

[lamanchelibre.fr](https://www.lamanchelibre.fr)

## Bayeux. "C'est comme du théâtre d'impro" : une professeure invente des jeux de rôle inspirés du Bessin

Wassilla Wally Issop

4-5 minutes

---

Connaissez-vous *Donjons et Dragons* ou *Hero Quest* ? Ces jeux de rôle qui mêlent mondes imaginaires, dés à lancer et quêtes à mener trouvent une déclinaison très locale à Bayeux. A l'initiative du projet, Anne-Louise Danemore, 41 ans, professeure documentaliste et passionnée de narration, qui invite petits (dès 7 ans) et grands à devenir les héros de leur propre aventure. Cette maman bayeusaine s'installe aux Ateliers Bleu Troubadour, situés rue Saint-Malo pour lancer une activité ludique singulière, entièrement imaginée par ses soins.



## Incarner le personnage choisi

Dans la vraie vie, Anne-Louise Danemore est documentaliste au lycée à Saint-Lô. Mais dès qu'elle enfle son chapeau de maître du jeu, elle devient Danemore et c'est un autre monde qui s'ouvre. Le 20 octobre 2025, elle a proposé "*Bajofrousse*", une enquête destinée aux enfants, aux [Ateliers Bleu Troubadour](#). Devant l'enthousiasme rencontré, elle présente ses jeux de rôle aux adultes. Pour elle, "*le jeu de rôle est une activité narrative collaborative. On va avoir une série de scénarios qui forme une campagne et qui s'étire sur une période de temps assez longue. La plus longue que j'ai faite dure un an à raison d'une session par semaine*". Les participants, jamais plus de sept, se retrouvent autour d'une table pour vivre une aventure dont ils sont les héros. Chaque joueur incarne un personnage aux caractéristiques bien définies. Les décisions prises orientent le récit, souvent déterminées par le lancer de dés. Derrière son paravent, le maître du jeu conserve les clés de l'histoire. Une séance dure entre deux et trois heures, dont une heure de mise en place. "Dès lors que le jeu commence, je vais vraiment demander aux participants d'incarner le personnage choisi. Ça peut être un nain qui adore l'argent, une elfe timide ou un preux chevalier. C'est presque comme du théâtre d'improvisation et ça demande beaucoup d'imagination. "

## Une passion pour l'imaginaire

Si Anne-Louise Danemore s'est lancée dans cette aventure, c'est avant tout pour partager une passion. "C'est pour faire découvrir le jeu de rôle au public, ça ne s'adresse pas qu'aux initiés." Très tôt attirée par le dessin et l'écriture, elle confie : "Moi, au début, je voulais faire de la BD. Donc j'ai dessiné et écrit des histoires et, de fil en aiguille, ces histoires ont nourri mes scénarios ainsi que mes dessins. Je fais tout de A à Z pour mes aventures", insiste-t-elle exaltée. Elle découvre le jeu de rôle à une vingtaine d'années. Faute de club à l'époque, elle apprend seule les règles d'un jeu intitulé Chroniques oubliées. "J'ai commencé avec des scénarios qui existaient et, au fur et à mesure, j'ai intégré des personnages de mon invention. Quand j'ai vu que mes personnages intéressaient mes amis, je me suis dit : pourquoi pas me lancer avec des quêtes de ma création. Ma première quête, je l'ai créée autour de mes 25 ans."

## Une aventure 100% locale

Son univers se décline en des dizaines de classeurs et en centaines de dessins. "Je dessine et j'avance sur mes histoires un peu tous les jours." Dans ses jeux, l'humour n'est jamais loin. A Bayeux, son imaginaire s'ancre dans le territoire. "La Glormandy, c'est la Normandie. La forêt de Ballareine, c'est Balleroy. Orval, pour la vallée de l'Aure, représente Bayeux." Ancienne guide touristique dans la cité médiévale, elle puise dans les anecdotes locales pour nourrir ses scénarios.

