

Questions et réponses au sujet du jeu de rôle

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.

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

J'ai Heroquest, Magic, Seigneur de guerre... Ce sont des jeux de rôle, non ?

● *Heroquest*, *Space Crusade* et *Seigneur de guerre* sont des jeux de société classiques, 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'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 aurait pu estimer que c'était possible. Dans le même genre, il existe *Blood Berets*, chez *Jeux Descartes*.

● *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.

4

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

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, 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. 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

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.

7

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

Holà, 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.

8

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

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

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, 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 chiffrées qui serviront à gérer le personnage.

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou 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 dirige la partie de jeu de rôle.

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité; permet d'équilibrer les difficultés du scénario et les possibilités des personnages.

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

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

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

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

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

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.

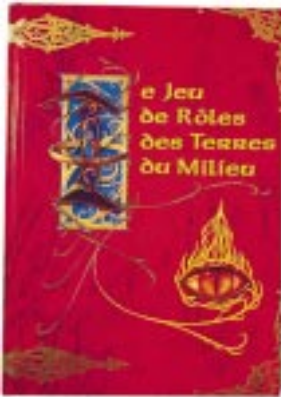
Les grands genres

L'épouvante

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** (JRTM) vous permet de jouer dans le monde du *Seigneur des Anneaux*, de Tolkien, et juxtapose des peuples et des civilisations très approfondis.

• **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 de Dark Sun, Ravenloft), ou bien d'inventer ses propres mondes...



Advanced Donjons & Dragons, LE grand classique aux vastes possibilités demande un gros effort d'apprentissage.

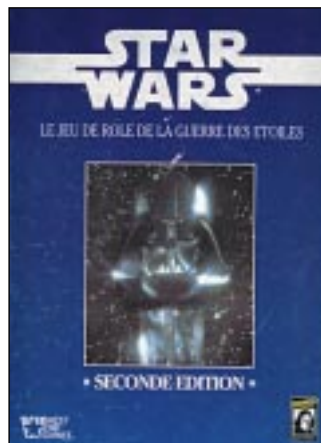
L'épopée spatiale

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

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 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*, *Robotech*).



Et bien d'autres...

A côté des grands genres, on trouve des jeux pour presque tous les goûts. Quelques exemples (pas forcément pour débutants) : *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, à jouer au second degré, oppose des anges et des démons ; *Rêve de Dragon* invente le médiéval-onirique ; *Elic*, d'après Moorcock, vous confronte aux sorciers de Melniboné ; *Thoan* vous plonge dans les univers de Ph.J. Farmer ; *Mekton Zéta* vous met aux commandes d'un robot géant, et *Toon* vous transforme en personnages de 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, 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 mois en kiosque.

Vous y trouverez critiques, scénarios, adresses, conseils. • Et aussi : 3615 CASUS.

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. 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*.

• **L'appel de Cthulhu**, inspiré des romans de H.P. 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. C'est enfin celui qui guide le mieux le débutant.

• Dans **Vampire**, inspiré des romans de Ann Rice (*Lestat*, *Entretien avec un vampire*), les per-



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

sonnages sont des vampires, et se regroupent pour survivre dans notre monde moderne.

• **Loup-garou**, basé sur les mêmes règles que Vampire, permet d'incarner des lycanthropes.

• **Nephilim**, création française inspirée du *Pendule de Foucault* de Umberto Eco, met aussi en scène des personnages appartenant à une race surnaturelle.

Ces trois derniers jeux, plus psychologiques, avec de nombreuses références littéraires, marquent une nouvelle tendance dans le jeu de rôle, mais sont difficiles à mettre en œuvre pour des meneurs de jeu débutants, et s'adressent à un public plus âgé. ■

Le Jeu de rôle?

QU'EST-CE QUE C'EST?



GRATUIT

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

SOUDAIN, UN CRÍ! SUIVI D'UN
FRACAS ÉPouvANTABLE!
UN ARBRE VIENT D'OBSTRUER VOTRE
VOIE D'ACCÈS!

