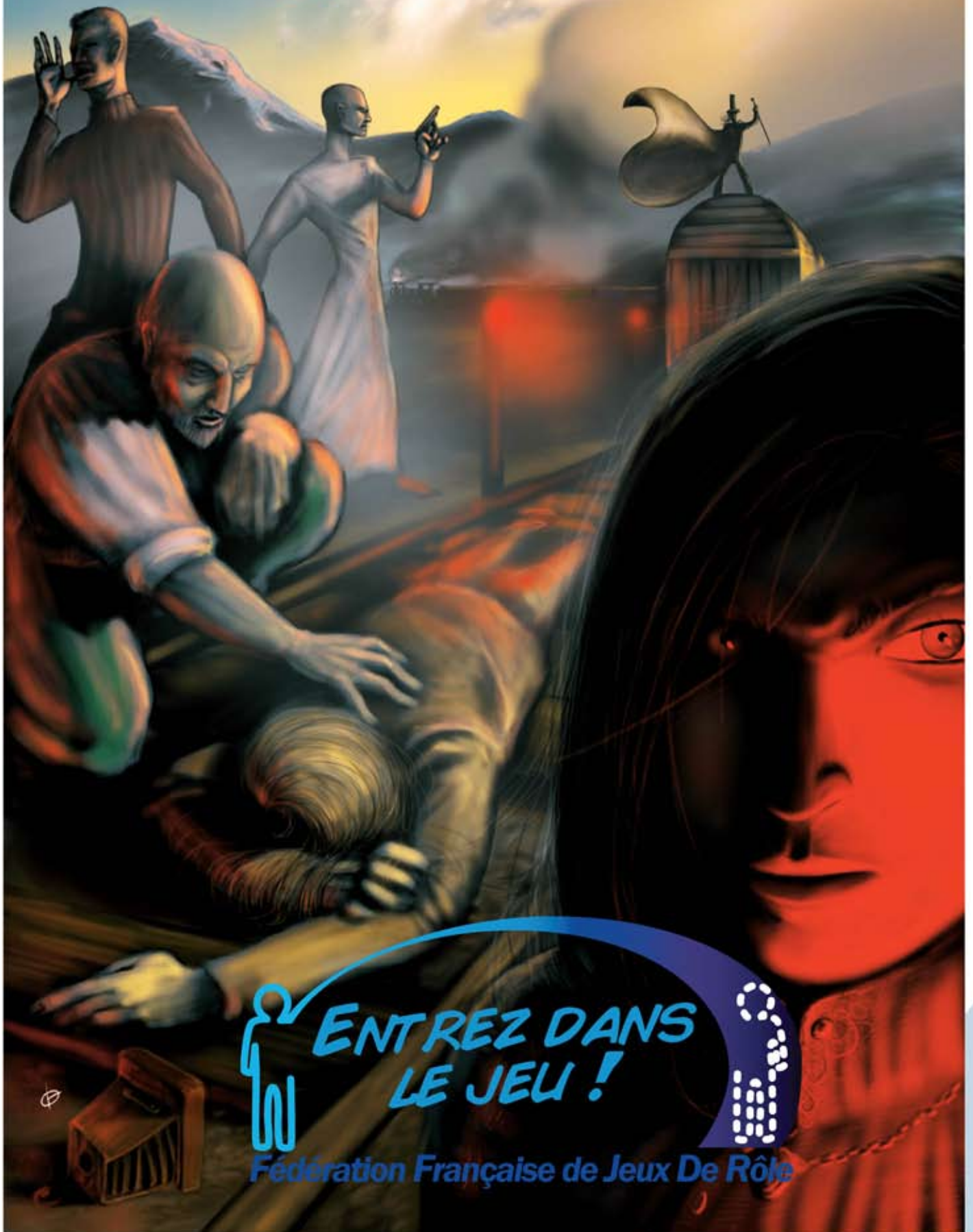


LE JEU DE RÔLE

QU'EST CE QUE C'EST ?



**ENTREZ DANS
LE JEU !**

Fédération Française de Jeux De Rôle

Fédération Française de Jeux De Rôle (FFJdR)

13, rue Meilhac

75015 PARIS

EMAIL: contact@ffjdr.org / **WEB:** www.ffjdr.org

LE JEU DE RÔLE C'EST...

**ET LÀ, TANDIS
QUE VOUS ERREZ DANS LA BRUME
MATINALE, PRIS PAR L'ODEUR DE CHARBON,
SURSAUTANT AUX SIFFLEMENTS ET AUX BRUITS MÉCANIQUES
DES LOCOMOTIVES, VOUS APERCEVEZ LA SILHOUETTE DE VOTRE PIRE
ENNEMI SUR UN TRAIN QUI S'EFFACE DANS LE LOINTAIN... LE GÉNIE DU
CRIME ÉCLATE D'UN RIRE SARCASTIQUE ! DEBOUT SUR LE TOIT DU DERNIER
WAGON, IL VOUS NARGUE DE SA CANNE !**

A VOS PIEDS, ENTRE LES RAILS, GIT VALENTINE, INANIMÉE.

QUE FAITES-VOUS ?

**MOI, J'OBSERVE L'ÉTAT DE
VALENTINE. SI JE VOIS UNE
BLESSURE, J'EFFECTUE LES
PREMIERS SECOURS !**

**JE REGARDE LE QUAI, À
LA RECHERCHE DE GENS...**

**POUR QU'IL AIT PU
S'ÉCHAPPER AUSSI
FACILEMENT, IL DOIT
FORCÉMENT AVOIR UN
COMPLICE !**

**EUH, JE SAIS PAS...
BON ALLEZ JE CRIE
« À L'AIDE », DE
MANIÈRE DÉSESPÉRÉE.
PEUT ÊTRE QUE ÇA VA
ATTIRER LA POLICE...**

**AH ! MERCI POUR TES
SOINS J'AI CRU QUE
J'ALLAIS Y RESTER !**

**DIRE QUE J'ALLAIS
RÉUSSIR À PRENDRE
UNE PHOTO DE SON
VISAGE...**

JE LUI TIRE DESSUS !

**SI JE PRENDS LE TEMPS DE
VISER, J'AI UN BONUS, NON ?**

**LINDA,
TU VOIS QUE
VALENTINE N'A
RIEN DE GRAVE, ELLE
EST JUSTE ASSOMÉE...**

**CHRISTOPHE, VISER TE
DONNE EFFECTIVEMENT
UN BONUS AU TIR, MAIS LA
BRUME RÉDUIT TES CHANCES
DE TOUCHER.**

**HUGO, TON CRI NE SEMBLE
PROVOQUER AUCUNE
RÉACTION DANS LA GARE.**

**ET ENFIN, THOMAS, TU
SCRUTES LES QUAIS,
TU FAIS UN JET DE
PERCEPTION...**



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 PERSONNAGES

Ce sont eux les protagonistes de l'aventure qui se joue. Au fur et à mesure des épisodes, ils évoluent, progressent, mûrissent et parfois laissent une trace dans l'histoire du monde imaginaire. Parfois, le personnage acquiert (dans le cadre restreint du groupe de joueurs) la même notoriété qu'un héros de roman.

L'ÉCRAN DE JEU

Ce paravent regroupe, du côté du meneur de jeu, un résumé du système de jeu. 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).

LE SCÉNARIO

C'est le déroulement indicatif de l'histoire, qui décrit les autres personnages que ceux des joueurs, leur motivation, les lieux de l'action, les événements probables... que les décisions des joueurs perturbent joyeusement !

LE MENEUR DE JEU (MJ)

C'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. Le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions sur l'histoire, fait intervenir le système de jeu (jets de dés...), modifie le cours du récit. Et ainsi de suite...

LES FIGURINES

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

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.

LES DÉS

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. Certains jeux déterminent les conséquences des actions autrement : avec des cartes, des jetons... ou juste via les choix des autres joueurs.

En effet, quand l'issue d'une situation dépend de plusieurs facteurs de façon compliquée, on ne la détermine pas arbitrairement. Le système de jeu propose des facteurs (qui viennent des personnages, de leur équipement, des circonstances, etc.) et en déduit la probabilité des diverses issues. C'est en général un tirage aléatoire qui la détermine alors.

DÉFINITION DU JEU DE RÔLE

Le jeu de rôle est un loisir collectif qui emprunte aux jeux de société et aux histoires échangées à la veillée. Un meneur de jeu propose une situation imaginaire et chaque joueur décrit les actions de son personnage ; le meneur tient compte de ces actions dans la suite de l'histoire. Une partie est donc la construction en commun d'un récit plausible par l'improvisation, l'imagination et le dialogue. C'est un jeu dépourvu de gagnant et de perdant puisque seul compte le plaisir de jouer ensemble.

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 ?

Le jeu est dans les situations auxquelles sont confrontés les personnages, qu'il s'agisse de dialoguer avec des cultures étrangères, de résoudre des mystères, de préserver ce qui leur est précieux, d'empêcher les malfaisants de nuire, bref de faire des choix (qui ne sont généralement pas ceux que feraient les joueurs qui les incarnent !) et d'en assumer les conséquences.

QU'EST CE QUE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE JEU DE RÔLE ?

Fondée en 1996, la FFJdR est une association loi 1901 agréée jeunesse et sports, représentative du jeu de rôle sur table en France. Ses membres sont des clubs de joueurs, des boutiques spécialisées, des éditeurs de JdR, des associations qui produisent du contenu ou organisent des événements, et des joueurs individuels. Elle vise à promouvoir le JdR en aidant les joueurs à se rencontrer et à identifier les boutiques et clubs de leur région, en soutenant des projets, en nouant des partenariats et en renseignant le grand public. Elle dispose de personnes-ressources dans toutes les régions, d'un site web (www.ffjdr.org) et publie régulièrement un périodique au format électronique qui contient des informations sur les produits et les événements, du contenu prêt à jouer, des articles de fond sur le loisir et l'actualité de la Fédération.

DE QUOI AI-JE BESOIN ?

UN JEU COMPLET

Un jeu de rôle c'est un univers imaginaire ou historique et un système de jeu. Il en a été publié des centaines depuis le milieu des années 1970 de tous les niveaux de complexité, sur des thèmes très divers. Ils sont presque toujours assortis d'extensions qui les enrichissent. Ils se présentent sous forme de livret, parfois regroupés en boîtes, ou parfois de fichiers électroniques (certains sont en téléchargement légal gratuit sur Internet).



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 le système de jeu au moins une semaine à l'avance.

UN SCÉNARIO

Pour chaque partie, il vous faut un scénario. La plupart des jeux de rôle ont un scénario inclus dans le système de jeu. 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 le système d'un jeu, il peut écrire lui-même ses propres scénarios, mais c'est un travail qui peut être long.



DES DÉS



Les jeux de rôle utilisent des dés, pas seulement les traditionnels à 6 faces mais des dés polyédriques. 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.

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. Côté meneur de jeu se trouvent un résumé du système de jeu. 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 système de jeu dans son jeu. En général l'écran n'est pas fourni avec le système de jeu, il est vendu à part (entre 10 et 20 €), souvent avec un livret de compléments de système de jeu ou un petit scénario à l'intérieur.



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.



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.



DE QUOI ÉCRIRE

Prévoir des crayons, gommes et du papier.

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.



DÉBUTER FACILEMENT

Se procurer les jeux et les suppléments (parfois chers), rencontrer des joueurs, assimiler le système et l'univers, trouver le temps de préparer et de jouer... sont autant d'obstacles à une diffusion et une reconnaissance plus large du jeu de rôle. Dans le but de réduire au maximum ces obstacles, la Fédération Française a conçu **REVES**, un système de jeu pour tous les univers, souple et intuitif, pour faciliter les premiers pas, comme joueur ou comme meneur. Il permet également à des meneurs plus expérimentés d'improviser des parties brèves mais représentatives, lorsqu'ils manquent de temps ou souhaitent faire une démonstration à des débutants, par exemple lors d'une manifestation publique. Depuis 1997, **REVES** est utilisé ainsi et bénéficie de ce fait d'une longue expérience. Il est possible de faire jouer seulement quelques heures après avoir ouvert **REVES** pour la première fois. Il est disponible gratuitement sur <http://www.ffjdr.org/revs>

INTERNET

Les sites de jeu de rôle incontournables :

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

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

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

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

Kollectif Jeu :
<http://www.kollectif-jeu.org>

Convention des Jeux de Rôles Amateurs :
<http://www.cjdra.org>

Le collectif Imaginez.net :
<http://www.imaginez.net>

NUANCE

Jeu sur table ou grandeur nature ?

Ces deux activités sont très proches par l'accent mis sur la fiction collaborative. Toutefois, la représentation (décors, costumes) et l'accomplissement réel des actions distinguent clairement le Grandeur Nature (où on éprouve la situation) du jeu sur table (où on imagine la situation). La mise en scène en Grandeur Nature des éléments du jeu permet une appréhension plus concrète des situations rencontrées par les joueurs. À l'inverse, certaines situations sont impossibles à mettre en scène en Grandeur Nature de façon crédible au regard des moyens accessibles aux participants. La Fédération Française de Jeux de Rôle ne s'occupe que de jeu sur table, le Grandeur Nature a sa propre fédération, la **Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature** : <http://www.fedegn.org>

QUESTIONS RÉPONSES

AU SUJET DU JEU DE RÔLE

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

Non. Le jeu de rôle se pratique entre amis assis à la même table, comme un jeu de société. À cause du succès des jeux de rôle « classiques », des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux sur ordinateur dans lesquels le meneur de jeu est 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 comme jouer à la belote ou au football par ordinateur, ça ne remplace pas une vraie partie avec de vrais amis.

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

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. On y retrouve la notion de choix et de système de résolution, mais en plus mécanique et surtout sans dynamique collective.

Les jeux de cartes à collectionner, c'est du jeu de rôle ?

Pas du tout. C'est un cousin moderne et payant de la bataille, auquel est ajouté le principe de collection, avec des cartes plus ou moins rares (et chères). Contrairement au jeu de rôle, le but est de gagner en éliminant son adversaire.

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

Si les joueurs de jeu de rôle 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, etc., 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.

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

Contrairement à la plupart des jeux de société, de cartes ou des sports, 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 du système de jeu. Si l'équipe atteint le sommet de la montagne, il n'y aura pas d'autre gain que la satisfaction de l'exploit accompli et l'expérience accumulée par l'ascension.

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

Absolument. Il n'est en effet pas nécessaire pour les joueurs d'imaginer de nouvelles situations, mais surtout de réagir à celles qui se présentent, comme dans la partie présentée en illustration de cette plaquette. Le meneur, sera guidé dans la plupart des cas par le scénario, sauf s'il les écrit lui-même. Il doit pouvoir rebondir sur les suggestions des joueurs et improviser, car... faites confiance aux joueurs pour avoir des idées imprévues !

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 vrai en tant que tel. Une partie de jeu de rôle dure entre quatre et six heures. C'est long certes, mais lié au fait que le jeu est verbal, donc moins immédiat qu'un jeu visuel. 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 prennent pour une seule session de jeu le fait qu'un même personnage vive plusieurs histoires. Si vous dites à un ami que vous allez regarder une série à la télé, il comprendra que vous allez voir un épisode de 40 minutes, et non pas rester des semaines à regarder d'affilée l'intégrale des épisodes.

Je veux faire jouer des amis peu enthousiastes à cette idée. Comment les convaincre ?

Mieux vaut ne jouer qu'avec des personnes qui veulent bien tenter l'expérience. Si quelqu'un est d'un avis mitigé, faites-le jouer quelques minutes ou laissez-le simplement assister à une partie et regarder de quelle façon elle se déroule. L'envie viendra peut-être d'elle-même.

EMAIL: contact@ffjdr.org
WEB: www.ffjdr.org



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.

d4, d6, d8, d10, d12, 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 costumant 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 systèmes de jeux additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.