

Dernière mise à jour le 31.10.2010

Le jeu de Rôle Découverte

Un document sans prétention sur les bases du jeu de rôle.

Le contenu s'adresse à un public novice qui souhaite découvrir le jeu de rôle ou en apprendre d'avantage sur ce loisir, mais il peut aussi s'adresser à des passionnés qui recherchent un support pratique pour faire découvrir leur passion et expliquer certains aspects liés à ce domaine ludique et enrichissant.

Les textes sont de Bastien Lyonnet et Franck Pertegas avec une mise en page réalisée par ce dernier.
L'idée de réaliser ce document est issue du concepteur du site JDRP.

Retrouvez ChaOdisiaque sur
www.chaodisiaque.com
ou sur le blog
blog.chaodisiaque.com
Le site JDRP
www.jdrp.fr

Bonne lecture

Prélude

Le Jeu de Rôle, Késako ?

Le jeu de rôle, aussi appelé JdR, n'est ni plus ni moins qu'un jeu de société. On se retrouve entre amis autour d'une table pour des soirées ou des après midi passés à jouer. Durant une partie de JdR, chaque joueur incarne un personnage, un peu comme au théâtre, et les joueurs vont devoir tous ensemble se soutenir afin de triompher des embûches posées par le scénario. Un scénario préparé par ce que l'on nomme couramment le maître du jeu ou MJ. Ce dernier doit animer l'histoire en plus de préparer les scènes un peu comme pour un film, sauf que le scénario possède plusieurs alternatives selon les actions des joueurs. Il est ainsi possible d'incarner de fières héros sauvant une prêtresse des griffes d'un cultiste à moitié fou, ou de jouer les pistoleros dans l'ouest sauvage, à moins que vous ne préfériez les enquêtes retorses ou se mêle indices scientifiques et événements surnaturels.

Les thèmes sont aussi vastes que l'imagination l'est. Il est possible de jouer dans tous les univers imaginable, il est même possible de revivre des scènes historiques et pourquoi ne pas s'imaginer changer le cours l'histoire.

Nécessaire

Que faut-il pour jouer ?

Dans la majeure partie des cas, pour jouer, vous aurez besoin :

- d'environ trois personnes
- de beaucoup d'imagination
- de quelques dés
- de quelques feuilles
- d'un ou plusieurs crayons à papier avec gomme
- et d'un livre de base d'un JDR de votre choix

Ce livre est l'outil dont le maître du jeu se sert pour

donner le ton des parties mais aussi pour trouver l'inspiration et surtout les règles du jeu.

Ces éléments constituent la base, mais vous verrez qu'il existe multitude d'équipement pour agrémenter vos parties et votre qualité de jeu.

Initiation

et le JdR pour enfant

Il existe pléthore de JdR. Il en existe forcément un qui conviendra mieux à vos attentes ou à celles de vos proches.

Si c'est la première fois que vous vous aventurez dans une partie de JdR, il existe des boîtes d'initiation afin de partir tout de suite à l'aventure sans lire des règles trop compliquées. On peut citer le JDR d'initiation de BBE comme "Chroniques Oubliées" par exemple. Cela vous permettra de savoir si le jeu de rôle est fait pour vous avant de vous lancer dans un univers plus touffu.

Si vous êtes père ou mère de famille et que vous désirez initier vos jeunes enfants au jeu de rôle, il existe aussi un univers adapté : "Marmo", développé précisément dans ce but.

Mais si vous voulez un "vrai" jeu de rôle, avec un univers détaillé apte à débrider l'imagination des meneurs de jeu, il va falloir s'attaquer à des univers plus conséquent et des règles de jeu plus avancées.



Meneur de Jeu

Débutant

Le plus important pour un Maître du jeu débutant est un système de jeu simple et un univers qu'il maîtrise ou connaît un minimum.

Un élément intéressant du jdr, c'est qu'il existe des jdr dans tous les thèmes et énormément de jeux dans des univers que nous retrouvons dans les romans, les films, voir même les séries, les jeux vidéos ou l'histoire. Ainsi des jeux de rôle comme Star Wars, Le Seigneur des Anneaux, Le trône de Fer, Warhammer, Conan etc... existent et permettent déjà d'avoir un pied dans l'univers et donc de simplifier l'immersion et la compréhension de l'univers. C'est même très excitant de jouer dans un univers que l'on a aimé au cinéma. Rencontrer Yoda ou même Gandalf est très amusant.

Les plus jeunes préfèrent souvent incarner des héros grands et forts dans des univers fantastiques. Ils trouveront facilement leur bonheur dans des jeux de rôle comme Warhammer, Barbarians of Lemuria, Dungeons & Dragons ou Star Wars. Si les deux premiers font références à un monde de technologie moindre proche du moyen-âge, le dernier est bien sûr directement inspiré de la saga filmographique de George Lucas. Mais si vous préférez vous aventurer en temps que Maître du jeu ou joueur sur les terrains de l'investigation comme dans un polar sombre, il existe aussi des univers adaptés. Le plus connu est sans doute Cthulhu, inspiré par le romancier de l'horreur Lovecraft, il vous entrainera dans les années 1920-1930.

Tous ces jeux présentent des systèmes très simples pour des jeux de rôle. On peut y jouer simplement en s'inspirant de films, de bande dessinés ou de manga (trouver un jdr inspiré des mangas avec un système simple est possible : pas animé dont le système est trop complexe). Les univers ci-

tés permettent cependant à ceux qui le désirent de vivre des aventures plus complexes et très intenses pourvue que le scénario s'y prête.

Un des autres thèmes intéressants, est aussi l'histoire, peut être que vos joueurs ou vous-même souhaitez incarner de terrifiants, mais courageux pirates comme dans le JdR "Pavillon Noir" ou préféreriez vous jouer les guerres de religion comme dans "Te Deum pour un massacre". Il existe donc multitude de JdR historique ou du moins permettant une immersion dans des temps anciens, par exemple "Würm" permet de nous projeter jusqu'en préhistoire. Les possibilités sont infinies dans le JdR !

Pour résumer, si vous êtes débutant, l'idéal est de choisir un univers familier et/ou des règles simples.



Meneur de Jeu

Expérimenté

Les meneurs de jeu plus expérimentés recherchant de nouveaux univers non pas de raisons de ne pas trouver leur bonheur.

Quoique vous cherchiez à jouer ou à faire jouer, il existe sûrement un jeu qui s'en rapproche. "Pavillon noir" vous emmènera par delà les océans incarner des pirates, "Légendes des 5 Anneaux" vous fera vivre la vie d'un samouraï au combat ou à la cour de l'empereur. Si vous voulez plus de dépaysement, vous pouvez mener l'enquête sur la lune nommé "Exil" du jeu du même nom. Un univers oppressant qui va vite vous plonger dans son ambiance unique.

Pour les meneurs de jeu expérimenté, il est même possible de créer son propre univers et utiliser des systèmes de jeux tirés d'autres univers, il existe même des systèmes de jeu "libre", si jamais vous souhaitez proposer votre nouveau jeu de rôle au grand public.

Beaucoup de MJ's expérimentés souhaitent créer leur propre univers ou type de jeu, soit parce qu'ils n'ont pas trouvé encore le jeu ultime ou soit par passion, dans les deux cas, il vous sera possible de trouver multitudes de JdR ou éléments de JdR sur la toile.

L'expérience vous permettra de vous faire votre propre idée du JdR et vous trouverez facilement de l'aide ou des conseils de par le web ou via des associations ou même dans les boutiques spécialisées.



Level UP

Agrémenter ses parties

Il est possible d'agrémenter ses propres parties avec des équipements ou des améliorations proposés par les éditeurs ou par des passionnés. Dans ces éléments nous pouvons citer l'incontournable écran du maître de jeu. En principe, la majeure partie des JdR qui sortent en boutique se voient suivis de près par la sortie de ce que l'on nomme l'écran du MJ. C'est un élément qui permet de réaliser une séparation entre le MJ et ses joueurs afin que ces derniers ne voient pas le scénario, mais surtout pour faire des jets de dés cachés, de plus ces écrans vous plongent dans l'univers du jeu grâce à une illustration coté joueurs et coté MJ un condensé des règles du jeu en question. Un outil autant pratique qu'indispensable.

S'ensuit les dés, un élément fortement associé au JdR, il en existe de toutes formes, et c'est un élément qui attise la curiosité des novices. Les plus répandus sont les dés à : 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces, plus une combinaison de 2 dés à 10 faces qui produisent un dé 100.

Les suppléments sont aussi des éléments qui constituent la panoplie d'un JdR. Ce sont des bouquins (la plupart du temps) qui permettent d'apporter de nouveaux contenus aux règles, à l'univers et/ou de scénarios. Cela fait en grande partie vivre le JdR qui y est associé et pour les fans, un bon moyen de se replonger dans les entrailles de leur univers favori.

Les Magazines spécialisés sont aussi des éléments important de la vie du JdR, car en plus de nous tenir informé des nouveautés, ils constituent des aides de jeux, avec des scénarios, des règles et/ou des tests. C'est aussi un bon moyen de découvrir le JdR. A l'heure où ces lignes sont écrites, nous pouvons nommer : Casus Belli, JDR Magazine, Di6-dent.

Pas d'argent ?

JdR pour les petites bourses

Enfin, même pour les petits budgets, il est toujours possible de trouver son bonheur.

Il existe dans le commerce des univers complets accessibles en achetant 1 ou 2 ouvrages seulement (alors que des gammes complètes peuvent atteindre 20 ou 25 livres). On pense à "Sable rouge", univers survivaliste se déroulant sur la planète Mars, ou à "Labyrinthe", chaque joueur y incarne un condamné errant sans fin, mais on retrouve aussi "Earthdawn" qui avec ses 1000 pages en deux bouquins est certainement le jeu le plus rentable de l'histoire.

On peut aussi trouver sur internet des jeux de rôle libres de droit et de très bonne facture. Sur le forum "rêve d'ailleurs" (reves.ezael.net) on a des jeux anciens et libres de droit qui datent pour la plupart de plus de 10 ans :

- Les trois mousquetaires
- le space opéra fading sun
- la première édition de warhammer
- le jeu mystique Néphilim
- etc...

Tous ces jeux vous seront facilement accessibles.

Une autre solution, et pas des moindres, consiste à jouer à un jeu de rôle dit "amateur", c'est à dire développé par un fan sans l'appuie d'un éditeur. Certains sont de très bonnes qualités et vous offriront un contexte de jeu unique (Tylestel, c'est génial - pub perso :)). Les meilleurs jeux amateurs deviennent parfois des jeux professionnels preuve de leur qualité (exemple de Pavillon Noir). Nous espérons aussi que "SierrElben" sera de la partie prochainement (deuxième pub perso :)).

Les JdR

Une liste de jeux

Voici une liste non exhaustive de quelques jeux de rôle classés par thèmes. Certains sont plus connus que d'autres. Cette liste est amenée à changer au cours du temps. Nous ne pouvons tous les citer, mais pour avoir une liste ultra complète des jeux, il existe un site réunissant une base de données conséquente, c'est le GROG.

Médiéval-Fantastique

Les Classiques

Warhammer : l'un des plus célèbre JdR, avec un système de jeu des plus agréable et un univers riche ainsi qu'une communauté impressionnante. La V2 n'est plus éditée, mais elle est encore trouvable dans certaines boutiques ou sur le web. Une V3 est en cours de traduction.

D&D4 : La V4 d'un pionnier du JdR, simple à prendre en main, cette version est très inspirée des MMORPG et adaptée à un large public. Une multitude d'univers sont associés à ce JdR.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

EarthDawn : Incarnez de véritables héros qui accompliront des exploits épiques et partez à la redécouverte d'un monde en pleine reconstruction et infesté de créatures étranges.

A petit prix

Barbarians of Lemuria : Incarnez des personnages stéréotypés pulps et héroïques du style Sword & Sorcery. Ni bons, ni mauvais, ils cherchent avant tout la fureur des combats, la gloire et la fortune, n'hésitant pas à se tourner vers l'illégalité si cela est nécessaire.



A découvrir

En med-fan, nous pouvons citer aussi : Conan, Le Seigneur des anneaux, Le Trône de Fer, etc...

Space Opéra

Les Classiques

Dark Heresy : JdR dans le très célèbre univers de Warhammer 40.000.

Rogue Trader : Toujours dans l'univers de Warhammer 40.000, mais se concentre sur le commerce et les transactions de cet univers riche.

Star Wars : JdR dans le mythique univers Star Wars (La Guerre des Etoiles).

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Eclipse Phase : Eclipse Phase est un jeu de science-fiction qui s'inspire du courant "transhumaniste".

A petit prix

Fading Sun : Le jeu se déroule au 50ème siècle. L'ambiance y est sombre, car le jeu transpose la structure sociale type moyen-âge dans un jeu de space-opera.

A découvrir

Coté space opéra, nous pouvons citer aussi : Tigres Volants, Mahamoth, etc...

Contemporain / Fantastique

Les Classiques

Call of Cthulhu : ce JdR est un grand classique du jeu de rôles. Tiré des romans d'épouvante de l'auteur américain H.P. Lovecraft, vous allez pouvoir vivre au début du XXème siècle et découvrir certaines horreurs qui n'attendent qu'à être tirées de leur léthargie.

James Bond : JdR dans l'univers du plus célèbre agent secret - 007.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Le Monde des Ténèbres : Le Monde des Ténèbres décrit notre monde tel que nous le connaissons, en mettant l'emphase sur les éléments d'horreur et leur symbolisme.

A petit prix

INS/MV : Ce jeu se déroule sur une terre alternative où la religion et ses croyances ont un véritable impact. En effet, INS/MV vous permet d'incarner, au choix, des anges au service de Dieu ou des démons au service de Satan.

A découvrir

Dans cette catégorie, nous pouvons citer aussi : Project : Pelican, etc...



Historique

Les Classiques

Te Deum pour un massacre : plongez en pleine guerre de religions dans la France du XVIème siècle avec ce jeu de rôle.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Pavillon Noir : JdR plusieurs fois cité dans ce document. Jeu orienté piraterie et aventures sur les mers au XV et XVIème siècle. Des livres complets et riches. Une recherche historique agréable à lire et à jouer.

Würm : vivez la préhistoire avec ce JdR qui vous expédie 35000 ans en arrière !

A petit prix

Les Trois Mousquetaires : JdR de cape et d'épée ayant pour cadre principal la France de Louis XIII et Louis XIV, à la grande époque des mousquetaires (XVIIe siècle).

Historique Fantastique

Les Classiques

Oikouménè : jouez des personnages du monde antique, vers 270 avant J.C. Le cadre géographique est pour l'essentiel le bassin méditerranéen : Europe du Sud, Afrique du Nord, Proche-Orient.

Deadlands : JdR qui propose une version remaniée à la sauce spaghetti du western et de l'occultisme.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Tylestel : Incarnez des héros élus des dieux au temps de la Grèce Antique.

A petit prix

Nephilim : JdR qui donne la possibilité d'incarner un Nephilim, créature inhumaine composée d'énergies magiques liées aux cinq éléments : Eau, Air, Lune, Terre, Feu.



Super Héros

Les Classiques

Scion : Dans l'univers de Scion, les Titans, autrefois enfermés par les Dieux, se sont échappés de "l'Underworld".

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Exalted : Exalted est un univers médiéval fantastique assaisonné d'une forte dose de janimation.

A petit prix

Marvel Super Héros : Le jeu permet donc d'incarner n'importe quel super-héros Marvel, ou d'en créer un.

Post apocalyptique/ Survivaliste

Les Classiques

Hawkmoon : Cet univers est celui de la saga d'Hawkmoon, de Michaël Moorcock.

Z-Corps : jeu d'horreur où vous ferez face à une apocalypse Zombie aux Etats-Unis en 2012.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Sable Rouge : univers violent où les personnages vont devoir survivre et tailler leur destin à grands coups féroces, à la manière d'un Conan ou d'un Mad Max.

Labyrinth : les personnages arrivent amnésiques, dans un monde dont ils ne connaissent ni les tenants ni les aboutissants.

A petit prix

Fallout : Le monde n'est plus que ruines... Après des décennies, les abris se sont ouverts sur le monde d'après la Bombe, offrant aux rares survivants son spectacle de désolation.

A découvrir

Dans cette catégorie, nous pouvons citer aussi : Polaris, R.O.B.O:T, Vermine etc...



Futuriste / Anticipation

Les Classiques

Shadowrun : un univers dans un futur proche où les êtres fantastiques côtoient notre monde et les technologies du futur.

COPS : Central Organisation for Public Security. JdR qui vous entrainera dans un futur proche, celui de la Californie des années 2030. Vous allez combattre le crime sous toutes ses formes.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Kuro : ce JdR propose de jouer des hommes et femmes ordinaires dans le Japon de 2046, qui feront face à des situations extraordinaires.

A petit prix

Exil : un jeu qui propose aux joueurs de découvrir la ville d'Exil, située sur Exil, la lune maritime gravitant autour de la planète Forge.

A découvrir

Dans cette catégorie, nous pouvons citer aussi : Cyberpunk, Mutant Chronicles, etc...



Oriental / Manga

Les Classiques

Légende des cinq anneaux (L5A) : Dans une contrée imaginaire appelée Rokugan, ou l'Empire d'Émeraude, à la croisée du Japon et de la Chine mythique, s'affrontent les clans au service de l'Empereur.

Qin : JdR qui s'inspire des films de sabre chinois, les "wu xia pian". Son cadre se situe dans la Chine des Royaumes Combattants, en 240 avant notre ère.

Coups de Coeur ChaOdisiaque

Anima : Sept cents ans ont passé et la nouvelle impératrice est jeune et faible, de nombreux royaumes ont fait sécession et des groupes occultes s'agitent dans l'ombre. Anima vous convie à jouer à cette époque troublée de Gaïa.

MangaBoyz : JdR qui se déroule dans un futur proche, alors que la Terre a été envahie par des extra-terrestres dont personne n'a jamais vu l'apparence.

A petit prix

Lycéenne : JdR dans lequel on incarne des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats, de nos jours ou durant les siècles précédents.



Lexique

Des petits mots qui en disent long

Archétype : Personnage joueur type. Exemple de PJ.

Background : “arrière-plan”, anglicisme désignant la toile de fond, l’univers du jeu ; dans le cas particulier d’un personnage, cela désigne son passé, ce qu’il a vécu avant le temps de la partie.

Bestiaire : manuel de monstres.

Campagne : une campagne de jeu de rôle est une suite de scénarios.

Dés : les dés aussi dénommés D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100 (nombre de faces ex : D6 = dé à 6 faces). 2D10 = 2 dés à 10 faces.

Échec critique : une action ratée entraînant des conséquences souvent désastreuses.

Écran : sorte de paravent posé sur la table pour cacher le scénario et les diverses activités du meneur de jeu.



Expérience ou XP : système de progression générale d’un personnage dans le jeu.

Feuille de personnage ou fiche de personnage : est un imprimé sur une feuille individuelle remise à un joueur, résumant l’ensemble des capacités et possessions de son personnage, en relation avec les règles du jeu.

Fumble : idem Échec critique.

Grosbill : ce terme désigne par extension la pratique du jeu de rôle orientée vers l’accumulation de puissance et de richesse (on parle alors de grosbillisme).

Hors-Role-Play (HRP) : expression signifiant que le joueur désire s’exprimer en tant que joueur et non en tant que personnage.

JdR : Jeu de Rôle.

Maîtriser, masteriser : s’utilisent pour désigner l’action du meneur de jeu d’animer un jeu de rôle.

MJ : Meneur de jeu, maître de jeu.

PJ : Personnage joueur.

PNJ : Personnage non joueur, souvent animé par le MJ.

Roleplay (RP) : interprétation du rôle. Capacité du joueur à incarner son personnage, à parler à sa place, et à simuler son comportement de façon fidèle et réaliste.

Rôliste : joueur de jeu de rôle.

