



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Paranoïa > **Jeu d'Rôle ou Jeu Drôle ?**



rouge

Jeu d'Rôle ou Jeu Drôle ?

dimanche 8 janvier 2006, par [sombrelame](#)

Un peu des deux mon neveu !

Ici point de longues descriptions sur l'art de "jouer un rôle" ou les 1001 façons d'être un bon rôliste, nous irons à l'essentiel : le Jeu.

Un peu des deux mon neveu !

Ici point de longues descriptions sur l'art de "jouer un rôle" ou les 1001 façons d'être un bon rôliste, nous irons à l'essentiel : le Jeu.

Comment ca marche ?

Vous n'avez jamais entendu parler du Jeu de Rôle ?
Vous avez des idées préconçues sur celui-ci ?

C'est un Jeu de Société. Par jeu, il faut entendre, loisir. Le but évident et ultime du jeu de rôle se résume à "s'amuser". Par société, il faut entendre social. Le jeu de rôle ne peut se jouer en solo et prend toute son ampleur autour d'un groupe de 3 à 7 joueurs.

Quelques papiers un crayon, un minimum de concentration et d'imagination, et vous voilà parti dans toutes sortes d'univers féeriques, futuriste, mystiques ou effrayants. Jusque là ce type d'Univers ne pouvait être vécu qu'à travers un contexte, une histoire bien défini et cloisonnée, et d'autres aléas limitatifs divers, que sont les films, les séries, les romans... Le jeu de rôle y ajoute la possibilité d'interaction directe avec l'univers. Le héros n'est plus un personnage imposé mais vous même, et les limitations ne sont souvent que celles de l'imagination commune des participants.

Ne confondons pas le Jeu de Rôle qui se joue avec

du papier un crayon et une bonne dose d'imagination avec les jeux sur ordinateur estampillés du même nom, ces derniers ne réduisant bien souvent le rôle qu'à un gain d'expérience et une customisation du personnage ne peuvent de toute façon pas plus prétendre être un jeu de Rôle que le cinéma ne peut prétendre être un livre. L'imagination est le fer de lance du Jeu de Rôle. Sans imagination, pas d'amusement.

Qui joue et pourquoi ?

Vous aimez vous amuser ? Vous avez de l'imagination et un peu de temps à consacrer à d'autres individus de votre espèce partageant ces quelques points commun ? Le Jeu de Rôle est fait pour vous.

Qui fait quoi ?

Il y a deux catégories de joueurs :

- **le Maître du Jeu (ou MJ)** : tout à la fois scénariste, réalisateur, conteur et parfois même arbitre, il est celui sur lequel repose l'aventure. Connaissant et jouant l'univers, l'histoire et les personnages que vous rencontrerez et réagissant en fonction des choix des autres joueurs.
- **le Personnage Joueur (ou PJ)** : Une sorte d'acteur, à la différence prêt qu'il n'a ni scripts ni

dialogues pré-établi, mais une liberté de choix et d'action quasiment illimités. Contrairement au Maître du Jeu il ne connaît pas l'aventure qui va être jouée [1] et doit donc improviser sur le moment.

Matériel de survie ?

Les joueurs sont prêts ils se sont réunis pour passer un bon moment autour d'une table en jouant à un Jeu de Rôle. Le matériel du "parfait-petit-rôliste" est souvent nécessaire à son bon déroulement :

- **règles du jeu**

Elles diffèrent d'un jeu à l'autre. Si les règles ne constituent pas le jeu de rôle, elles en sont un outil essentiel pour gérer de manière contrôlée les différentes possibilités offertes aux joueurs, tout en cadrant le mieux possible avec l'univers de jeu. La gestion des règles est à la charge du maître du jeu, qui se devra de les connaître sur le bout des doigts, où du moins avoir l'art de le faire croire.

- **dés ou cartes**

Ils régissent le hasard. Comment décider si le tir de laser du Clarificateur atteint sa cible en mouvement ? [2]. Les joueurs ne peuvent réussir l'ensemble des actions qu'ils entreprennent, d'autre part cela se révélerait parfois difficile pour le maître du jeu d'être assez impartial et autoritaire pour faire accepter certains échecs critique aux joueurs. Le hasard donne cette dimension dramatique et incontestable [3]

- **feuilles de personnage**

Pour garder trace des forces et faiblesse, ainsi que de l'équipement en possession de votre alter ego [4] rien de mieux qu'une belle feuille de papier garni de chiffres et de lettres. Traditionnellement, les caractéristiques de votre personnage sont attribués aléatoirement [5] pour refléter les inégalités entre deux individus.

- **Écran**

Bien que facultatif, il peut-être très utile, surtout dans un jeu comme **Paranoïa**. Il a une double utilisation : il reporte tous les éléments des règles les plus utilisées, évitant ainsi au Maître du Jeu de fastidieuses recherches dans le livre des règles. Il lui permet aussi de pouvoir étaler à l'abri des

regards indiscrets des documents qui ne doivent être connus que de lui seul.

- **Ambiance musicale**

Une option intéressante quand elle est maniée avec soin. Que ce soit simplement une musique de fond ou une musique plus étudiée, servant à élaborer une ambiance bien particulière, elles peuvent favoriser la concentration et l'implication des joueurs. Les musiques de films sont particulièrement recommandées à cet usage

- **Surface de représentation**

Il peut être nécessaire pour le Maître du Jeu de faire de petits schémas pour illustrer ses explications. Cela va du simple papier à une surface spéciale, effaçable à volonté (velleda et autres).

- **Un coin tranquille**

Dites-vous bien que plus vous serez isolés, plus vous pourrez vous concentrer sur la partie, loin des bruits de machine à laver, des hurlements de la télé et du voisin bricoleur. Le mot d'ordre est : tranquillité. Installez une table et quelques chaises et ... Action !

- **À boire et à manger**

Pensez bien qu'une partie dure généralement plusieurs heures et qu'il est agréable d'avoir de quoi grignoter ainsi que des boissons fraîches à disposition.

Pourquoi Paranoïa ?

Parce que vous aimez l'humour au second degré, jeter un oeil neuf sur un univers à la fois si proche et si éloigné du nôtre. Vous avez peut-être même des tendances paranoïaques et souhaitez pleinement les exprimer dans la joie et la bonne humeur. En voilà d'excellentes raisons de découvrir un jeu pas comme les autres dans la peau d'un "Clarificateur" au service d'un ordinateur fou furieux.

Evidemment si un peu de sadisme "gentillet" [6] vous botte, le rôle de maître du jeu est certainement fait pour vous.

Plaisanteries mis à part, il y a beaucoup de raisons de jouer à Paranoïa, et la principale est sans doute la curiosité et la découverte d'une ambiance originale voir unique dans le monde du Jeu de Rôle.

Vous n'êtes pas encore convaincu ? Sachez que

c'est le seul jeu (à ma connaissance) qui oppose le maître du jeu aux joueurs [7]. Alors, plutôt que de se demander, pourquoi jouer à Paranoïa, demandez vous "pourquoi pas ?"

Un petit exemple ?

Un petit exemple tiré de mes souvenirs, histoire que vous appréhendez mieux de quoi nous parlons.

Thierry, Jacques, Sylvain, Pierre et Alain se sont réunis un soir de week-end histoire de passer un bon moment à jouer aux Jeux de Rôle, et plus précisément à Paranoïa. les chips, les boissons, voir les pizza, tout semble là pour passer un bon moment.

Alain sera le Maître du Jeu, ayant mitonné un scénario d'introduction aux petits oignons. Tout le monde se réunit autour de la table et attend fébrilement qu'Alain commence...

Après une convocation à un briefing fort mouvementé [8] les Clarificateurs au sang neuf se voient confier leur première mission. Il s'agit de retrouver un individu se prénommant "Pintu" qui se serait emparé d'un précieux bien sans l'accord de l'Ordinateur et l'utiliserai à des fin séditeuse.

Alain (Le MJ) : Pour aider à résoudre cette mission "routinière", l'ordinateur dans sa bonté sans limite vous attribue un caisson de 12 grenades en plus du matériel règlementaire du clarificateur d'accréditation rouge. Bien, que décidez vous ?

Sylvain : Je m'adresse au terminal le plus proche et lui demande : "Ami ordinateur, pouvez vous nous en dire plus sur notre mission ?"

Alain : "Veuillez insérer le formulaire 9182-4Y-7VB" (à dire le plus vite possible, ça va de soit)

* silence *

Pierre : "Ami ordinateur, où puis je trouver le formulaire 9"... (Mimique de concentration forcenée pour se souvenir du nom du formulaire)

Thierry : "91824Y7 quelque chose !"

Alain : "Ce formulaire n'existe pas veuillez reformuler votre demande."

Sylvain : 7B je crois ! "91824Y7B ! Ami ordinateur où pouvons nous trouver ce formulaire ?"

Alain : "Votre demande d'ordonnance de 24

Nargedal en comprimé a été enregistré, ami clarificateur, sachez cependant qu'abandonner une mission en cours pour se réfugier dans le sommeil procuré par ces comprimés est considéré comme une trahison !"

Sylvain : "Hmmm très bien oublions ce formulaire. Ordinateur je souhaiterai annuler cette demande de formulaire"

Alain : prenant une voix préoccupée et pleine d'empathie : "Citoyen, si vous avez le sommeil difficile il est de mon rôle de vous soulager."

Sylvain : *Gasp* "Heu je, ma demande n'était pas sérieuse..."

Alain : "S'agissait-il d'humour ?"

Sylvain, cherchant le soutien de ses coéquipiers mais n'obtenant aucune aide : " heu ... oui"

Alain : "L'ordinateur sait plaisanter des bons mots et des traits d'esprit citoyen, cependant toute annulation de demande de formulaire entraîne une amende de 40 crédits. Veuillez vous acquitter du paiement au plus proche bureau de la Sécurité Interne. Vous me semblez toutefois tendu, afin de vous soulager un dose de Tranxamène vous sera prescrite. Il vous est recommandé de prendre un premier comprimé dans l'heure qui suit."

Jacques : après avoir calmé un rire crispé : "Ordinateur, je souhaiterai connaître le nom du formulaire nécessaire pour une demande complémentaire d'information sur la mission que nous entreprenons"

Alain : Bien joué ! "Le formulaire 9182-4Y-7VB, en souhaitez vous un exemplaire ?"

Les joueurs répondent en coeur "Oui"

Sylvain : "s'il vous plait, ami ordinateur" ajoute-t-il cherchant à rattraper sa bévue.

Alain : concentrant son regard sur Sylvain : "Quel est votre accréditation je vous prie ?"

Sylvain : "Rouge !"

Alain : "Je suis désolé, ce formulaire est indisponible pour le moment. A votre service."

Pierre : "Une dernière question ami ordinateur"

Alain : "Bien sur, je vous écoute citoyen."

Pierre : "Peut on connaître le secteur où habite Pintu et son accréditation ?"

Alain : "Bien entendu. Ce traître séjourne en ce moment dans le secteur LUR et son accréditation est Rouge"

Pierre : s'exclame "Vous voulez dire qu'il y est en

ce moment ?!!"

Alain : "Je croyais qu'il s'agissait de votre dernière question ?"

Pierre : *Gasp* "Heuuu oui en effet, en fait c'était une affirmation ! ... non ? huhuuuu..."

Alain : "Très bien dans ce cas qu'attendez vous pour résoudre promptement la mission qui vous a été confiée ? Retarder volontairement l'accomplissement d'une mission est considéré comme une trahison !"

Et ce n'est que le début des ennuis des pauvres Clarificateurs... Après bien des déboires et quelques clones pulvérisés, les joueurs se trouvent enfin en présence de leur adversaire Pintu-R-LUR qui les menace du matériel honteusement volé à notre bienveillant ami, l'ordinateur, sous la forme d'une boîte cylindrique tenue par une anse.

Jacques : "Rend toi traître commie, l'ordinateur nous à chargé de ta capture !"

Alain : Prenant la voix de Pintu "Ah bien dans ce cas..." Pintu ouvre le couvercle de la boîte...

Thierry : "Attention, ne le laissez pas faire, je lui tire dessus au laser !"

Alain : (Quelques jets plus tard) Le tir l'atteint en pleine poitrine et le fait légèrement reculer, son armure reflec semble avoir absorbé la majeure partie des dommages, il suspend toutefois l'ouverture de la boîte.

Sylvain : "Ca marche pas ! Lance une grenade !"

Thierry ayant la charge de ses dernières "Je lance une grenade"

Alain : Te voyant faire il lâche la boîte et s'enfuit en courant. Il est trop tard pour arrêter ton geste, la grenade explose à proximité de la boîte dans un bruit assourdissant et d'une couleur ... Verdâtre ! ... Une fois la majorité des débris et la fumée retombée vous entrevoyez une immense tache verte recouvrant une large partie du couloir auparavant Rouge.

Jacques : "Bien joué les gars ! Nous avons atomisé l'infâme pot de peinture verte" suivit d'un fou rire nerveux. (Il transmet dans le même temps un mot au MJ précisant qu'il prend des notes sur le comportement seditieux du lanceur de grenade, et sur les dommages occasionnés dans le couloir) [9]

Pierre : "Je poursuis Pintu à travers les débris !"

Alain : "La peinture verte recouvre une section complète du couloir et l'ensemble des débris"

Pierre : "Ouais tant pis si je me salit, je veux attraper ce traître !"

Jacques prend des notes supplémentaires, vu que le clarificateur est entré dans une zone de couleur Verte en ayant une accréditation inférieure (Rouge)

Sylvain, malin préfère une autre solution : "je saute par dessus les débris pour atteindre une partie du couloir non atteinte par la peinture"

Alain : Très bien, la surface à franchir dépassant les 5 mètres, lance 4D10 sous ton Agilité [10]

Sylvain ayant la mutation "Agilité Supérieur" est doté d'une très grande agilité et préfère effectuer son jet sous le regard unique du Maître du Jeu (et ainsi éviter que les autres Joueurs ne découvrent l'agilité de son personnage bien supérieur à la normale par un jet d'attribut qui équivaldrait à un échec pour le commun mais une réussite pour lui) *Réussite*

Alain : décrivant la scène à tous les joueurs, "tu sautes largement au dessus et au loin des débris ainsi que de la tache verte, l'obstacle est dépassé de manière magistrale"...

Que se passera-t-il ensuite ? Les joueurs mettront-ils la main sur Pintu-R-LUR ? Le personnage de Jacques réunira-t-il suffisamment de preuves pour faire exécuter ses collègues ? La dégradation du matériel de l'ordinateur entraînera-t-il la perte du personnage de Thierry ? Beaucoup de questions qui resteront sans réponses.

À vous de jouer à **Paranoïa** maintenant !

Notes

[1] Vous trouvez ça amusant de commencer un livre par la fin et d'en connaître le dénouement ? Il en va de même pour les Personnages Joueurs qui découvriront l'histoire au fur et à mesure pour le plus grand plaisir de tous.

[2] Un traître commie sans aucun doute

[3] Les dés sont largement utilisés, et maudit ou



béni par des milliers de joueurs étant le vecteur de réussite ou d'échec. Il est bon toutefois que le maître du jeu ne remette pas toute action au hasard des dés, mais se fie avant tout à son bon sens... Mais là n'est pas le sujet.

[4] Le personnage que vous jouez dans l'aventure

[5] Cependant de nombreux jeux préfèrent se passer de cette phase hasardeuse, permettant ainsi une plus grande "customisation" de son personnage.

[6] toujours dans la joie et la bonne humeur ça va de soit.

[7] Accréditation Ultraviolette. la lecture de cette

phrase constitue un crime de trahison passible d'exécution sommaire pour tout citoyen d'accréditation Violette ou inférieure.

[8] Vous voulez en savoir plus ? Votre accréditation SVP ?...

[9] Les autres joueurs l'ignorent, mais le clarificateur que joue Jacques est un espion travaillant pour le compte de la sécurité interne, prenant son rôle à coeur il prend note de tout comportement anormal et soupçonneux des autres clarificateurs

[10] le total de 4 dés à 10 faces doit être inférieur à l'agilité du clarificateur pour que l'action réussisse