



Le hasard dans les jeux de rôle, pourquoi, comment ?

Type de publication : Article de collectif

Collectif : [Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire](#)

Auteur : Dang Ngoc Chan (Christophe)

Résumé : La notion de hasard est introduite dès le premier jeu de rôle, et provient des jeux de guerre (*wargames*). La quasi-totalité des jeux de rôle utilisent des systèmes générateurs de hasard, des dés dans la très grande majorité des cas. Cet article un tour d'horizon de différentes manières de générer du hasard, de l'impact que cela a sur la narration et du « jeu dans le jeu » que cela crée. La notion d'équilibrage y est également abordée.

Pages : 147 à 165

Collection : [Carrefour des lettres modernes](#), n° 7

Thème CLIL : 4027 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Lettres -- Etudes littéraires générales et thématiques

EAN : 9782406074823

ISBN : 978-2-406-07482-3

ISSN : 2494-7520

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0147

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 06/03/2019

Langue : Français

[Afficher en ligne](#)