

# Les jeux de rôle



**Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds  
Octobre 2012**

**Le jeu de rôle** est une activité de loisir et de divertissement dont le but principal est d'**endosser** le temps d'une partie **l'identité d'un personnage fictif**. Ainsi, installés **autour d'une table**, les joueurs évoquent ensemble un univers virtuel dans lequel **ils décrivent les aventures des personnages qu'ils incarnent**, chacun jouant le rôle de l'un d'entre eux.

Le jeu réside dans **les échanges entre les participants**, parmi lesquels on distingue d'une part les **joueurs**, qui *détaillent les actions de leurs personnages* et les **interprètent**, le plus souvent **oralement** à la première personne; d'autre part *un meneur de jeu*, qui *propose et arbitre* les situations, *interprète les rôles secondaires* et **garantit la cohérence** du cadre fictionnel et son *évolution en tenant compte en permanence* des **décisions des joueurs**. Il s'appuie souvent sur un **scénario**, sorte de trame générique présentant des lieux, des personnages et des *amorces de situations*. Le **terme de l'histoire** étant soumis aux aléas des décisions prises par les joueurs, il n'est **jamais déterminé par avance**.

Les jeux de rôle bénéficiant d'une édition professionnelle se présentent majoritairement sous forme de **livres**, qui se construisent généralement autour de **deux axes** fondamentaux. Premièrement un **univers de jeu**, parfois tiré d'une œuvre littéraire ou cinématographique préexistante, qui décrit les **environnements** géographiques, politiques et sociaux dans lesquels évolueront les personnages; deuxièmement un **système de simulation**, souvent chiffré,

servant à mieux **percevoir et évaluer** cet environnement imaginaire et permettant la **résolution des actions** périlleuses ou incertaines.

Le **hasard** étant fréquemment une composante importante, il intervient généralement sous la forme de **jets de dés**.

L'**objectif** des participants est donc de **mettre en scène verbalement et de façon collaborative** des situations aussi riches et intéressantes que possible, dans une sorte de **récit interactif** qui contribue au développement d'un univers cohérent et dynamique. Toutes les **thématiques** et tous les **scénarios** sont possibles, **la seule limite étant l'imagination** des participants.

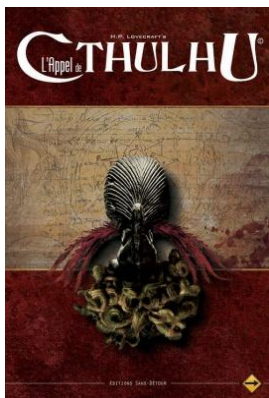
Il n'y a jamais **ni gagnant ni perdant** dans un jeu de rôle, le seul véritable **but du jeu** étant le simple **plaisir** que l'on trouve à y jouer. La partie s'arrête alors en fonction du temps disponible ou encore lorsqu'on arrive à un point du récit présentant un certain caractère d'achèvement (typiquement, lorsque l'**objectif du scénario** semble avoir été atteint). On peut ainsi continuer à **jouer indéfiniment les mêmes personnages**, chaque séance de jeu constituant un chapitre de la vie de ces derniers, un peu à la manière des épisodes d'une série.

Texte introductif tiré de <http://www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/definitions-du-jeu-de-role>

## Table des matières

1. Les jeux de rôle à la Bibliothèque .....	4
1.1 L'appel de Cthulhu.....	4
1.2 Billet rouge.....	5
1.3 Conan : le jeu de rôle.....	5
1.4 Crimes .....	6
1.5 Dark Heresy .....	7
1.6 Dungeons & dragons .....	8
1.7 Hystoire de fou .....	9
1.8 Jeu d'aventures de Lanfeust et du monde de Troy.....	9
1.9 Loup solitaire.....	10
1.10 Manga no densetsu.....	11
1.11 Miles Christi .....	12
1.12 Mississippi .....	13
1.13 Night prowler .....	14
1.14 Les ombres d'Esteren .....	14
1.15 Polaris.....	15
1.16 Rogue trader .....	16
1.17 Romance érotique .....	17
1.18 Tigres volants.....	17
1.19 Le trône de fer.....	18
1.20 Initiation à "Vampire, la mascarade" .....	19
1.21 Würm.....	19
2. Documents sur les jeux de rôle .....	20
3. Œuvres de fiction en lien avec les jeux de rôle .....	21
4. Sites internet de référence.....	28

## 1. Les jeux de rôle à la Bibliothèque



**1.1 L'appel de Cthulhu** / Howard Phillips Lovecraft, Sandy Petersen...  
Éditions sans détour, 2008-

**JDR APPE**

Vol. 1 : Livre de base

Vol. 8 : Terreurs de l'au-delà : six cauchemars

Vol. 11 : Les secrets de la Nouvelle-Orléans

*Cthulhu (Trail of Cthulhu en version anglaise) est tiré des romans d'épouvante de l'auteur américain H.P. Lovecraft (1890-1937). Il décrit un monde du début du 20ème siècle où rien n'est ce qu'il paraît, et où des créatures monstrueuses et des divinités oubliées attendent bien cachées qu'un inconscient les tire de leur sommeil. Le nom du jeu est tiré d'une de ces divinités : le grand Cthulhu qui dort dans R'lyeh la cité engloutie, et attend patiemment son réveil. Dans les romans de Lovecraft, les héros sont toujours des gens "ordinaires" confrontés subitement à des choses qui défient la réalité : brèche sur un autre monde, créatures extraordinaires et démoniaques, morts inexplicables... L'issue est d'ailleurs bien souvent fatale, et si le héros n'y laisse pas sa vie, il y laissera sûrement sa santé mentale.*

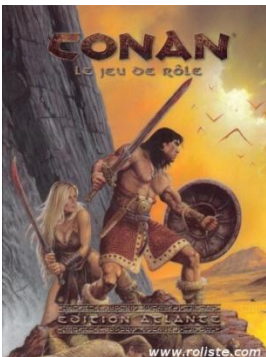


**1.2 Billet rouge** / chef de projet: Lionel "Nonène" Jeannerat ; textes: Quentin Thomas...  
Les Écuries d'Augias, 2012

### JDR BILL

Livre de base

*Billet rouge* narre l'histoire de la cité d'Edimburgh et décrit en détail la cité elle-même en 1800 : son organisation politique, la Milice qui y assure l'ordre, ses principales institutions - l'Église et l'Université de Médecine -, le crime organisé, en particulier les réseaux de fournisseurs de cadavres à l'Université dont les tristement fameux Burke et Hare, la population et les Myasmen.

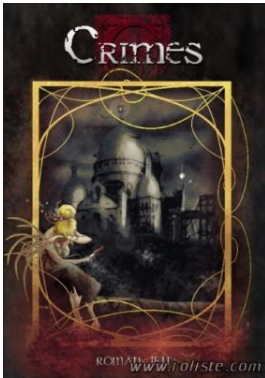


**1.3 Conan : le jeu de rôle** / Ian Sturrock ; réd. adjoints Harvey Barker et Vincent Darlage  
Ed. Atlante : Ubik, 2007

### JDR CONA

Livre de base

*Conan* incarne la quintessence de l'héroïc fantasy. Le plus connu de tous les barbares a été popularisé par le cinéma. Héros imaginé par Robert E. Howard. Conan propose de prendre part à cette fresque épique dans la peau d'un habitant des terres hyboriennes, barbare ou pas, et de suivre la voie de l'Aventure avec un grand A. C'est un jeu de rôle complet comprenant une description du monde à l'époque de Conan, un bestiaire et toutes les règles nécessaires pour démarrer rapidement.



**1.4 Crimes** / Yann Lefebvre... ; création des Écuries d'Augias

Ed. Caravalle, 2006-2012

**JDR CRIM**

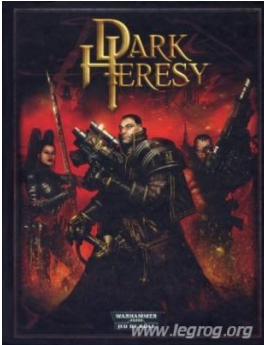
Vol. 1 : Roman-jeu

Vol. 2 : Paris, ombres et lumières

Vol. 3 : L'amour d'une étoile

Vol. 4 : Chrysalis

*Crimes est un jeu de rôles historique ancré au cœur de la Belle Époque et inscrit dans la tradition des littératures classique, fantastique et horrifique du XIXe siècle. Dans Crimes, cette époque est vécue par ses acteurs comme particulièrement douloureuse : entre antisémitisme, exploitation coloniale et dérives de la société industrielle, sans même parler du bellicisme qui gangrène le monde, les sirènes d'un univers décadent attirent inexorablement l'humanité vers sa ruine. La Belle Époque, c'est aussi un univers écartelé entre un optimisme sans limite et une mélancolie aux tonalités apocalyptiques : optimisme motivé par les avancées de la science, les idéaux de la République et les promesses des révolutions sociales à venir, et mélancolie face au déclin inéluctable de l'humanité, sans rédemption possible*



**1.5 Dark Heresy : un jeu de rôle dans les ténèbres du 41<sup>e</sup> millénaire** / conception et réd. Owen Barnes, Kate Flack & Mike Mason...  
Warhammer, 2008-

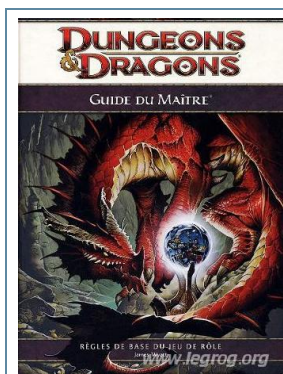
**JDR DARK**

Livre de base  
Purifier par le feu  
Kit du meneur de jeu  
Errata 1.0  
Écran du maître

*Le jeu se déroule au 41<sup>e</sup> millénaire et son univers pourrait être qualifié de science-fantasy gothique : mélange de haute technologie et d'obscurantisme religieux dans un univers sombre. Il est à noter que la planète sur laquelle se déroulent les aventures de Warhammer est une planète isolée de la galaxie par une "tempête warp" empêchant toute communication vers l'extérieur.*







### **1.6 Dungeons & dragons / Rob Heinsoo...**

Paris : Play factory, 2008-  
4<sup>ème</sup> édition

#### **JDR DUNG**

Vol. 1 : Manuel des joueurs : héros des arcanes, de la guerre et des dieux : règles de base du jeu de rôle

Vol. 2 : Guide du maître : règles de base du jeu de rôle

Vol. 3 : Écran du maître : accessoire du jeu de rôle

Vol. 4 : Encyclopédie des Royaumes oubliés : supplément du jeu de rôle

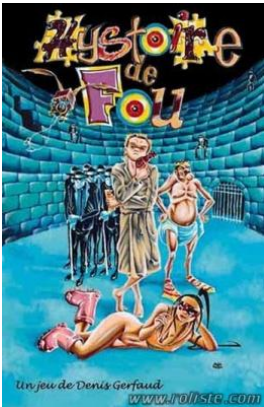
Vol. 5 : Guide des joueurs des Royaumes oubliés : supplément du jeu de rôle

Vol. 6 : Le labyrinthe du Pic du tonnerre : une aventure pour les personnages de niveaux 4 à 6. - 2 vol. + 1 carte

Vol. 7 : Aux portes de la mort : une aventure pour les personnages de niveaux 21 à 23. - 2 vol. + 1 carte

Vol. 8: Le fort de Gisombre : une aventure pour les personnages de niveaux 1 à 3. - 2 vol. + 1 carte

*Ce jeu de rôle est le plus connu du public, sous l'acronyme D&D. L'ensemble des règles, de par son historique (D&D a beaucoup hérité des jeux de plateaux) est essentiellement axé sur le côté combat du jeu, bien que par la suite plusieurs modifications aient permis de simuler d'autres compétences des personnages. Les classes (clercs, guerriers, magiciens, voleurs, petites gens, elfes, nains) et les niveaux des personnages sont au cœur de ce système de jeu.*

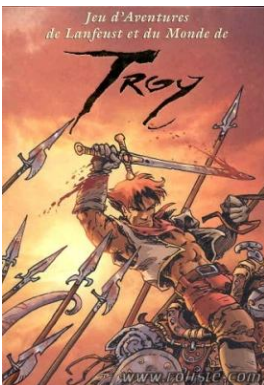


**1.7 Hystoire de fou** / un jeu de Denis Gerfaud ;  
ill. par Nicolas Ryser  
Nestiveqnen éd., 1998

### JDR HYST

Livre de base

*Ce jeu de rôle est situé dans le monde réel où les personnages (bien plus proches de l'homme de la rue que du super-héros) sont tout à coup confrontés à l'inexplicable. La réalité se dérobe à eux et ils se retrouvent plongés dans le délire, comme s'ils vivaient un rêve éveillé, sans comprendre pourquoi ni comment...*



**1.8 Jeu d'aventures de Lanfeust et du monde de Troy** / un jeu d'aventures d'Eric Nieudan, avec Pat et Chris ; d'après l'univers et les personnages de Christophe Arleston, Didier Tarquin et Jean-Louis Mourier  
Soleil productions, 2005

### JDR JEU

Livre de base

*Le jeu d'aventures de Lanfeust et du Monde de Troy, tout comme Légendes des contrées oubliées et Donjon avant lui, se propose de faire jouer dans un univers de bande dessinée. Ici, il s'agit du monde de Troy, popularisé dans des séries comme "Lanfeust de Troy" et "Trolls de Troy" pour les plus connues, mais aussi "Gnomes de Troy", "Lanfeust des Etoiles" ou encore "Conquérants de Troy". Le monde de Troy est caractérisé notamment par la facilité d'accès à la magie : tous les habitants ou presque disposent de pouvoirs, des plus simples et/ou ridicules aux plus puissants et redoutés.*



### 1.9 *Loup solitaire* / Joe Dever

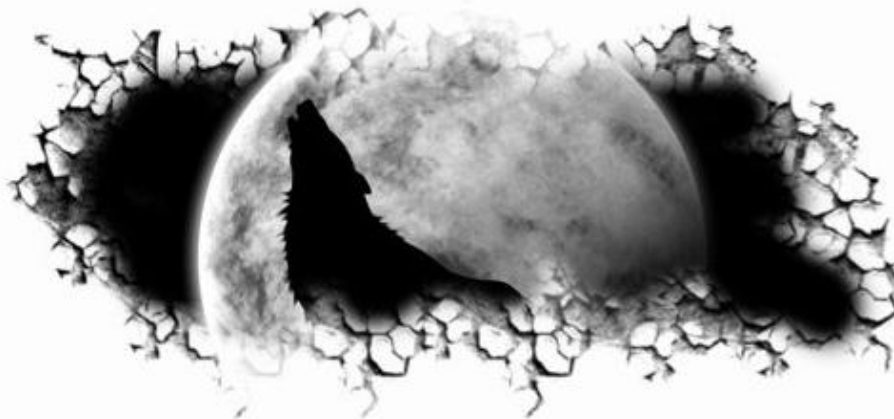
Le grimoire, 2009-

#### JDR LOUP

Vol. 23 : Le grimoire de Magnamund

Vol. 26 : Livre de règles. - Nouv. éd.

*Un des plus grands succès de la collection "Livre dont vous êtes le héros", la série Loup solitaire a suivi, à partir de 1984, les exploits du dernier survivant de l'Ordre des seigneurs Kaiï face aux machinations des Maîtres des Ténèbres. Créé par Joe Dever et illustré par Gary Chalk, Loup solitaire débute comme unique rescapé de l'attaque éclair lancée par les Maîtres des Ténèbres sur le royaume de Sommerlund et le monastère Kaiï. Au fur et à mesure des livres et des exploits de Loup solitaire, celui-ci s'aguerrit, jusqu'à devenir le fondateur d'un nouvel ordre Kaiï. Avec trente-deux livres-jeux (dont quatre consacrés aux aventures dérivées du mage Astre d'Or), douze romans inspirés de ceux-ci, non traduits en français, et plusieurs livres illustrés, le lecteur peut découvrir Magnamund, un monde médiéval fantastique varié aux multiples nations et dangers.*





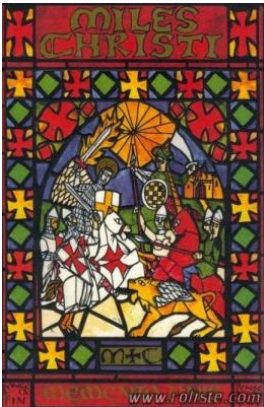
**1.10 Manga no densetsu** / Eilléa Ticemon  
Ludopathes éd., 2011

**JDR MANG**

Vol. 0: Guide du joueur

Vol. 1: L'éveil

*Le 22 décembre 2012, le lendemain de la fin du monde d'après le calendrier maya, des personnages de manga s'incarnent mystérieusement sur terre, à l'endroit où ont été dessinées leurs premières planches. La situation les déstabilise, et beaucoup libèrent leurs pouvoirs pour "se protéger" de ce nouvel environnement. Quelques semaines plus tard, la plupart des grosses villes du Japon sont en ruines. Heureusement pour les Kakujins, des otakus, fans de leurs aventures, les retrouvent et les aident à faire leurs premiers pas dans le monde réel. Le jeu commence au moment de l'éveil du 22 décembre 2012, un mois avant la dispersion, le deuxième évènement inexplicable au sujet des Kakujins.*



**1.11 Miles Christi** / idée originale Benoît Clerc ;  
développement Thibaud Béghin et Benoît Clerc  
Sans peur et sans reproche, 1995

**JDR MILE**

Livre de base

Scénario : Al muntaqim = Le vengeur

Scénario : La richesse de l'émir

Écran du maître

*Ce jeu de rôle propose d'incarner des Templiers à l'époque des Croisades. Le contexte historique est la base du jeu, qui se veut très réaliste. Les personnages se différencient les uns des autres par les archétypes qu'ils ont choisis pour les trois étapes du développement de leur personnalité (page, écuyer, chevalier). Ce monde recèle bien des merveilles : les auteurs ont choisi la vision que les gens de l'époque avaient de leur monde. Ainsi, dans Miles Christi, la terre est plate, et les personnages pourront très bien rencontrer lors de leurs voyages des Amazones ou des Cyclopes s'ils s'enfoncent trop loin vers l'Asie. Heureusement, en tant que Templiers, ils peuvent compter sur l'aide divine...*

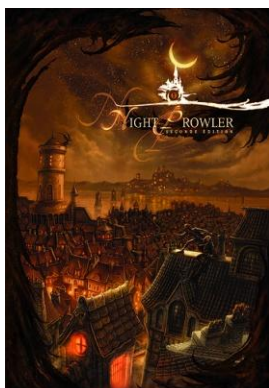


**1.12 Mississippi : tales of the Spooky South**  
/ dir. éditoriale Franck Plasse ; univers, textes et  
règles Christophe Tirodem Gérard ; coordination  
générale Lionel Nonène Jeannerat  
XII singes, 2011

**JDR MISS**

Vol. 1 : Univers, textes et règles  
Vol. 2 : Les secrets du Mississippi  
Vol. 3 : Écran du maître

*Mississippi, tales of the Spooky South est un jeu tout-en-un proposant aux joueurs d'interpréter des archétypes de marginaux dans leur lutte contre le Malin. Le cadre est le fleuve entre 1920 et 1930, avec le blues pour fond sonore. La guerre secrète et légendaire à laquelle les personnages participent passe par de nombreux enjeux. Les scénarios typiques vont de la protection des innocents des méfaits du Malin ou du Quimbanda (vaudou maléfique), à celle des Iwas (esprits majeurs du Vaudou) qui ont choisi de ne pas se rallier au Malin, en passant par le ralliement de nouveaux alliés pour empêcher le Quimbanda d'étendre son influence ou enquêter sur des phénomènes surnaturels ou des légendes.*

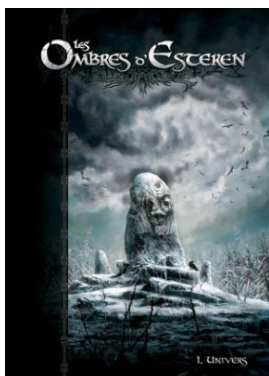


**1.13 Night prowler** / réd.: Alexandre Amira... ;  
ill.: Anne Rouvin...  
2d sans faces, 2006

### JDR NIGH

Livre de base

*Fans de Fafhrd et du Souricier gris, réjouissez-vous. Le jeu qui vous permettra de vivre des aventures urbaines dans un univers médiéval existe et vous propose d'incarner des voleurs. Rien d'autre. Tel est le parti-pris de Night prowler, qui joue la carte de la nostalgie, en exhumant niveau d'expérience, dés à vingt faces, etc...*



**1.14 Les ombres d'Esteren : un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques** / jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif Forgesonges  
Agate Ed., 2010-

### JDR OMBR

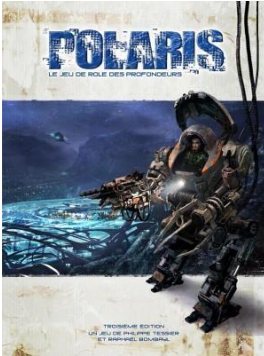
Vol. 0: Prologue

Vol. 1: Univers + carte

Vol. 2: Voyages

Écran du maître

*Les ombres d'Esteren est un jeu à secrets, qui met l'accent sur l'horreur. Le fantastique est présent mais reste relativement discret. L'univers ne met en scène que des êtres humains et il n'y a pas de magiciens lançant des boules de feu. Les personnages sont des gens normaux qui vont être confrontés à l'horreur et au surnaturel.*



**1.15 Polaris : le jeu de rôle des profondeurs**  
/ univers Philippe "Cyrull" Tessier et François  
"Iron" Menneteau ; système de jeu et scénario:  
Raphael "Ralph B" Bombayl ; ill. intérieures Joël  
Mouclier...  
Black Book, 2008

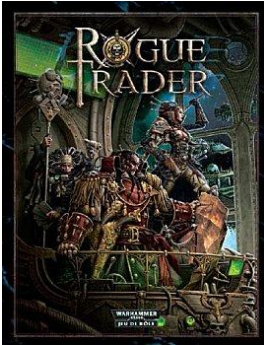
**JDR POLA**

Livre de base

*Le monde de la surface est devenu invivable pour l'humanité qui s'est réfugiée sous les mers. Les raisons exactes du cataclysme sont inconnues, seuls les généticiens et leurs merveilles technologiques ont permis à l'humanité de survivre. Ces généticiens ont disparus, laissant l'homme seul aux prises avec les dangers des profondeurs...*





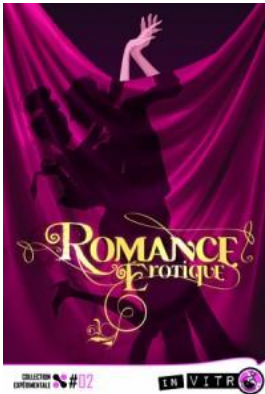


**1.16 *Rogue trader* : un jeu de rôle dans les ténèbres du 41e millénaire** / conception de Michael Hurley et Ross Watson  
Bibliothèque interdite, 2010

**JDR ROGU**

Livre de base  
Kit du meneur de jeu  
Écran du maître

*Après Dark Heresy, Rogue trader est le second jeu d'une série de trois. Chacun se focalise sur une facette de l'univers de "Warhammer 40.000", ou plutôt permet de jouer dans cet univers selon un angle d'attaque précis. Si les personnages de Dark Heresy étaient les acolytes d'un inquisiteur, les personnages sont ici un Rogue Trader et ses plus proches conseillers, explorateurs et marchands ayant le droit de partir explorer les régions inconnues de l'espace. Les règles, système de création de personnages, compétences, etc. sont globalement identiques à celles de Dark Heresy.*



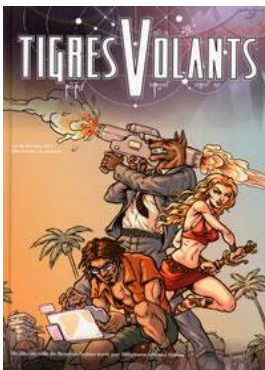
**1.17 Romance érotique** / texte: Jelino ; ill.,  
mise en page et graphismes: Maude Chalmel  
Les Écuries d'Augias, 2012

**JDR ROMA**

Livre de base

Jeu de rôle pour 2 joueurs et réservé à un public  
majeur

*Avec Romance érotique, donnez une nouvelle dimension à vos préliminaires et revivez l'excitation des premières rencontres à travers des romances dont vous êtes les auteurs, mais aussi et surtout les acteurs. Ce jeu de rôle propose aux couples une expérience mêlant sensualité et imagination grâce à un jeu narratif de séduction et à des gages érotiques qui feront peu à peu grimper la tension...*



**1.18 Tigres volants : un jeu de rôle de science-fiction barré de la tête** / Stéphane  
"Alias" Gallay  
2 Dés sans faces, 2006

**JDR TIGR**

Livre de base

*Tigres volants est un univers de space opera, où les terriens après plusieurs guerres mondiales ont vu l'émergence d'une grande nation et l'avènement du voyage dans l'espace. Ils ont ainsi pu se rendre compte que non seulement ils n'étaient pas les seuls habitants de l'univers appelé Sphère, mais aussi que les autres occupants sont pour la plupart des humains originaire de la terre.*



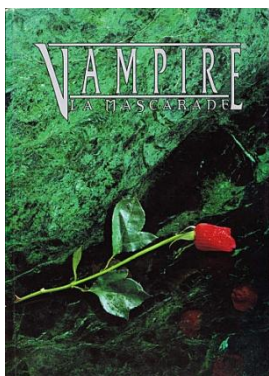
**1.19 *Le trône de fer : le jeu de rôle : aventures, guerres et intrigues dans le monde de George R. R. Martin* / Robert J. Schwalb ; conception Steve Kenson**  
Green Ronin, 2009

### **JDR TRON**

Livre de base

*Le jeu de rôle du trône de fer (A Song of Ice and Fire en anglais) propose une description de l'univers de jeu (Westeros), ainsi que les règles de création et de gestion des personnages et des maisons nobles, sans oublier les principaux systèmes de résolution pour l'intrigue, le combat et la guerre. Sept royaumes et neuf clans se partagent les contrées de Westeros.*

*Après le règne de la lignée des Targaryen, qui s'est terminé dans un bain de sang destiné à mettre un terme au règne du cruel Aerys II, c'est Robert Baratheon qui est monté sur le Trône de Fer. Il épousa Cersei Lannister dans le vain espoir d'unifier les royaumes sous sa bannière. Mais les révoltes, les complots et les conflits saisonniers se poursuivent. Dans Westeros, les nobles apprennent vite l'art de la guerre ou de l'intrigue, s'ils veulent survivre à leurs jeunes années!*



**1.20 Initiation à "Vampire, la mascarade"**

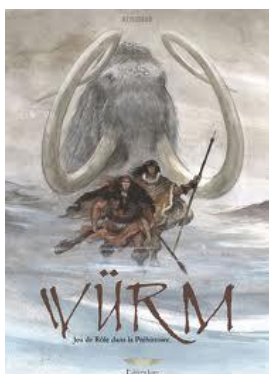
/ d'après Steve Brown...

Hexagonal, 1998

**JDR VAMP**

Livre de base

*Ce jeu de rôle contemporain-fantastique, publié en 1991 par White Wolf Publishing et édité en français par Hexagonal, est le premier jeu dans l'univers « gothic-punk ». Il devint célèbre comme l'un des plus symboliques de l'approche « narrative » des jeux du conteur. Il reste l'un des plus grands succès de cette catégorie de jeux, par la simplicité de ses règles, son univers complexe et son côté sombre.*



**1.21 Würm : jeu de rôle dans la préhistoire**

/ rédac. Emmanuel Roudier ; textes additionnels

Eric "Yodram" Gilleron, Olivier Castan

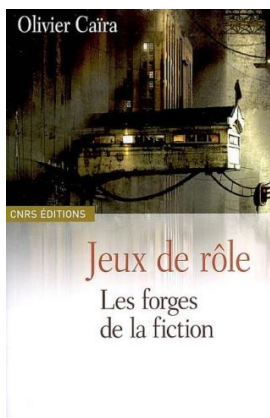
Ed. Icare, 2011

**JDR WURM**

Livre de base

*Une ère glaciaire appelée Würm, il y a trente-cinq mille ans, au sein du vaste territoire recouvert de steppe et de taïga qui s'étend entre les montagnes blanches et la mer rugissante, marche une multitude de créatures : mam-mouths, aurochs, cerfs géants, ours et lions des cavernes... Parmi eux, deux espèces humaines vivent en petites communautés : les hommes de Neandertal et de Cro-Magnon vous feront vivre des épreuves de survie, des quêtes légendaires....*

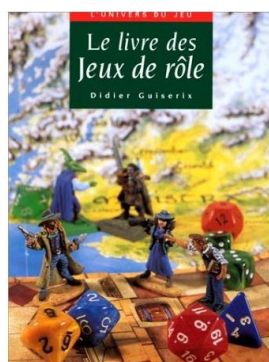
## 2. Documents sur les jeux de rôle



**Jeux de rôle : les forges de la fiction** / Caïra  
Olivier  
CNRS Éditions, 2007

**794 CAI**

Documentaire



**Le livre des jeux de rôle** / Didier Guiserix  
Bornemann, 1997

**794 GUI**

Documentaire

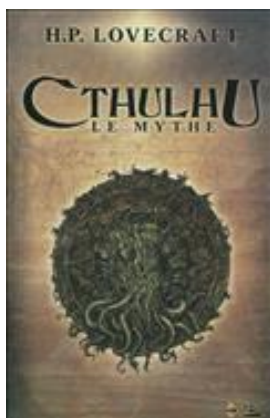


**Casus belli : le magazine de référence des  
jeux de rôle**  
Black book éditions  
1(novembre 2011)

**JDR**

Magazine bimestriel

### 3. Œuvres de fiction en lien avec les jeux de rôle



**Cthulhu, le mythe** / H. P. Lovecraft  
Sans-Détour, 2012

**LOVE M**

Roman

*Recueil de nouvelles fantastiques relatant le mythe de Cthulhu, une monstrueuse créature à tête de poulpe*

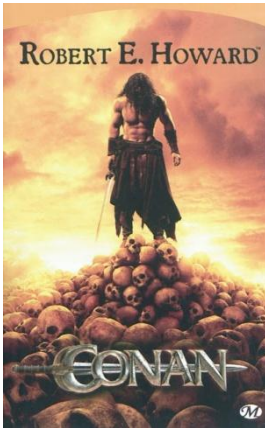


**Les mythes de Cthulhu ; Légendes du mythe de Cthulhu ; Premiers contes ; L'art d'écrire selon Lovecraft** / Howard Phillips Lovecraft : éd. Présentée par Francis Lacassin  
R. Laffont, 2010

**LOVE O**

Roman

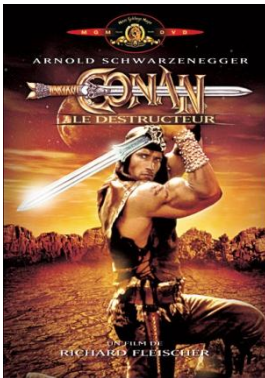
*Dans ses récits, Lovecraft imagine que les prodiges et les monstres du folklore européen (fantômes, sorciers, vampires), les abîmes temporels des religions orientales, les fables et légendes de l'Antiquité ne sont que des manifestations d'un culte secret unique.*



**Conan** / Robert Ervin Howard  
Milady, 2011

**HOWA C**

Roman



**Conan le destructeur** / un film de Richard  
Fleischer ; mus. by Basil Poledouris ; story Roy  
Thomas & Gerry Conway ; screenplay by Stanley  
Mann ; prod. by Raffaella De Laurentiis  
MGM Home Entertainment, cop. 2004

**DVD CONA**

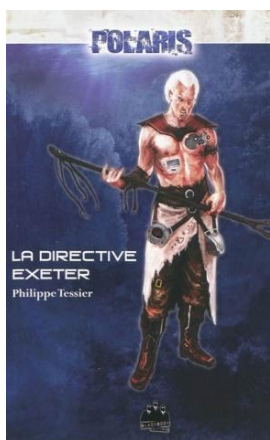
Adaptation cinématographique



**Conan : né sur le champ de bataille** / réal.  
par Marcus Nispel ; écrit par Thomas Dean Don-  
nelly & Joshua Oppenheimer et Sean Hood ; prod.  
Samuel Hadida & Victor Hadida  
Metropolitan filmexport, 2011

**DVD CONA**

Adaptation cinématographique  
Pour Conan, le légendaire guerrier cimmérien, ce  
qui avait commencé comme une vengeance per-  
sonnelle va se muer en combat épique pour sauver  
Hyboria d`une puissance maléfique surnaturelle.  
Face à ses ennemis, aux terrifiantes créatures et  
aux épreuves d`exception qui l`attendent, Conan  
va peu à peu comprendre qu`il est l`ultime espoir  
d`un peuple...



**Polaris** / par Philippe Tessier  
Black book, 2009-

**TESS P**

Romans  
Les foudres de l'abîme :  
Vol. 1: La directive Exeter  
Vol. 2: Opération Nemrod  
Vol. 3: Les soldats du crépuscule  
Projet domination :  
Vol. 4: Oracle  
Vol. 5: Conscience





**Le trône de fer** / George R. R. Martin ; traduit  
de l'américain par Jean Sola  
J'ai lu, impr. 2009-2010

**MART T**

Romans

Vol. 1: Le trône de fer ; Le donjon rouge

Vol. 2: La bataille des rois ; L'ombre maléfique ;  
L'invincible forteresse

Vol. 3: Intrigues à Port-Réal ; L'épée de feu ; Les  
noces pourpres ; La loi  
du régicide

Vol. 4: Le chaos ; Les sables de Dorne ; Un festin  
pour les corbeaux

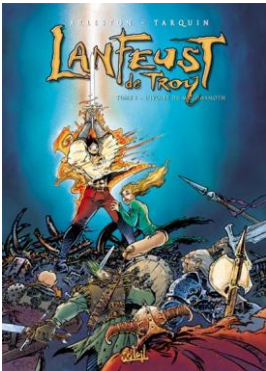


**Game of thrones : Le trône de fer : l'inté-  
grale de la première saison** / créé par David  
Benioff & D.B. Weiss ; inspiré du livre "Le trône  
de fer" de George R.R. Martin ; réal. par Tim Van  
Patten

Warner Home Video, 2012

**DVD GAME1**

Adaptation télévisuelle



**Lanfeust de Troy** / scénario Christophe Arleston, dessin Didier Tarquin  
Soleil, 1994-

**BD LANFEUST**

Bande dessinée

Tome 1: L'ivoire du Magohamoth

Tome 2: Thanos l'Incongru

Tome 3: Castel Or-Azur

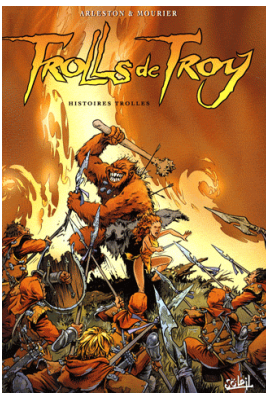
Tome 4: Le paladin d'Eckmül

Tome 5: Le frisson de l'Haruspice

Tome 6: Cixi impératrice

Tome 7: Les Pétaures se cachent pour mourir

Tome 8: La bête fabuleuse



**Trolls de Troy** / scénario: Christophe Arleston, dessin: Jean-Louis Mourier  
Soleil, 1997-

**BD TROLLS**

Bande dessinée

Vol. 1: Histoires trolles

Vol.2: Le scalp du vénérable

Vol.3: Comme un vol de pétaures

Vol.4: Le feu occulte

Vol.5: Les maléfices de la thaumaturge

Vol.6: Trolls dans la brume Guth

Vol.7: Plume de sage

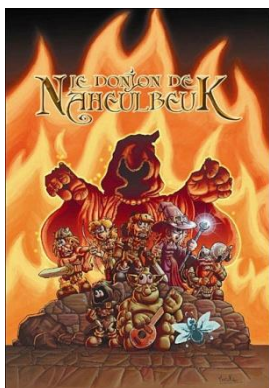
Vol.8: Rock'n troll attitude

Vol.9: Les prisonniers du Darshan

Vol.10: Les enragés du Darshan

Vol.11: Trollympiades

Vol.12: Sang famille

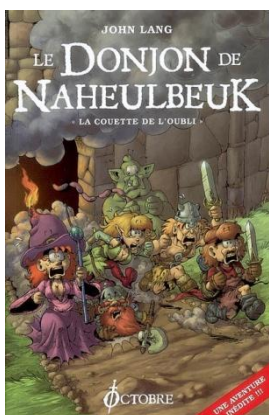


**Le donjon de Naheulbeuk** / scénario John Lang, dessins Marion Poinsoot  
Clair de lune, 2005-

**BD DONJON**

Bande dessinée

*Une série d'heroïc fantasy humoristique où les héros ne sont pas héroïques et où les compagnies ne sont ni soignées, ni organisées. Un groupe d'aventuriers pénètre le donjon de Naheulbeuk à la recherche de la dernière statuette de Gladeul-feurha qui permet l'accomplissement de la prophétie.*



**Le donjon de Naheulbeuk** / John Lang  
Ed. Octobre, 2010-2011

**LANG D**

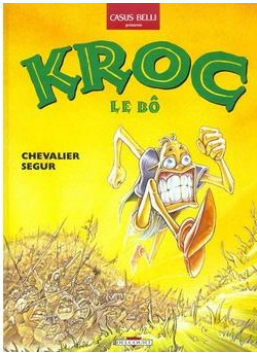
Vol. 1: La couette de l'oubli

Vol. 2: L'ordre de Xaraz

Vol. 3: Le conseil de Suak

Bande dessinée

*Les personnages de cette saga débutée en bande dessinée sont des caricatures archétypiques des univers héroïques fantastiques issus des jeux de rôle. Les héros n'ont pas de nom, ils sont désignés par leur classe de personnage ou leur race. En offrant la statuette au mage Théogal, les aventuriers viennent de lui donner les pleins pouvoirs pour anéantir la terre de Fangh.*



**Kroc le bô** / scénario: Bruno Chevalier, dessins:  
Thierry Ségur  
Delcourt : Casus Belli, 1990

**Magasin BD CHEV K**

Bande dessinée

*Barbares et géants, trolls et gnomes... tous veulent la peau du Gobelin le plus malchanceux de la création, qui sème la panique au royaume des donjons mal famés et des dragons mal lunés.*



**Les Ombres d'Esteren**

#### 4. Sites internet de référence

- Le **GROG** : *Arrivé sur terre le 8 mai 2000, le Guide du rôliste galactique est une organisation interplanétaire à but **non lucratif**, qui s'est donnée pour mission d'archiver tous les jeux de rôle parus dans sa base de données supra-luminique. Vous voulez suivre l'actualité des dernières sorties, connaître le contenu de chaque ouvrage, leur couverture, les différences entre VO et VF, fouiller dans les antiquités de grand-papa, faire des recherches sur les titres, thèmes ou éditeurs ? Le Grog est un site interactif : vous pourrez enrichir la base de données en saisissant vos critiques, vos coups de cœur ou vos coups de gueule concernant les jeux parus.*

<http://www.legrog.org/> [consulté le 28.08.2012]

- **FFJdR** : *Site de la Fédération française des jeux de rôle*

<http://www.ffjdr.org/accueil-ffjdr> [consulté le 28.08.2012]

- **JdRP** : *jeu de rôle passion : outil de recherche multi-sites spécialisé dans les articles de jeu de rôle (JDR) et de jeu de rôle amateur (JDRA). Il a pour objectif de faire découvrir toute la richesse de ce loisir. Pour les joueurs comme pour les meneurs de jeu, il propose des ressources pour tous les types d'univers et de personnages : médiéval fantastique, science fiction, contemporain, historique...*

<http://www.jdrp.fr/> [consulté le 28.08.2012]

Les images et les résumés de cette bibliographie sélective sont tirés de:

**[www.legrog.org](http://www.legrog.org)**

**[www.electre.com](http://www.electre.com)**

**[www.cassioplay.com/6-jeux-de-roles](http://www.cassioplay.com/6-jeux-de-roles)**

**<http://www.cede.ch/fr/default.cfm>**

**[www.amazon.fr](http://www.amazon.fr)**

**<http://opac.rero.ch>**

**<http://www.cede.ch/fr/default.cfm>**

[Consultés le 28.08.2012]

Astuce de recherche dans le catalogue collectif <http://opac.rero.ch> :

Insérer **jdr necfbv** dans le champ "recherche rapide" afin d'obtenir la liste complète des jeux de rôle disponibles à la Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds.

**[www.chaux-de-fonds.ch/bibliothèques](http://www.chaux-de-fonds.ch/bibliothèques)**

## **Collection "Les Bibliographies sélectives"**

- N° 18 Les jeux de rôle
- N° 17 Récits de vie : une sélection de témoignages
- N° 16 Nos plantes sauvages
- N° 15 Les maîtres de la nuit: histoires de vampires
- N° 14 Les polars nordiques
- N° 13 La "chick lit", une littérature pour les filles !
- N° 12 Une sélection DVD du cinéma du Sud
- N° 11 Une sélection DVD du cinéma helvétique
- N° 10 La violence
- N° 9 Cléopâtre, Néfertiti, Toutankhamon et les autres... : les romans de l'Égypte ancienne
- N° 8 Noël
- N° 7 Terrorisme, menaces internationales et guerre en Irak
- N° 6 A pied, à VTT ou à raquettes
- N° 5 La Suisse en balades
- N° 4 Stress
- N° 3 Catastrophes naturelles et phénomènes météorologiques
- N° 2 Schizophrénie
- N° 1 Anorexie et boulimie

Octobre 2012 / Lecture publique