (par exemple pour les combats) tandis que du côté des joueurs se trouvent un dessin illustrant l'univers du jeu. Sur le reste de la table

se trouvent les feuillets de personnages des PJ, ainsi que des dés et des crayons.



Photographie d'une table de *Donjons et Dragons*, avec un plan (représentant une pièce et les obstacles qui sont dedans) dessiné sur un revêtement quadrillé et les positions des personnages représenté par des figurines. Ce qui facilite la représentation des scènes de combat. Les photos suivantes illustrent bien une possibilité de « perturbation externe » de la partie.



Crédit photos : Garance Moulinier