

LE JEU DE RÔLE QU'EST CE QUE C'EST ?



FFJdR

ENTREZ DANS LE JEU

Fédération Française de Jeux de Rôle

c/o Jérôme Darmont
3 allée des Pétunias

69530 BRIGNAIS

E-mail : contact@ffjdr.org

Web : <http://www.ffjdr.org>

GRATUIT

LE JEU DE RÔLE, C'EST ...

Les personnages

Ce sont eux les protagonistes de l'aventure qui se joue. Au fur et à mesure des épisodes, s'ils survivent, le joueur leur donne de plus en plus de consistance. Parfois, le personnage acquiert (dans le cadre restreint du groupe de joueurs) la même notoriété qu'un héros de roman.

Les joueurs

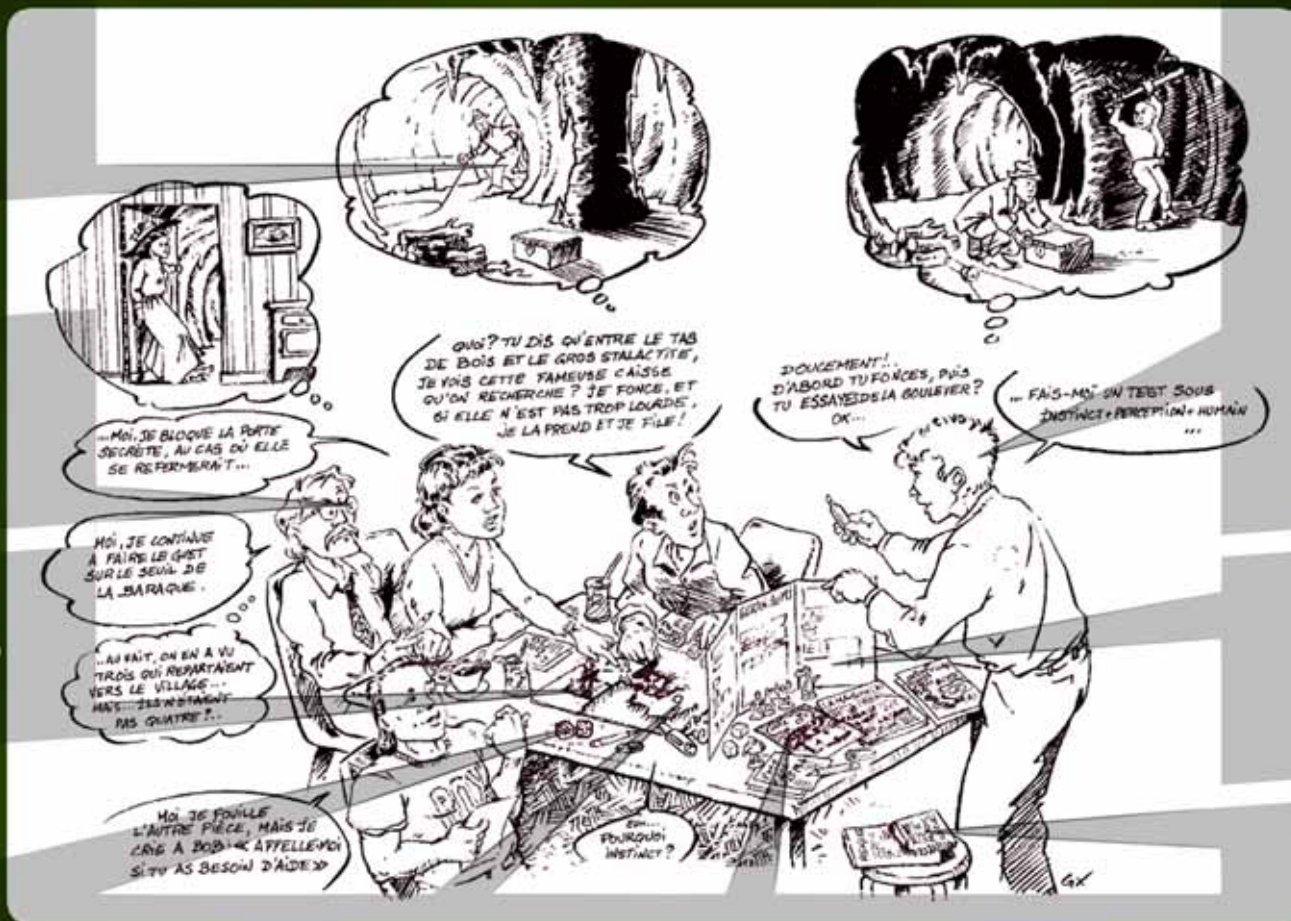
Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation. Chacun indique alors ses intentions, ce que son personnage tente de faire. Les joueurs imaginent une situation en fonction des éléments donnés par le meneur de jeu.

Les figurines

Elles peuvent servir à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi toute confusion entre le meneur de jeu et les joueurs sur la situation. Leur utilisation n'est pas systématique.

Les dés

Le jeu de rôle est un jeu. Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. La valeur du résultat à obtenir découle des caractéristiques chiffrées des personnages.



Le plan

Quand les personnages découvrent un lieu, le meneur de jeu leur en dessine souvent le plan afin qu'ils visualisent mieux la situation.

Le scénario

C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en interprétant en fonction des actions des joueurs.

Le Meneur de Jeu (MJ) C'est un jeu où tout se passe ...

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des tests à faire, modifie le cours du récit. Et ainsi de suite...

Qu'est-ce qu'un test? Quand un personnage peut échouer dans une action, ce n'est pas le MJ qui décide s'il réussit ou non. Il demande au joueur de faire un test en lançant les dés. Pour réussir, celui-ci doit atteindre un score indiqué sur sa feuille de personnage. Dans cet exemple, le résultat du test détermine si le personnage devine le malfrat caché derrière le stalactite. S'il réussit, il peut esquiver son coup de gourdin. Sinon, il sera sûrement assommé! Le meneur de jeu sait à l'avance quelles sont les embûches qui attendent les personnages.

dans l'imaginaire des participants. Comme lorsqu'ils lisent un livre, ceux-ci visualisent les scènes que leur décrit le meneur de jeu. C'est dans ce décor imaginaire, aussi vaste que celui d'un film à grand spectacle, que chaque joueur va faire agir le personnage qu'il incarne selon le tempérament qu'il lui a choisi. Ça, c'est le rôle!

Mais alors où est le jeu?

Il est dans les embûches, les énigmes et les épreuves risquées que le meneur de jeu met sur leur chemin. Mêlant personnages mystérieux, scènes d'action ou d'enquête, son scénario est comme un épisode de feuilleton. A ceci près que s'il en connaît l'intrigue, les ressorts, les "figurants" et le début, il ignore comment les joueurs... (pardon, les personnages), vont atteindre les buts implicitement suggérés au début de l'aventure.

L'écran de jeu (écran)

Ce paravent regroupe, du côté du meneur de jeu, un résumé des règles. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance (plans, scénario et notes du meneur de jeu).

La desserte

On a toujours besoin de garder les règles du jeu à portée de main. De plus, on remarque souvent que le meneur de jeu, pris par son récit, ou penché en avant pour dessiner un plan, reste plus volontiers debout qu'assis. Cet accessoire, s'il n'est pas strictement indispensable, se révèle donc bien utile à l'usage!

DÉFINITION DU JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur (aussi nommé arbitre ou meneur de jeu)

anime le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.

DE QUOI AI-JE BESOIN ?

Des Règles de jeu

Il existe des quantités de jeux de rôle, plus ou moins chers, plus ou moins compliqués, et surtout sur des thèmes extrêmement variés. Le prix d'un jeu de rôle (qu'il se présente sous la forme d'une boîte ou d'un livre) varie de 15 à 50 €, avec une moyenne aux alentours de 35 €. La Fédération Française de Jeux de Rôle met en vente un « kit de découverte du jeu de rôle » idéal pour les débutants, au prix de 10 €.



Un écran de meneur de jeu

C'est un paravent en carton suffisamment rigide pour tenir debout une fois légèrement plié. Côté joueurs, il y a une illustration (plus ou moins jolie). Côté meneur de jeu se trouvent les résumés des principales règles. L'écran permet de cacher aux joueurs le matériel du meneur de jeu (plans, scénario, figurines). On peut aussi le fabriquer soi-même en photocopiant des bouts de règles dans son jeu. En général l'écran n'est pas fourni avec les règles, il est vendu à part (entre 10 et 20 €), souvent avec un livret de compléments de règles ou un petit scénario à l'intérieur.



Des Provisions

Quand on joue entre trois et cinq heures d'affilée, souvent en soirée, les joueurs apprécient grandement quelques boissons, des biscuits, voire un sandwich ou un petit café.



Internet :

Les sites de jeu de rôle incontournables :

Fédération Française de Jeux de Rôle :
<http://www.ffjdr.org>

Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature : <http://www.fedegn.org>

Guide du Rôliste Galactique :
<http://www.roliste.com>

Des Joueurs

En dehors de vous-même, qui serez probablement le meneur de jeu, prévoyez d'inviter de trois à cinq amis. Dites-leur bien que vous allez jouer à un jeu de rôle, pas à une sorte de Gendarmes et Voleurs. Ils n'ont pas besoin de venir déguisés. Si vous voulez confier le rôle du meneur de jeu à un de vos amis, donnez-lui les règles du jeu au moins une semaine à l'avance.



Des Dés

Les jeux de rôle utilisent des dés à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. La plupart du temps vous devrez vous les procurer séparément (en plus de l'achat du jeu). Renseignez-vous avant de quitter la boutique sur les dés nécessaires pour jouer au jeu que vous venez d'acheter. Attention : on utilise souvent les dés à 10 faces par paire de deux différentes couleurs. Pour accélérer le rythme de la partie, il est conseillé que chaque joueur ait ses propres dés, ou qu'il y ait au moins un jeu de dés complet pour le meneur de jeu et un pour les joueurs.



Des Figurines

Vous pouvez utiliser n'importe quoi pour représenter les personnages des joueurs : des pions de Monopoly, des sucres, ou des bouts de carton. Mais il est plus agréable d'acheter des figurines en plomb ou en résine spécialement conçues à cet effet. Il en existe de très nombreuses marques, dans tous les genres. Renseignez-vous auprès de votre boutique spécialisée.



Un Scénario

Pour chaque partie, il vous faut un scénario. La plupart des jeux de rôle ont un scénario inclus dans les règles. Sinon, des scénarios sont vendus à part dans le commerce (entre 10 et 30 €). Les rôlistes internautes en mettent également de nombreux à disposition sur le Web, gratuitement. Lorsque le meneur de jeu commence à bien maîtriser les règles d'un jeu, il peut écrire lui-même ses propres scénarios, mais c'est un travail qui peut être long.



Un Local

Ça n'a l'air de rien mais il faut savoir où vous allez jouer. La partie risque de durer plusieurs heures et même si le jeu de rôle est un jeu calme, il y a des moments d'excitation où les joueurs haussent le ton, crient, presque comme s'ils assistaient à un match de foot (enfin, tout de même pas à ce point !). Évitez donc d'avoir des gens qui dorment dans la pièce d'à côté, ou de réveiller les voisins.



De quoi écrire

Prévoir des crayons, gommes et du papier.



DÉBUTER FACILEMENT

RÊVES est un jeu de rôle qui a été spécialement conçu par la Fédération Française de Jeux de Rôle pour les débutants, petits ou grands. C'est un jeu générique aux règles très simples, qui a été adapté à différents univers (pirates, science-fiction, mystères contemporains...). Il a été utilisé avec succès depuis 1997 lors de diverses manifestations.

RÊVES est disponible gratuitement sur internet :

<http://www.ffjdr.org/?page=activites-reves>

La Scénariothèque :
<http://www.scenariotheque.org>

Le Site de l'Elfe Noir :
<http://www.sden.org>

La Vouivre :
<http://www.la-vouivre.com>

Le Python :
<http://fanzinezombi.free.fr/ring>

QUESTIONS RÉPONSES

au sujet du JEU de RÔLE

Le jeu de rôle, c'est un jeu sur ordinateur ?

Hé non ! Le jeu de rôle est un jeu de société qui se pratique entre amis, avec un meneur de jeu et des joueurs. À cause du succès des jeux de rôle « classiques », des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux sur ordinateur dans lesquels un même joueur gère plusieurs personnages, le meneur de jeu étant remplacé par l'ordinateur. Mais leurs possibilités sont restreintes dès qu'il s'agit de répondre à l'imagination débordante des joueurs. Les jeux en ligne « massivement multijoueurs » se rapprochent de plus en plus des jeux de rôle classiques au niveau des interactions entre joueurs, mais ils demeurent encore limités au niveau des scénarios proposés.

Qu'en est-il des « livres dont vous êtes le héros » et des « grandeur-nature » ?

Un livre dont vous êtes le héros est, comme les jeux sur ordinateur, un dérivé du jeu de rôle. On y joue en solitaire, le livre proposant une aventure avec des choix multiples, mais limités. Même si ce n'est pas du jeu de rôle, c'est un bon moyen pour se familiariser avec certains de ses mécanismes.

Le jeu de rôle grandeur-nature (ou GN) est encore un dérivé du jeu de rôle. Il consiste à vivre les aventures « comme pour de vrai », c'est-à-dire en se costumant, en réalisant les actions en direct, en jouant dans le cadre réel de l'aventure (château, forêt...). Cela nécessite une grosse organisation. Ce n'est pas un jeu « mieux » ou « moins bon » que le jeu de rôle « sur table », mais très différent, et de nombreux joueurs pratiquent les deux types de jeux.

J'ai Magic et Warhammer Battle... Ce sont des jeux de rôle, non ?

Magic est un jeu de cartes, moderne cousin du Mille bornes, auquel est ajouté le principe de collection, avec des cartes plus ou moins rares. Ce n'est pas du tout un jeu de rôle. Il reprend quelques règles utilisées dans les jeux de rôle, mais surtout tous les thèmes et les archétypes du genre médiéval-fantastique ; bref, l'habillage.

Warhammer Battle est un jeu de société classique, avec plateau de jeu et pions (en fait des figurines), mais plusieurs principes du jeu de rôle y sont inclus. La différence majeure est que les joueurs ne peuvent pas improviser. Si l'un d'eux veut que son nain creuse un tunnel pour aller d'un endroit à l'autre, ce sera impossible car ce n'est pas prévu par les règles. Dans un jeu de rôle, le meneur de jeu aurait pu estimer que c'était possible.

Le jeu de rôle est-il un jeu de société ?

Si les joueurs de jeu de rôle (que l'on nomme rôlistes) répugnent parfois à utiliser ce terme, c'est qu'aussitôt les gens pensent que pour pratiquer ce jeu il faut un plateau de jeu, des pions, des billets, etc., et surtout qu'il y a un gagnant. Or rien de tout ça n'entre dans le cadre du jeu de rôle... mais c'est quand même bien un jeu de société.

Qu'est-ce que ça veut dire, un jeu sans gagnant ?

Contrairement à la plupart des jeux de société, de cartes ou de sport, le jeu de rôle se distingue par le fait qu'il n'y a ni perdant, ni gagnant. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, ils forment une seule équipe. Le meneur de jeu n'est pas non plus un adversaire, il est l'arbitre qui gère les situations. En fait, l'équipe des personnages pourrait très bien s'assimiler à une cordée d'alpinistes à l'ascension d'un mont inconnu. Ils ont chacun leurs propres capacités (endurance, agilité, gestion de l'équipement) mais agissent dans un même but. Quant au meneur de jeu, il représente les voies de passage, les intempéries, l'altitude du sommet par l'application des règles du jeu. Si l'équipe atteint le sommet de la montagne (c'est-à-dire réussit l'aventure), il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension.

Le jeu de rôle, c'est Donjons & Dragons ?

Donjons & Dragons (qui est une marque déposée) fut le premier des jeux de rôle à paraître. Il a été créé en 1974 aux États-Unis. L'univers de D&D est médiéval-fantastique. Mais depuis 1974, plus de cinq cents jeux de rôle commerciaux ou amateurs ont été créés, sur tous les thèmes, en français, anglais, italien, espagnol... Ils vont du plus simple au plus compliqué, du plus laid au plus beau.

Combien de temps durent les parties ?

Vaste question qui fait fuir certains postulants quand ils entendent que des parties durent « des années ». Ce qui n'est pas tout à fait vrai. Une partie de jeu de rôle dure entre quatre et six heures. C'est long certes, mais pris dans l'action, on ne s'en rend pas compte. Et il est courant qu'une partie un peu étoffée, qui devrait durer huit heures (occupant une grande part du week-end), soit découpée en deux séances de quatre heures à quelques jours d'intervalle. Quant à parler « d'années », il s'agit de personnes qui confondent une seule aventure et le fait qu'un même personnage puisse en vivre plusieurs. Si vous dites à un ami que vous allez regarder Star Trek à la télé, il comprendra que vous allez voir un épisode de 40 minutes, et non pas rester cinq jours à regarder d'affilée l'intégrale des épisodes.

GLOSSAIRE

Background : toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

d6, d10, d20, d100 : désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Feuille de personnage : feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques qui serviront à gérer le personnage.

GN : Grandeur-Nature.

Grandeur-nature : jeu de rôle grandeur-nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

JdR : Jeu de Rôle.

MJ : meneur de jeu, celui qui arbitre la partie de jeu de rôle.

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont interprétés par le meneur de jeu).

Rôliste : terme inventé par Pierre Rosenthal, à l'époque au magazine Casus Belli, et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : action de jouer un rôle, interprétation, au sens presque théâtral du terme.

Scénario : trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Supplément : ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

LES GRANDS GENRES

Le médiéval-fantastique :

Ce thème est le plus pratiqué, car il offre toute liberté au meneur de jeu, non seulement pour inventer ses scénarios, mais même pour créer des pays imaginaires où les situer. Les univers médiévaux-fantastiques (les anglo-saxons disent heroic-fantasy) mélangent allègrement les ambiances allant de l'antiquité au moyen âge avec les légendes nordiques pleines d'elfes et de nains. Ils sont néanmoins loin de se ressembler.

Exemples :

- *Donjons & Dragons* : créé en 1974, D&D est le premier jeu de rôle et le plus pratiqué dans le monde.
- *Le Seigneur des Anneaux* : basé sur l'œuvre de J.R.R. Tolkien et le film de P. Jackson.
- *Le Livre des Cinq Anneaux* : basé à l'origine sur un jeu de carte à collectionner dont l'action se situe dans une contrée imaginaire à la croisée du Japon et de la Chine mythiques.



La science-fiction :

Qu'elle vous emmène d'étoile en étoile à bord d'engins spatiaux plus rapides que la lumière ou qu'elle vous plonge dans une vision sombre de notre propre futur, la science-fiction dépayse à coup sûr ! Merveilles technologiques, pouvoirs psychiques, mutants, mondes inconnus, extraterrestres insolites, tous les ingrédients sont là pour partir explorer les galaxies ou mener des enquêtes où les alliés et les ennemis ne sont pas toujours ceux que l'on croit.

Exemples :

- *Star Wars* : basé sur les célèbres films, ainsi que les livres et bandes dessinées qui ont été consacrés à ce classique du space opera.
- *Fading Suns* : un autre jeu de space opera dans un univers où religion et politique sont très présents.
- *COPS* : dans la Californie des années 2030, les forces de police d'élite de l'unité COPS luttent contre le crime sous toutes ses formes.



Le fantastique contemporain :

Cette fois, le monde est bien connu : c'est le nôtre, c'est notre siècle. Mais les dangers qui planent autour des personnages sont plutôt issus du surnaturel. Fantômes, vampires, loups-garous, momies ne sont pas les plus effrayants. Parfois, dans les temples oubliés, ou les souterrains de votre cité, surgissent des créatures indicibles. On est quelque part entre Dracula, Lestat le vampire, Indiana Jones et Le loup-garou de Londres. Ces derniers jeux, de par leurs nombreuses références littéraires, sont souvent difficiles à mettre en œuvre pour des meneurs de jeu débutants, et s'adressent à un public plus âgé.

Exemples :

- *L'appel de Cthulhu* : des personnages du début du siècle affrontent les cauchemars nés de l'esprit de l'écrivain de romans d'épouvante Howard Philip Lovecraft.
- *Vampire et les jeux du Monde des Ténèbres* : et si les vampires, momies, loup-garous et autres créatures fantastiques existaient vraiment ? Et si c'était vous ?
- *Feng Shui* : dans ce jeu inspiré du cinéma d'action de Hong-Kong (John Woo, entre autres), il est possible de s'accrocher au toit d'une voiture d'une main tout en mitraillant des hordes de ninjas de l'autre...



Retrouvez sur notre site web une liste des jeux de rôle parus en langue française :
<http://www.ffjdr.org/?page=ressources-bdddesjdr>

De nombreux amateurs proposent également leurs créations, généralement gratuitement sur internet. L'anneau des jeux de rôle amateurs référence nombre d'entre eux :
<http://www.yourwebring.com/?webringid=13>



ENTREZ DANS LE JEU

Espace Partenaire

Contacts : <http://www.ffjdr.org> - contact@ffjdr.org