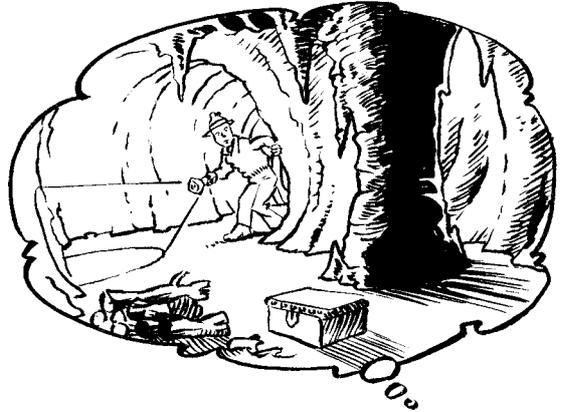


# Le jeu de rôle c'est

## 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.



## 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.

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

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

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

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!

DC D'AL TU!

## Les figurines

Elles servent 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.

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

EUH... POURQUOI INSTINCT?

## 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 l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

# 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

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

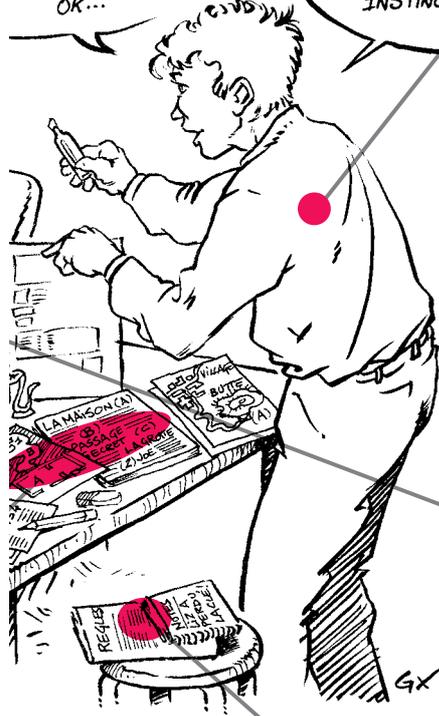


### Le meneur de jeu

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 tests à faire, modifie le cours du récit. Et ainsi de suite...

DUCEMENT!... BORD TU FONCES, PUIS ESSAYES DE LA SOULEVER? OK...

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



**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!

### L'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).

ET MOI JE RI GOLE! JE SAIS CE QUI LEUR FEND AU NEZ: LE MJ A DÉJÀ JOUÉ CETTE HISTOIRE LA SEMAINE DERNIÈRE AVEC D'AUTRES JOUEURS. JOYONS COMMENT ILS VONT 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.

### 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.

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 ?

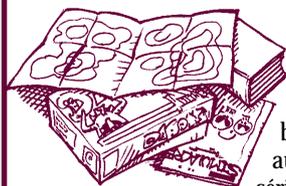
## Des joueurs



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 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.

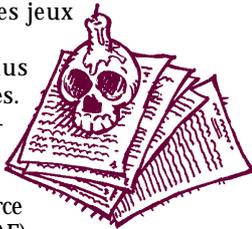
## Un scénario

Pour 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 60 et 180 F).

On en trouve aussi dans le magazine Casus Belli.

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.



## 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



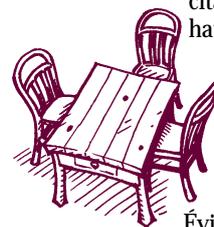
Vous pouvez utiliser n'importe quoi pour représenter les personnages des joueurs:

des pions de Monopoly, des sucres, ou 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.

## 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.

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



## Des crayons, des gommes, du papier



## 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.

