



La Boîte à outils du meneur de jeu

Coralie DAVID

—

Jérôme LARRÉ

La Boîte à outils du meneur du jeu

LA BOÎTE À OUTILS DU MENEUR de jeu rassemble une centaine de fiches techniques à destination des meneurs et de ceux qui souhaitent le devenir. Quel que soit le jeu de rôle pratiqué, cet ouvrage donne de nombreux conseils concernant la plupart des aspects de l'organisation, de l'animation et de la scénarisation de parties.

Toutes les fiches proposent des techniques concrètes réellement testées et appliquées en jeu. N'hésitant pas à s'inspirer de jeux atypiques ou d'autres médias, celles-ci peuvent prendre la forme d'outils originaux ou de solutions précises à des problèmes fréquemment rencontrés. Ainsi, selon ses besoins, ses envies et son expérience, chacun pourra y découvrir de nombreuses idées pour enrichir ses parties de jeu de rôle.

Les fiches sont réparties dans quatre grandes parties thématiques :

- **organiser** aborde tout ce qui concerne la mise en place d'une partie, ainsi que tout ce qui dépasse le cadre d'une session unique ;
- **scénariser** concerne la préparation du contenu d'une séance, ce qu'il est possible de proposer aux joueuses et la façon de le structurer ;
- **animer** se concentre sur des techniques dont la finalité est de capter et de conserver l'attention des participants, en leur permettant à la fois de s'exprimer et d'être impliqués ;
- **varier** propose de sortir des sentiers battus grâce à des techniques alternatives, et offre de bons moyens d'intégrer des phases de jeu originales.



LM 200-300

ISBN 978-2-490390-08-3

40 €

www.lapinmarteau.com

