

LE JEU DE RÔLE C'EST...

Le jeu de rôle est un jeu dans lequel chaque participant interprète un personnage et participe à la création d'une fiction collective.

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 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.

LES JOUEURS

Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu (MJ) leur décrit une nouvelle situation. Chacun indique alors ses intentions, ce que son personnage tente de faire.

Les joueurs imaginent la situation de leur personnage en fonction des éléments donnés par le meneur de jeu.

LES DÉS & LES RÈGLES

En jeu de rôle, les situations dans lesquelles sont plongés les personnages sont parfois complexes. Les joueurs aiment que leurs actions réussissent ou échouent de manière logique plutôt qu'arbitraire. Pour aider le MJ à décider du résultat d'une situation, les règles du jeu proposent de prendre en compte plusieurs valeurs chiffrées dont font partie les caractéristiques du personnage, et une part de hasard.

Dans la plupart des jeux de rôle, cette part de hasard est gérée par un jet de dé. Le joueur regarde son score et en fonction des règles du jeu, il réussit ou il rate l'action tentée par son personnage. Il existe d'autres manières de gérer ce hasard ou de résoudre les actions des joueurs : cartes, jetons à utiliser... ou par le choix des autres joueurs.

Une partie de jeu de rôle

Ce que les joueurs imaginent...



LES PIONS ET FIGURINES

Dans certaines parties, ils indiquent où se trouvent les personnages par rapport au plan, au décor, aux PNJ, évitant ainsi toute confusion entre la situation qu'imagine le meneur de jeu et celle que visualisent les joueurs.

Les embûches prévues par le scénario...



Illustration Didier Guiserix

L'ÉCRAN DE JEU

Ce paravent regroupe, du côté du MJ, 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 diverses concernant l'intrigue).

DE QUOI AI-JE BESOIN ?

UN JEU COMPLET

Un jeu de rôle, c'est un univers imaginaire ou historique et des règles du jeu. Des centaines de jeux ont été publiés depuis le milieu des années 1970, de tous les niveaux de complexité, sur des thèmes très variés. Ils se présentent sous forme de livres, parfois regroupés en boîtes. Ils peuvent être publiés au format électronique, parfois gratuitement. Certains comportent des livres additionnels qui développent le contenu du livre principal. La FFJDR vous propose un jeu de rôle complet, REVES, téléchargeable gratuitement sur son site internet (www.ffjdr.org/reves).

DES JOUEURS

Prévoyez d'inviter de trois à cinq amis. Expliquez-leur que vous allez jouer à un jeu de rôle. Ils n'ont pas besoin de venir déguisés, juste de prévoir du papier et de quoi écrire : crayon à papier, gomme.

UN SCÉNARIO

Le scénario vous aidera à créer une partie intéressante pour vos joueurs. La plupart des jeux de rôle ont un scénario inclus dans le livre de base. Sinon, des scénarios sont vendus à part dans le commerce ou dans des magazines. Vous trouverez également de nombreux scénarios gratuits sur Internet. Lorsque le MJ commence à bien maîtriser un jeu, il peut écrire lui-même ses scénarios.



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

ET C'EST TOUT ?

Oui, c'est tout. Il y a plusieurs façons d'y jouer, plusieurs règles, une infinité d'univers dans lesquels évoluer, les joueurs peuvent interpréter à peu près tout ce qui leur passe par la tête (il y a plusieurs centaines de jeux francophones, des milliers de jeux disponibles en français ou dans d'autres langues). Le jeu de rôle peut se pratiquer à travers plusieurs médias (sur table, par courriel, sur forum, en vidéo-conférence... on peut même y jouer sur Facebook), avec ou sans meneur de jeu... Vous pouvez être 2, 3, 4, 5... 15... 200... joueurs. Mais le principe reste le même : vous interprétez un personnage et vous dirigez ses actions et ses réactions, ses interactions avec son environnement.

La seule chose à retenir : vous êtes là pour vous amuser. Vous avez toute liberté sur la façon de faire.

Pourquoi nous aimons ça ?

Parce que le jeu de rôle est une activité intellectuelle : il fait appel à notre imagination, il nous permet de vivre des aventures incroyables qui ne sont présentes dans aucun roman ou aucun film : les participants sont les seuls créateurs et n'ont pas d'autre limite que celle de leur créativité.

Parce que le jeu de rôle est fait de défis : qu'il s'agisse de dialoguer avec des cultures étrangères, de résoudre des mystères, de préserver ce qui nous est précieux, d'empêcher les malfaisants de nuire, il s'agit de se confronter à des difficultés immenses, de faire des choix pour les surmonter et d'en assumer les conséquences.

Parce que c'est une activité orale : c'est le plaisir de raconter de belles histoires, des histoires qui nous passionnent, qui nous tiennent éveillés jusqu'au bout de la nuit et que nous aimons ensuite raconter à nos amis.

Parce que c'est une activité sociale : on fait de nouvelles rencontres, les personnes avec lesquelles on joue deviennent souvent des amis pour la vie et on se souvient longtemps de certaines anecdotes communes, drôles ou émouvantes.

QUESTIONS / RÉPONSES

Le jeu de rôle est-il un jeu sur ordinateur ?

Non. Le jeu de rôle se pratique entre amis assis à la même table, comme un jeu de société. Avec l'évolution des technologies, des éditeurs de logiciels ont conçu des jeux vidéo dans lesquels le meneur de jeu est remplacé par l'ordinateur (par exemple les MMORPG). Mais leurs possibilités sont restreintes dès qu'il s'agit de répondre à l'imagination débordante des joueurs.

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.

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

Absolument. Il n'est pas nécessaire pour les joueurs d'imaginer de nouvelles situations, ils vont surtout réagir à celles qui surviennent, comme dans la partie présentée en illustration de cette plaquette. Le MJ quant à lui sera guidé par le scénario. Le scénario va l'aider à créer une partie intéressante tout en lui permettant de rebondir et d'improviser sur les idées imprévues des joueurs.

Combien de temps durent les parties ?

Une session de jeu de rôle dure, en moyenne, entre deux et six heures. Certains jeux proposent des formats de partie plus courts. 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.

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

La plupart des jeux de rôle sont coopératifs, c'est-à-dire que les joueurs vont collaborer pour triompher des défis mis en place par le MJ. L'équipe des personnages-joueurs gagne contre des adversaires fictifs. Le MJ est un animateur, un arbitre, pas un adversaire. En cela, le jeu de rôle se différencie des jeux de société, des sports et des jeux de cartes, où il y a souvent un gagnant et un perdant. Le seul vrai objectif du jeu de rôle, c'est que tout le monde s'amuse.

ne pas jeter sur la voie publique

Fédération Française de Jeu de Rôle - Le jeu de rôle. Qu'est-ce que c'est ?

Le jeu de rôle

Qu'est-ce que c'est ?



Illustration Olivier "Akae" Sanfilippo

**Servez
vous !**

FFJdR c/o Y. Buty, 4 rue Grand Gonnet
42000 Saint-Etienne
CONTACT@FFJDR.ORG / WWW.FFJDR.ORG