

Série rouge – Espace et Géométrie

Le manoir abandonné

Un jeu de rôle, c'est un jeu où un maître du jeu imagine une histoire et dans lequel des joueurs jouent un personnage à l'intérieur de cette histoire, un peu comme dans un film ou un dessin animé... mais ce sont les joueurs qui décident ce que leur héros fait !

Dans une partie de jeu de rôle le maître du jeu dialogue avec les joueurs :

« Après être rentrés dans le château abandonné, vous vous retrouvez dans une immense pièce octogonale qui contient 4 portes. Que voulez-vous faire ?

- J'ouvre la porte sur ma droite ! dit l'un d'eux

- Très bien ! Tu tentes d'ouvrir la porte sur ta droite. Elle n'est pas fermée à clé, elle s'ouvre dans un grincement, et tu aperçois les ruines d'une cuisine. Il y a une vieille cheminée en pierre sur le mur à ta gauche, un petit banc en bois et quelques caisses et tonneaux vides aux quatre coins de la pièce.

- Pendant ce temps, je tente d'ouvrir la porte sur ma gauche.

- OK ! En ouvrant la porte de gauche, tu t'aperçois qu'elle débouche sur un couloir.

- J'appelle mes camarades et je leur demande de me suivre dans le couloir.

- Après avoir fait quelques mètres, vous pouvez aller soit sur votre droite soit sur votre gauche

- Nous allons sur la droite

- Vous tournez à droite, faites quelques mètres et tournez obligatoirement à droite. Vous arrivez ensuite à une intersection. Vous pouvez continuer tout droit, aller à droite ou aller à gauche.

- Je propose que l'on continue à droite, dit le troisième joueur. Les autres joueurs acquiescent.

- Après avoir pris sur la droite et continuer votre chemin, vous arrivez dans une grande pièce rectangulaire. Il semblerait que cela soit l'ancienne chambre du roi, car il y a des vieux meubles de rangement, les restes d'un grand lit. Sur le sol, il y a encore quelques tapis troués. Visiblement, il n'y a rien à trouver ici...

- Alors nous faisons demi-tour et nous allons tout droit.

- Vous continuez votre chemin, descendez un escalier et tombez sur une autre pièce rectangulaire. Celle-ci est composée de quelques meubles de bois, de jolis coffres en bois malheureusement vides, et dans le coin de la pièce au fond à gauche de la pièce, une trappe au sol.

- C'est là, c'est le sous-sol que nous recherchons pour trouver l'ancre du dragon !

Trace un plan qui pourrait correspondre au manoir, puis indique l'itinéraire suivi par les joueurs.

Solution série rouge – Espace et Géométrie

Voici une solution indiquant le plan ainsi que l'itinéraire choisi par les joueurs.

