

# Boîte à outils pédagogique

## Outils de jeu

### Mécanismes de jeu : caractéristiques dans les jeux de rôle

#### Explication du mécanisme

Ce mécanisme de jeu implique généralement que chaque participant incarne un personnage dans le jeu, qu'il s'agisse de lui-même ou d'une identité fictive et qui possède certaines compétences, capacités ou caractéristiques qui peuvent évoluer et s'améliorer tout au long de l'aventure en fonction de ses victoires ou de ses échecs.

Ce système est souvent utilisé dans les jeux de rôle, chaque joueur définissant son rôle et ses caractéristiques en début de partie. Certains systèmes sont complexes et impliquent des longues sessions préparatoires avec des fiches de personnage, des campagnes et d'autres mécanismes. Cependant, des caractéristiques simplifiées peuvent être utilisées dans le cadre d'aventures plus courtes axées sur un contenu éducatif dans lesquelles des cartes ou des dés déterminent les tâches ou les questions.

Par exemple, les compétences de base des joueurs pourraient être la force, la réflexion et le charisme, en commençant avec une caractéristique de 5 points chacune. Les premières actions, questions ou tâches qu'ils doivent accomplir nécessitent 5 points pour l'une de ces compétences. Une tâche accomplie, une réponse correcte ou une énigme résolue ferait gagner au joueur un certain nombre de points pour la compétence concernée. Ceci lui permettrait de passer aux étapes suivantes, dont l'une nécessiterait plus de 5 points dans cette compétence pour que l'action puisse être accomplie.

Si le joueur ne répond pas correctement, il perd des points dans la compétence concernée et s'il accomplit partiellement la tâche ou répond à la moitié de la

question, il gagne moins de points. S'il atteint une étape alors qu'il n'a pas assez de points dans la compétence requise, il doit passer son tour ou effectuer une autre tâche plus complexe pour gagner les points nécessaires et continuer à progresser.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint un nombre défini de points dans chaque caractéristique ou qu'il a accompli avec succès un certain nombre de tâches grâce aux compétences et aux points qu'il a acquis.

## Exemple

### Caractéristiques de départ

Force	5
Réflexion	5
Charisme	5

### Étape 1 : nécessite 5 points de Force

Réussite :	+2 de Force
Réussite partielle :	+1 de Force
Échec :	-1 de Force

### Étape 2 : nécessite 5 points de Réflexion

Réussite :	+3 de Réflexion
Réussite partielle :	+1 de Réflexion
Échec :	-1 de Réflexion

### Étape 3 : nécessite 7 points de Force

Si le joueur n'a pas assez de points : il passe son tour ou effectue une tâche plus complexe.

Si le joueur a assez de points :

Réussite :	+2 de Force
Réussite partielle :	+1 de Force
Échec :	-1 de Force

### Étape 4 : nécessite 5 points de Charisme

Réussite :	+2 de Charisme
Réussite partielle :	+1 de Charisme
Échec :	-1 de Charisme

Etc.

Chaque étape doit de préférence être liée à la compétence requise et à ses implications. Voici des exemples de caractéristiques que vous pouvez utiliser :

- **Force** : tâches physiques, manipulation ou déplacement d'objets dans la vie réelle ou dans le jeu, affrontement avec un ennemi, questions liées au corps humain, à la physique ou au sport.
- **Endurance** : tâches plus longues nécessitant de l'endurance sur plusieurs étapes, questions relatives à la santé physique, à la récupération après une attaque ennemie ou un échec antérieur.
- **Dextérité** : tâches impliquant agilité, équilibre, coordination, rapidité et réflexes, que ce soit dans la vie réelle ou dans le cadre du jeu.
- **Réflexion** : énigmes ou casse-tête à résoudre, questions théoriques, informations à trouver, à mémoriser ou à analyser, indices à percevoir et à déchiffrer, compétences logiques, réflexion critique, tâches créatives.
- **Charisme** : convaincre ou dissuader un allié ou un ennemi, argumenter ou défendre une position dans un débat ou un procès, gagner la confiance d'un personnage, faire preuve de force émotionnelle, de collaboration et de solidarité.

D'autres caractéristiques existent en fonction du type de jeu, telles que la personnalité, l'apparence, la santé, la volonté, la communication, la perception, la perspicacité, l'instinct, la manipulation, la magie, et bien d'autres encore.

La réussite d'une étape peut également rapporter au joueur des points pour une autre compétence impliquée dans la tâche elle-même. Par exemple, une étape nécessitant des points de force mais impliquant également des capacités d'analyse, comme retrouver des objets perdus ou mener une bataille stratégique, pourrait leur faire gagner des points de force et des points de réflexion, permettant ainsi de progresser plus rapidement en moins d'étapes afin d'acquérir le nombre de points de compétence nécessaire pour gagner le jeu.