

Le Jeu de rôle?

QU'EST-CE QUE C'EST?



EP
94

GRATUIT

SOUDAIN, UN CRI! C'EST LA VOIX DU
PROFESSEUR... SUIVI D'UN
FRACAS ÉPOUVANTABLE!
QUELQU'UN VIENT D'OBSTRUER VOTRE
VOIE D'ACCÈS!



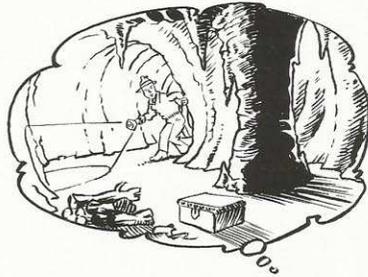
CASUS
Belle

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 imaginent une situation en fonction des éléments donnés par le meneur de jeu.



Le meneur de jeu sait à l'avance quelles sont les embûches qui attendent les personnages.



Les joueurs

Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation, ils indiquent alors leurs intentions.



...MOI, JE BLOQUE LA PORTE SECRÈTE, AU CAS OÙ ELLE SE REFERMERAIT...

QUOI? TU DIS QU'ENTRE LE TAS DE BOIS ET LE GROS STALACTITE, JE VOIS CETTE FAMEUSE CAISSE QU'ON RECHERCHE? JE FONCE, ET SI ELLE N'EST PAS TROP LOURDE, JE LA PREND ET JE FILE!

DOUCEMENT! D'ABORD TU FONCES, PUIS TU ESSAYES DE LA BOULVERSER? OK...

... FAIS-MOI UN TEST SOUS INSTINCT + PERCEPTION + HUMAIN ...

Les figurines

Elles servent à indiquer où se trouvent les personnages par rapport au plan, évitant ainsi tout litige entre ce qu'imaginent les joueurs et la réalité du meneur de jeu. C'est souvent ce dernier qui les déplace.

MOI, JE CONTINUE À FAIRE LE GUET SUR LE SEUIL DE LA BARAQUE.

... AU FAÏT, ON EN A VU TROIS QUI REPARTAIENT VERS LE VILLAGE... MAIS... ILS N'ÉTAIENT PAS QUATRE?..

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.

MOI JE FOUILLE L'AUTRE PIÈCE, MAIS JE CRIE À BOB: «APPELLE-MOI SI TU AS BESOIN D'AIDE»

EUH... POURQUOI INSTINCT?

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 l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

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.

Le meneur de jeu

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 jets de dés à faire, modifie le cours du récit.

L'écran

Ce paravent regroupe du côté du meneur de jeu tout son petit matériel. Il sert également à cacher les éléments de l'aventure que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance.

ET MOI JE RIGOLE! JE SAIS CE QU'ILS PENSENT AU MÊME: LE MÊME A DÊTÀ TOUJOURS CETTE HISTOIRE LA SEMAINE DERNIÈRE AVEC D'AUTRES JOUEURS. VOUSÊTES COMMENT LES VONT'S S'EN TIRER, EUX...



C'est un jeu où tout se passe... 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.

Une définition

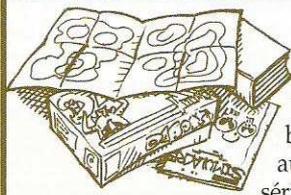
Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge

d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre

par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés leurs personnages.

De quoi ai-je besoin pour jouer ?

Des règles de jeu

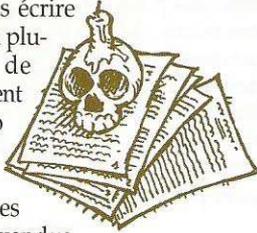


Il existe des quantités de jeux de rôle, plus ou moins chers, plus ou moins compliqués, et surtout sur des thèmes extrêmement variés.

Le prix d'un jeu de rôle (qu'il se présente sous la forme d'une boîte ou d'un livre) varie de 100 à 300 F, avec une moyenne aux alentours de 200 F. Casus Belli a publié un numéro hors série, *Simulacres*, un jeu de rôle complet à 49F, spécialement étudié pour l'initiation. Pour plus de détails sur les jeux et leurs thèmes, voir au verso.

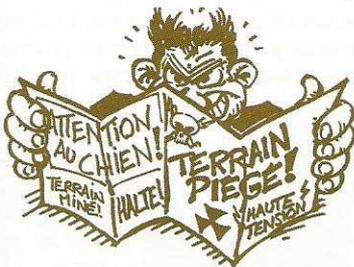
Un scénario

Pour votre première partie, il est peut-être présomptueux de vouloir en plus écrire un scénario. La plupart des jeux de rôle ont justement un scénario inclus à cet effet dans les règles. Sinon, les scénarios sont vendus à part. Il y a quelques années on trouvait des scénarios à l'unité pour un prix modique (de 40 à 80 F). Aujourd'hui, on trouve de plus en plus de recueils de deux à cinq scénarios vendus un peu plus cher (entre 90 et 180 F).



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 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 60 et 120 F), souvent avec un livret de compléments de règles ou un petit scénario à l'intérieur.



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 couleur différente. 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 « set » complet pour le meneur de jeu et un pour les joueurs.



Les formes de dés : 

Des figurines

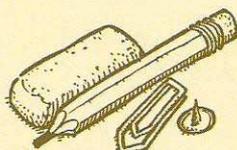


Vous pouvez utiliser n'importe quoi pour représenter les personnages des joueurs :

des pions de Monopoly, des sucres, des bouts de carton.

Mais il est plus agréable d'acheter des figurines en plomb spécialement conçues à cet effet. Il en existe de très nombreuses marques, dans tous les genres. Renseignez-vous auprès de votre boutique.

Des crayons, des gommes, du papier



Des joueurs

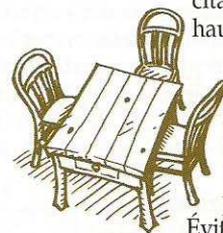


En dehors de vous-même, qui serez probablement le meneur de jeu, prévoyez d'inviter de trois à cinq amis. Dites-

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.

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.

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 où un petit café.



Dix questions et réponses au sujet du jeu de rôle



7

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 par Gary Gygax. Depuis, une version un peu plus complexe en a découlé, *Les règles Avancées de Donjons & Dragons (AD&D)*, qui est celle actuellement diffusée en français. L'univers de AD&D est médiéval-fantastique. Mais depuis 1974, plus de trois cents jeux de rôle 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.

8

J'ai un jeu de rôle. Puis-je commencer à jouer ce soir?

Hôlà, stop! Le jeu de rôle est un jeu relativement simple du point de vue des joueurs, mais pas pour un meneur de jeu. Comptez une bonne journée pour tout lire et surtout bien tout comprendre. Puis une ou deux heures de lecture pour votre premier scénario.

À moins que vous ne soyez en vacances, entre le moment où vous aurez acheté votre jeu et votre première partie, il se passera généralement plusieurs jours.

9

Pourquoi les joueurs ont-ils des dés et des figurines?

Les seuls accessoires indispensables du jeu de rôle sont : crayon, papier et dés. Les premiers pour noter les informations et les personnages rencontrés, les seconds pour gérer les événements car le jeu de rôle est avant tout un jeu. Les figurines servent à mieux visualiser certaines situations, et à faire joli. On peut très bien jouer sans.

10

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. ■

1

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

Hé non! Le jeu de rôle se pratique entre amis, avec un meneur de jeu et des joueurs. À cause du succès des jeux de rôle « normaux », 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. C'est un peu comme jouer à la belote ou au football sur ordinateur, ça ne remplace pas une vraie partie avec de vrais partenaires, mais on peut s'amuser tout seul...

2

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

● 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 grandeur-nature, que certains appellent aussi jeu de rôle, d'où la confusion, 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 s'adonnent aux deux types de jeux. En général, quand la télévision parle de jeu de rôle, c'est du grandeur-nature qu'il s'agit, les journalistes le trouvant plus visuel.

3

Bon, mais Heroquest qu'on m'a offert à Noël, c'est un jeu de rôle?

Presque, c'est un produit créé par des auteurs de jeu de rôle anglais à la demande de l'éditeur MB, pour permettre au grand public d'accéder au jeu de rôle. Les grands principes du genre y sont inclus, à la différence majeure que les joueurs ne peuvent pas improviser. S'il prend l'envie à l'un d'eux de dire que son Nain creuse un tunnel pour aller d'une pièce à l'autre, ce sera impossible car ce n'est pas prévu par les règles. Dans un jeu de rôle, le meneur de jeu peut permettre cette action car c'est lui le décideur suprême. Néanmoins, *Heroquest* est une bonne initiation pour ceux qui préfèrent commencer par un jeu de société classique. Dans le même genre, il existe *Le village de la Peur*, chez Schmidt

France. Le meilleur jeu de ce type est *Dragon Strike*, édité par TSR. Il est malheureusement en anglais et difficile à se procurer...



4

Donc le jeu de rôle est un jeu de société, non?

Si les joueurs de jeu de rôle (que l'on nomme rôlistes) répugnent 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, qu'il y a des règles à suivre à la lettre, 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.

5

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 perdants, ni gagnants. 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, c'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. Si l'équipe atteint le sommet de la montagne (c'est-à-dire réussir l'aventure) il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension.

6

Je n'ai aucune imagination, vais-je pouvoir jouer?

● Absolument. Pour les joueurs, et contrairement à ce que l'on croit, il n'est pas nécessaire d'imaginer de nouvelles situations, mais surtout de savoir y réagir. Ainsi, votre personnage peut se trouver obligé de se rendre à un rendez-vous alors qu'il y a une grève du métro.

Votre « imagination » va se cantonner à décider si vous allez lui faire prendre un taxi, un bus, aller à pied, annuler le rendez-vous, etc.

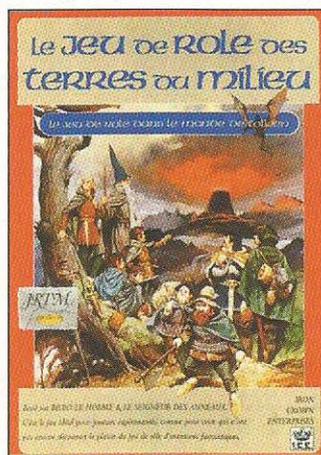
● Pour les meneurs de jeu, le problème est un peu différent. S'ils écrivent leurs propres scénarios, ils devront avoir de l'imagination. S'ils font jouer des scénarios déjà écrits, il leur en faut quand même un tout petit peu pour anticiper les actions des personnages qu'ils incarnent.

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 Anglais 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.

- **GURPS Conan** présente le monde de *Conan le Barbare*, sauvage et peu civilisé, livré au pouvoir des sorciers.



JRTM, l'aventure aux côtés des héros de la quête de l'Anneau.

- **Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (J.R.T.M.)** vous permet de jouer dans le monde du *Seigneur des Anneaux*, de Tolkien, et juxtapose des peuples et des civilisations bien plus approfondies.

- **Pendragon** traduit en jeu l'ambiance et l'esprit des romans des chevaliers de la Table ronde, d'Arthur et de Merlin.

- **Les règles Avancées de Donjons & Dragons (AD&D)** constituent un peu l'auberge espagnole dans ce domaine : l'épaisseur impressionnante des règles permet, en contrepartie, de jouer dans les divers mondes présentés par l'éditeur TSR (Les Royaumes oubliés, Le Monde du Soleil sombre, Ravenloft), ou bien d'inventer ses propres mondes sans contraintes...



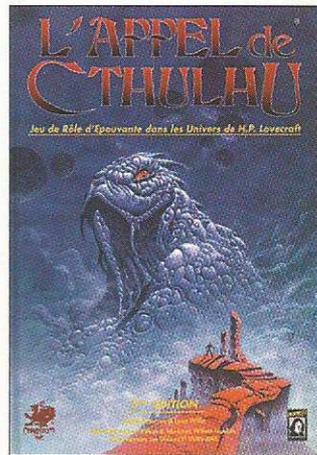
Les règles Avancées de Donjons et Dragons, LE grand classique aux vastes possibilités demande un gros effort d'apprentissage.

L'épouvante

Le monde est cette fois 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, car on croit les connaître un peu. Mais parfois, dans les temples oubliés, ou les souterrains de votre propre cité, surgissent des créatures indicibles. On est quelque part entre *Dracula* ou *Lestat le vampire* et *Indiana Jones* ou *Le loup-garou de Londres*.

- **L'appel de Cthulhu**, inspiré des romans de HP Lovecraft, se situe plutôt dans les années vingt. C'est le jeu de rôle le plus pratiqué en France, sans doute grâce à la simplicité de ses règles, et aussi celui qui plaît le plus aux joueuses de jeu de rôle, peut-être parce qu'il fait autant la part belle à l'enquête qu'aux scènes d'action.

- Dans **Vampire**, inspiré des romans de Ann



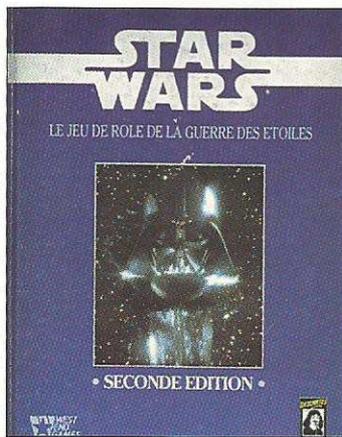
Des buildings de Chicago aux souterrains d'Istanbul, des rues de Paris aux ruelles du Caire, enquête, action, surnaturel, et... charme des années vingt.

L'épopée spatiale

Plus couramment appelé *space opera*, ce genre vous emmène d'étoile en étoile à bord d'engins spatiaux plus rapides que la lumière. On y visite des planètes de merveilles technologiques et d'autres quasi primitives, on découvre même parfois des mondes inconnus. On y côtoie des humains, des humanoïdes ou des créatures franchement insolites, et vos amis ou vos ennemis ne sont pas toujours ceux que l'on pense. On y manie le pistolet laser, on y commande aux robots, on y pilote des vaisseaux au milieu de champs d'astéroïdes.

- **Star Wars**, le jeu de *La guerre des Étoiles*, qui permet de jouer dans l'univers des films de Georges Lucas, est l'unique occupant de cette niche. Les autres jeux de ce style (*Albedo*, *Megatraveller*, etc.) sont uniquement en anglais.

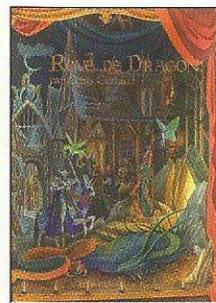
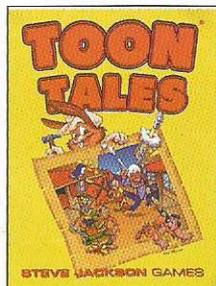
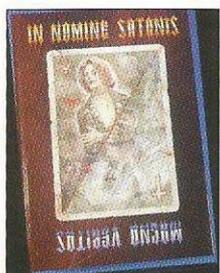
Il existe d'autres jeux de science-fiction au sens large, mais l'épopée spatiale n'y est que secondaire, ou hors de propos (*Mega*, *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Hawkmoon*).



Combattez les séides de l'Empire aux côtés de l'Alliance rebelle...

Et bien d'autres...

A côté de ces grands genres, on trouve des jeux pour - presque - tous les goûts. Quelques exemples (pas forcément pour débutants) : *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, un jeu simple mais pour joueurs capables de jouer au second degré, oppose des anges et des démons ; *Mega* envoie des agents spéciaux dans des univers parallèles ; *Rêve de Dragon* invente le médiéval-onirique ; *Elric* vous confronte aux sorciers de Melniboné ; et *Toon* vous transforme en dessin animé !



Pour en savoir plus...

- Les informations de cette plaquette sont extraites de *Simulacres* (hors-série n°10 du magazine *Casus Belli*), un jeu complet spécialement destiné à l'initiation, et disponible pour 49F chez : Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, ou auprès de certaines boutiques.

- *Casus Belli*, magazine d'information, paraît tous les deux mois en kiosque. Vous y trouverez les adresses des boutiques spécialisées.

- Et aussi : 3615 CASUS.

