

# Le Jeu de Rôle : Qu'est-ce que c'est ?

*Le Jeu de Rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.*

Quand vous allez au cinéma et que le film est bien fait, il peut vous arriver de vous identifier au héros au point d'avoir parfois envie de lui faire une action à sa place, ou bien de lui crier de se retourner, mais même dans ces cas-là, vous êtes passif car vous ne pouvez pas changer le scénario. Tout est déjà prévu et va se dérouler sans que vous puissiez intervenir.

Dans un Jeu de Rôle, c'est tout le contraire. C'est vous qui jouez le héros (un peu comme un acteur joue un personnage) et c'est vous qui décidez de faire telle action ou telle autre. Il n'y a pas de scénario prévu à l'avance, mais seulement un cadre général fixé par les règles. Le Jeu de Rôle se base donc sur l'imagination, la réflexion et la convivialité.

## Historique

En 1974, l'américain Gary Gygax invente, avec « Donjons & Dragons », le concept du Jeu de Rôle. À l'origine, les joueurs incarnaient des héros largement inspirés des œuvres de J.R.R. Tolkien (l'auteur du « Seigneur des Anneaux »), dans une aventure créée et animée par le maître de jeu.

Simple chasse au trésor au départ, le Jeu de Rôle évolue au fil des ans, afin de laisser une plus large part à l'interprétation ; les personnages deviennent plus « vivants », disposant d'un passé et d'une psychologie.

## Comment joue-t-on ?

En fait, on se retrouve à plusieurs autour d'une table, chacun incarnant un personnage différent (qui est déterminé par les règles) sauf un joueur qui lui ne jouera pas vraiment, mais fera jouer les autres. C'est lui le Meneur de Jeu (ou MJ, Maître de Jeu, Meujeu, Maître-Vénééré-et-Adoré...), c'est à dire le metteur en scène et l'arbitre. En effet, dans le cadre des règles, il va créer une aventure/scénario (ou en utiliser une vendue dans le commerce) qu'il va raconter (comme les conteurs d'autrefois) à ses joueurs. Mais au lieu d'être passifs, ceux-ci vont être actifs, car ce sont eux qui incarnent les héros : ils vont décider ensemble de ce que font leurs personnages. En aucun cas le Meneur de Jeu ne pourra leur imposer une action ; il décrit le cadre dans lequel ils évoluent et détermine les résultats des actions entreprises par les Personnages Joueurs (ou PJ).

## Quel est le but du jeu ?

Un dernier détail et non des moindres, dans un Jeu de Rôle, les Personnages Joueurs ne jouent pas les uns contre les autres mais ensemble contre l'adversité que leur présente le Meneur de Jeu. Il n'y a pas de notion de gagnant, et les seuls « perdants » sont ceux dont le personnage meurt au cours de l'aventure (mais il est toujours possible de créer alors un nouveau personnage). Il peut y avoir de la compétition entre les joueurs mais généralement, la beauté du scénario suffit à passer un bon moment.

Le but principal des aventures est de réussir la mission que vous fixe votre MJ. On peut aussi dire que l'on « gagne » de l'expérience suivant les objectifs que vous fixez à votre personnage. Cela peut être tout simplement sa survie pendant une partie ou des niveaux de puissance que vous acquérez pour lui tout au long de ses aventures : compétences, niveaux, contacts politiques, richesses, relations, etc. Ce but peut prendre des années ou quelques heures (en temps de jeu) pour s'accomplir.

## Combien de temps dure une partie ?

Il n'est pas rare qu'une partie soit jouée pendant plusieurs séances de jeu. Une séance de jeu allant de 2 à 4 heures à... toute une nuit (un week-end quelque fois pour les plus passionnés). Une campagne comporte plusieurs scénarios qui sont repartis sur plusieurs séances. Il n'est pas rare qu'une campagne soit jouée sur plusieurs années : le personnage évoluant au fil du temps.

## À quoi sert le meneur de jeu ?

Le Meneur de Jeu (MJ) est le garant des règles éclairé par « le bon sens », l'arbitre et le conteur d'une histoire jouée et vécue par les Personnages Joueurs (les avatars joués par les joueurs). Il est chargé de vérifier que les actions des PJ soient réalisables. Exemple : sauter par dessus un mur de 6 mètres de haut sans l'aide d'une perche ET d'une certaine compétence n'est pas réalisable. Il anime aussi les Personnages Non Joueurs (PNJ) : les personnages que les PJ rencontrent dans le cadre d'une aventure. Il se peut que des PNJ soient gérés par des joueurs, mais ceci reste une exception dans la plupart des jeux. Grâce à des descriptions imagées, le Meneur de Jeu décrit le monde où évoluent ses PJ. Il provoque ainsi des interactions entre eux, ses PNJ et d'autres événements plus ou moins invraisemblables (exemple : un rocher qui tombe sur un personnage joueur). Il ne joue ni contre, ni avec les joueurs, il est là comme un « accessoire », pour leur permettre de jouer. Il ne doit pas influencer et/ou influencer sur leurs décisions, mais interpréter grâce aux règles les résultats des décisions prises par les joueurs ; et c'est là tout l'intérêt d'être Meneur de jeu !

## Comment jouer un rôle ?

Suivant la personnalité que va insuffler un joueur dans son Personnage Joueur, les Personnages Non Joueurs vont réagir d'une façon particulière. C'est ce qu'on appelle en anglais le « Role Playing » ou Jeu d'Acteur en français. Le terme le plus usité dans le jargon rôliste français est "Roleplay".

Comme un exemple vaut mieux qu'un long discours, voici un exemple de Jeu d'Acteur (type Héroïc Fantasy) :

*Vous tenez le rôle d'un nain assoiffé (votre Personnage ou PJ) qui rentre dans une auberge.*

*Vous aller pouvoir dire par exemple au MJ qui tient le rôle de l'aubergiste : « Aubergiste ! Une bière ! Mon gosier est sec ! » Le MJ doit vous répondre (prenant la voix d'un tenancier PNJ sympathique) : « Ca roule... Et une bière, une ! »*

*Mais, si un aubergiste (PNJ) antipathique est prévu dans son scénario, il vous répondra plutôt : « On ne sert pas les nains puants, ici ! » Vous aurez alors plusieurs choix (par exemple) pour continuer la scène :*

*\* Fendre la tête du tenancier sympathique à coup de hache,*

*\* Maudire les auberges racistes et partir sous les rires gras,*

*\* Aller à une table où sont assis des aventuriers goguenards.*

*Et ce sera le début d'une belle et grande aventure.....*

## *Comment débuter ?*

Commencez une partie dans un club ou en privé avec des amis qui connaissent déjà le JDR. Exigez du Meneur de Jeu qu'il vous aide dans la création de votre personnage. Si vous jouez dans un club ou un cercle fermé de joueurs, ne soyez pas intimidé par les joueurs vétérans qui connaissent toutes les astuces et ficelles des jeux. Osez et prenez donc la parole, à votre tour dans les discussions qui s'échangent autour de la table pendant une partie et décrivez les actions de votre personnage : vous ne le regretterez pas quand vos efforts seront enfin récompensés.

Généralement, le jargon français et technique rebute les gens qui regardent des tables de joueurs. Heureusement, les traductions françaises des jeux sont de plus en plus nombreuses. Mais vous aurez quand même un minimum de jargon technique à connaître si vous voulez apprendre ces jeux (en tous cas, pour la plupart).

Certains joueurs, qui aiment crier (s'extérioriser ?) dans une scène cruciale du scénario, peuvent choquer des gens extérieurs au jeu et qui ne connaissent pas le JDR car ils vont l'interpréter comme une scène d'hystérie. Si vous-même cela vous choque, n'ayez pas peur car ces gens-là savent ce qu'ils font et sont tout à fait conscients de leur état. Ils sont dans le jeu, voilà tout.

Si vous voulez commencer tout seul avec des amis, déterminez alors celui qui sera le MJ. Celui-ci devra lire les règles du jeu et préparer le scénario d'introduction (habituellement fourni dans les règles) pendant une bonne semaine au minimum.

N'oubliez pas : la base du JDR est le dialogue ! Alors, si vous êtes timide et introverti, cela peut développer votre sociabilité et vous donner de nouveaux amis, une richesse historique et culturelle, un centre d'intérêt, un amusement et peut être plus encore ! À la base, c'est une activité sociale : il ne peut en rester que du bon !

## *À quel âge minimum on peut débuter ?*

À partir de 10 ans (voire 8 ans), si l'enfant est capable de lire le volume de règles du jeu et de comprendre ses mécanismes. À ce moment là, il vaut mieux commencer par un jeu au règles simples. Contactez l'avis d'un professionnel de la vente de JDR : trouvez une boutique spécialisée près de chez vous.

Les règles à respecter dans le cadre du jeu sont éditées dans de nombreux livres, différents pour chaque jeu, en vente libre dans tous les magasins spécialisés. Pour pouvoir jouer à un jeu, il n'est pas nécessaire d'en connaître toutes les règles, seul le Meneur de Jeu a cette obligation.

## *Les jeux*

Il existe plus de 100 jeux différents, abordant des thèmes très variés. Chaque jeu peut se composer d'un ou plusieurs livres volumineux (jusqu'à plusieurs dizaines !). Les thèmes les plus souvent traités sont :

### *Le Médiéval Fantastique*

Les aventures se déroulent dans un monde imaginaire, dont le niveau de civilisation est équivalent à celui du bas Moyen Âge, en y ajoutant de la magie et des dragons. Le Jeu de Rôle le plus réputé, « Donjons & Dragons » a pour cadre cet univers mais on en trouve de nombreux autres : Warhammer, Elric (le Nécromancien), Rolemaster ou JRTM inspiré des romans de Tolkien.

### *La science-fiction*

Avec en particulier « Stars Wars », inspiré des films de Georges Lucas : « La Guerre des Étoiles ».

### *Le futur proche, le « Post Apocalyptique »*

Les auteurs de Jeu de Rôle s'amuse à imaginer le monde de demain avec des jeux comme Cyberpunk, Bitume ou Shadowrun.

### *Les années vingt*

Dont un auteur H.P. Lovecraft nous a fait une description détaillée, dont est tiré le jeu : « L'Appel de Cthulhu ».

### *L'espionnage*

Avec notamment une adaptation des romans de Ian Fleming dans le jeu « James Bond ».

D'autres types de jeux s'apparentent au Jeux de Rôle : les jeux de plateau et les wargames.

## **Qu'est ce qu'un jeu de plateau ?**

Ce sont des jeux qui, dans leur présentation globale, sont similaires aux jeux de société. Cependant, ils traitent de thèmes bien précis, la plupart du temps en rapport avec des thèmes de Jeux de Rôles, comme par exemple l'Héroïc Fantasy ou des thèmes plus pointus. Comme leur nom l'indique, ils se présentent en boîte avec un plateau de jeu et du matériel, comme des pions, voire dans certains cas des billets. Ces jeux ont également l'avantage de se jouer à 4 ou 6 joueurs. Ils permettent des parties plus courtes que le Jeu de Rôle et le Wargame. Le principal avantage de ces jeux est que tout se trouve dans la boîte et que vous pouvez donc jouer tout de suite.

## **Qu'est ce qu'un Wargame ?**

N'avez-vous jamais eu envie de refaire la bataille de Waterloo ou le Siège de Constantinople, d'envoyer sur un simple ordre une charge de dix mille cavaliers étincelants ? C'est justement ce que vous proposent les Wargames. À la tête de votre armée c'est à vous de gérer vos troupes et de donner des ordres afin de gagner cette bataille. Les Wargames sont des jeux de simulation de batailles imaginaires ou historiques. Ils se présentent sous la forme de boîtes contenant une ou plusieurs cartes de jeux, une ou plusieurs planches de pions représentant les armées et bien évidemment des règles afin de savoir comment jouer. Les Wargames font appel à la stratégie, à la diplomatie et contiennent bien sûr leur part d'inattendu. Ils se jouent généralement à deux joueurs mais il est quelquefois possible d'y jouer à trois ou quatre. Le gros avantage de ces jeux est justement le nombre de joueur restreint.