

**Zeitschrift:** Actes de la Société jurassienne d'émulation  
**Herausgeber:** Société jurassienne d'émulation  
**Band:** 117 (2014)  
  
**Artikel:** Le jeu de rôle, outil d'émulation  
**Autor:** Jeannerat, Lionel  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-555428>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Le jeu de rôle, outil d'émulation

Lionel Jeannerat

**Le jeu de rôle n'est pas totalement inconnu de la Société jurassienne d'Emulation, qui y consacre un article dans les *Actes 2004, Jura, Pays ludique "Jeu Est Un Autre"*. Cet excellent article décrit les bases du jeu de rôle de table et décrit plus particulièrement un divertissement «cousin» : le jeu de rôle grandeur nature (GN). Antoine Boegli, André Ferlin et Philippe Simon y rapportent également l'ensemble des activités que leur association avait organisées jusque-là.**

Le présent article n'a pas pour vocation de compléter son prédécesseur en relatant la richesse des créations jurassiennes dans le domaine du jeu de rôle grandeur nature depuis 2004 ; elles sont pourtant nombreuses, principalement organisées par les associations Jeu Est Un Autre et S.T.I.M.

Je souhaite ici défricher un nouveau sujet à peine abordé en me concentrant sur le jeu de rôle de table (JdR). Je m'intéresserai plus particulièrement au potentiel pédagogique de l'activité, m'arrêterai sur quelques jeux qui illustrent le potentiel émulateur de ce loisir et dresserai un panorama de cette activité dans le Jura.

## Le jeu de rôle de table

Le jeu de rôle de table (JdR) est un jeu de société créatif et un mode d'expression narratif. En incarnant des personnages, les joueurs construisent une histoire en collaboration les uns avec les autres.

Pour simplifier, une partie de JdR est une discussion entre les joueurs, qui ont pour objectif de raconter ensemble une histoire, une aventure ou un drame.

Dans son modèle le plus classique, le JdR se joue autour d'une table et rassemble un meneur de jeu, qui endosse le rôle du narrateur, fait les descriptions et joue les personnages secondaires, et les joueurs, qui interprètent les personnages principaux de l'histoire. Une partie de jeu de rôle est régie par des règles de simulation, qui permettent aux joueurs et au meneur de jeu de se

mettre d'accord sur la progression de l'histoire. Les livres de jeux de rôle expliquent ces règles de jeu mais servent également d'inspiration au meneur pour insuffler un univers et une ambiance à la partie.



Les jeux de rôle se présentent sous différents formats.

Il existe des jeux de rôle utilisant des univers aussi diversifiés que le médiéval fantastique, la science-fiction ou le polar. D'autres s'inscrivent dans des univers historiques ; nous nous y intéresserons plus particulièrement.

L'imagination est l'unique support du JdR, ce qui demande un certain effort d'abstraction, un peu plus que pour ses cousins. Le jeu de rôle grande nature (GN) repose en grande partie sur les décors, les costumes et l'interaction physique entre les personnages-joueurs. Le jeu de rôle en jeu vidéo (RPG et MMORPG) fonctionne quant à lui sur des programmes informatiques et des bases de données qui se traduisent par des images sur écran, des sons, des vibrations dans la manette, etc.

Il faut également relever l'accessibilité du JdR, qui n'est en fin de compte qu'une discussion et qui nécessite une logistique quasiment inexistante ; nul besoin de costumes, de décors, de programmes informatiques, etc.

## Le JdR et l'abstraction historique

L'histoire nécessite de la part des joueurs une grande part d'abstraction pour comprendre les mentalités et les intentions des personnages historiques.

Il est également important de faire preuve d'imagination et de cohérence lorsqu'il s'agit de se représenter les sociétés, les cultures et les civilisations passées, même lorsqu'elles sont proches de nous. Sur cette nécessité d'imaginer, l'histoire et le JdR sont très proches.

Bien entendu, la discipline scientifique qu'est l'histoire nécessite beaucoup de rigueur et une réflexion approfondie. Elle doit éviter les approximations et les inventions farfelues. Sur ces points, l'histoire s'écarte complètement du JdR qui, lui, se vit sur l'instant, rendant difficile toute rigueur scientifique ou documentaire. De plus, le moteur du JdR est avant tout narratif, ce qui le rapproche d'une discipline artistique comme la littérature. La finalité d'un jeu de rôle en fait un objet impropre à la recherche, et il est important de garder à l'idée que malgré toute la rigueur apportée à certains livres de jeu de rôle, leur objectif reste ludique et non scientifique.

### **Le matériel de jeu de rôle**

La plupart du temps, un jeu de rôle se présente sous la forme d'un livre de référence, appelé «livre de base». Il sert de manuel de jeu, en expliquant ce que l'on joue (type de personnage, univers, etc.) et explicitant les règles de simulation. Ce livre propose souvent des descriptions et des explications qui facilitent la mise en place d'une partie. Des scénarii ou «canevas d'aventure» prêts à l'emploi sont également mis à la disposition du meneur de jeu qui animera la partie.

Ensuite, des collections entières de livres se constituent autour de certains jeux de rôle. Les ouvrages suivants, appelés «suppléments», servent à approfondir des aspects du jeu et à donner de nouvelles sources d'inspiration ou de nouveaux scénarii aux meneurs de jeu.

Durant une partie de jeu de rôle, d'autres accessoires sont souvent nécessaires. Les plus fréquents sont les «feuilles de personnages», qui décrivent les héros interprétés par les joueurs et définissent leurs forces et faiblesses. Pour les nécessités de la simulation, les jeux de rôle ont souvent recours au hasard. Les joueurs se dotent alors également de dés ou de cartes selon les spécificités des règles.

Pourtant, lorsque l'on connaît ses limites, le JdR apparaît comme un excellent outil de vulgarisation de l'histoire. Le jeu de rôle est avant tout un *jeu* et apporte un plaisir ludique que les travaux scientifiques n'ont pas. Il permet également d'explorer en toute simplicité des sociétés et des univers différents, qui se rapprochent au mieux de ceux de nos ancêtres. De plus, le JdR est un excellent entraînement à l'abstraction historique, qui procède de la même manière.

Pour des joueurs confirmés, il est possible d'improviser une partie de jeu de rôle sur n'importe quelle période ou thématique historique, à condition que les joueurs aient des connaissances de base sur le sujet ; mais pour des novices dans le JdR, il existe de nombreux jeux qui faciliteront la démarche. En voici quelques exemples :

### Survivre pendant la glaciation

Dans le jeu *Würm*, on interprète des hommes préhistoriques, *Homo sapiens* ou de Néandertal. Le manuel de jeu est richement illustré et très bien documenté par Emmanuel Roudier, auteur par ailleurs de nombreuses bandes dessinées portant sur la dernière glaciation. L'ouvrage seul est déjà un excellent travail de vulgarisation.

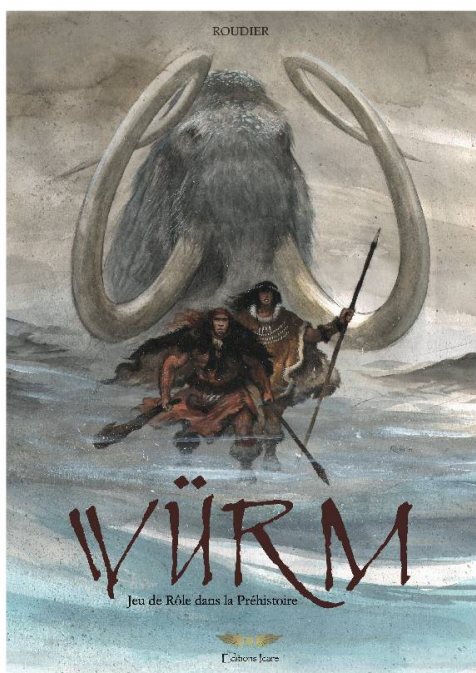


Fig. 1 : Le jeu *Würm*.

Le jeu propose des histoires s'inscrivant dans le quotidien des chasseurs-cueilleurs de cette époque. Il permet d'explorer toutes les questions liées à la survie, au sens des rituels tribaux et aux rapports communautaires. Le jeu donne également la possibilité d'interpréter des personnages enfants pour explorer la quête initiatique qui les amènera à prendre leur place dans la tribu.

Le jeu fait le choix d'intégrer subtilement les pratiques spirituelles et rituelles en leur donnant une influence directe sur les personnages ; *Würm* est une réussite et a d'ailleurs reçu plusieurs prix.

J'aimerais tout particulièrement relever l'excellent scénario de *L'odyssée des Hommes-ours*, qui propose de jouer les derniers hommes de Néandertal,

lesquels prennent conscience de l'extinction de leur « lignée » ; une aventure très forte en émotions.

### Au cœur des croisades

*Miles Christi* est une perle dans son genre. Son manuel ne se contente pas d'être une fantastique encyclopédie vulgarisatrice des croisades, avec des plans, des chronologies et des descriptions de personnages et de lieux historiques ; il propose une véritable immersion dans les mentalités médiévales.

En effet, dans *Miles Christi*, on joue des moines chevaliers du Temple : les Templiers. L'univers n'est pas le Moyen-Age selon notre vision actuelle, mais il correspond à l'imaginaire de l'époque. Les miracles et le démon existent, des êtres fabuleux vivent dans les confins du monde, etc.

Contrairement à ce que l'on peut penser, le jeu ne propose pas aux joueurs de lutter contre les infidèles sans état d'âme, et l'univers n'est pas manichéen : il rend compte de toute la complexité de la société de la Palestine. Les personnages templiers doivent suivre le plus strictement possible les codes de chevalerie et les règles monastiques afin de devenir une sorte d'idéal médiéval. Le péché et la confession sont des éléments constitutifs du jeu et sanctionnent les personnages excessifs. Les scénarii proposés jouent beaucoup sur les cas de conscience des personnages et ressemblent plus à des quêtes spirituelles qu'à des aventures épiques.

*Miles Christi* est, à mes yeux, le jeu de rôle historique le plus réussi qui soit sorti en français à ce jour.

### Survivre à la Saint-Barthélemy

*Te Deum pour un massacre* est l'exemple parfait du jeu de rôle encyclopédique. Le jeu comprend un ouvrage de plus de 500 pages qui « résume » toute la France pendant les guerres de religions (seconde moitié du XVI<sup>e</sup> siècle). Le travail de compilation et de vulgarisation est formidable, et le livre rédigé par le romancier Jean-Philippe Jaworski se lit facilement.

Si le contexte du jeu est bien spécifique, les personnages que l'on y joue sont très divers : du paysan au noble en passant par les mercenaires. Les scénarii quant à eux exploitent les spécificités de la période comme les intrigues politiques ou les persécutions religieuses.

### Des histoires contemporaines

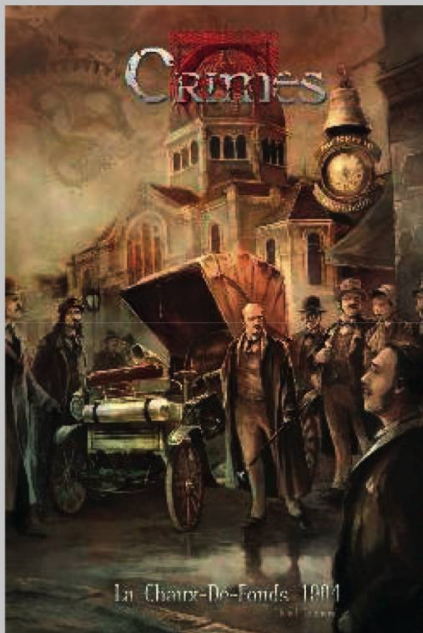
De nombreux jeux de rôle traitent de périodes plus contemporaines. Chacun adopte des approches différentes, qui permettent d'explorer l'histoire de multiples manières. Je vais me contenter d'évoquer quelques jeux.

Avec *Maléfice*, un jeu qui se déroule à la Belle Epoque (1870-1914), les personnages sont confrontés à des puissances occultes. Bien qu'il soit plus proche de l'horreur et du fantastique que de l'historique, le jeu s'inspire de traditions et de faits divers avérés. D'ailleurs, la marque de fabrique du jeu consiste en une habile utilisation de sources historiques, parfois détournées. La puissance du jeu réside dans l'ambiguïté entre histoire réelle et histoire fictionnelle.

Le jeu *Crimes* prend également place durant la Belle Epoque. Les scénarii s'articulent souvent autour d'enquêtes criminelles, mais le véritable enjeu pour les personnages est moral et psychologique. *Crimes* met l'accent sur les mentalités, les tabous et les opinions caractéristiques du début du siècle. L'enquête ne se résume pas à une énigme mais bouscule les certitudes des personnages. Le jeu se prête tout particulièrement à l'exploration de luttes politiques et culturelles de la Belle Epoque : colonialisme, luttes sociales, etc. *Crimes* est un jeu à la thématique historique très forte mais tire son esthétique

### La Chaux-de-Fonds 1904

Projet de l'association SwissMade JdR, *La Chaux-de-Fonds 1904* est un supplément du jeu de rôle *Crimes*. Le livre comprend une description complète et vulgarisée de la métropole horlogère au tournant du XIX<sup>e</sup> siècle. Un scénario original complète l'ouvrage, mettant en scène la grève des maçons de 1904, ainsi que le docteur Alexandre Favre, personnage historique haut en couleur de la ville. Le jeu proposé est largement



documenté et complète son inspiration historique par la littérature chaux-de-fonnière de l'époque, notamment avec les romans de Walter Biolley.

L'objectif du projet est double : faire découvrir le jeu de rôle dans la région et faire connaître La Chaux-de-Fonds aux amateurs de jeux de rôle. Dans cette optique, le livre est vendu dans toutes les boutiques de jeu de la francophonie et, chose exceptionnelle pour le jeu de rôle, dans les librairies de Suisse grâce à Alphil. De plus, les initiateurs du projet animent des parties à différentes occasions dans l'Arc jurassien et effectuent parallèlement une tournée en France et en Belgique.

des thèmes littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle : naturalisme, symbolisme, littérature fantastique.

L'un des jeux de rôle au plus grand succès dans le monde francophone est sans nul doute *L'Appel de Cthulhu*. Le jeu s'inspire de l'œuvre littéraire de H.P. Lovecraft (1890-1937). Le genre du jeu n'est pas à proprement parler « historique » et s'inscrit dans le genre de l'enquête et de l'horreur. Les protagonistes sont généralement confrontés à des forces magiques et cosmiques dont la révélation provoque la folie chez les personnages. Dans sa version classique, le jeu se déroule durant l'entre-deux-guerres mais propose des suppléments permettant de jouer à la Belle Epoque, pendant la Seconde Guerre mondiale ou même pendant le Haut Moyen-Age byzantin.

Grâce à son succès, la gamme de *L'Appel de Cthulhu* est pléthorique et possède des ouvrages encyclopédiques de grande qualité. Par exemple, *Le Manuel de l'Équipement* dresse un panorama complet des armes, des véhicules et des équipements d'expéditions dans les années 20 et 30. Le jeu est également connu pour les ouvrages détaillant des villes entières durant les Année Folles : Lyon, New York, La Nouvelle-Orléans, Marrakech et San Francisco.

## Un outil pédagogique multifonction

Après ce rapide tour d'horizon des jeux de rôle historiques, il est important de relever que le champ d'action pédagogique et vulgarisateur ne se limite pas à l'histoire.

Le jeu de rôle *Sens Hexalogie* de Romaric Briand propose une expérience ludique qui fait une excellente introduction aux philosophies de Wittgenstein, Nietzsche et Saint-Exupéry. Ce jeu de science-fiction a pour but d'explorer l'essence de la réalité et de pousser les joueurs à philosopher.

Dans *Nains & Jardins*, les joueurs interprètent des nains de jardin qui s'animent la nuit venue pour sauver leur ville de la pollution et des querelles de voisinage. Ce jeu à l'ambiance bon enfant se déroule dans la localité où se trouvent les joueurs. Les thèmes comme l'urbanisme et l'environnement sont au cœur des scénarii.

Le jeu anglo-coréen *Magicians* est un outil pédagogique en soi. Les personnages y interprètent des magiciens qui doivent réciter des formules dans une langue étrangère pour lancer leurs sorts. Écrit par un professeur d'anglais en Corée, le jeu s'accompagne d'une application pour téléphone portable qui permet de juger de la bonne prononciation des mots. Le jeu de rôle peut ainsi servir d'outil amusant pour l'apprentissage des langues.

Il est impossible d'aborder tous les jeux qui peuvent être utilisés à des fins pédagogiques, c'est pourquoi je conclurai par ma propre expérience comme

professeur de préapprentissage au Centre de formation professionnelle (Industrie) de Saint-Imier.

Pendant deux ans, j'ai intégré le jeu de rôle à mon enseignement. Il m'a permis d'exercer les compétences sociales et créatives des élèves. Activité multidisciplinaire, elle servait d'amorce à des travaux de composition de français et m'a permis d'introduire de manière détournée des problèmes mathématiques. L'aspect récréatif du jeu permettait d'aborder en douceur des sujets plus généraux, comme l'endettement ou la violence. J'ai également pu constater que le jeu de rôle avait aiguisé la curiosité d'élèves, qui ont lu des livres ou regardé des films en rapport avec les activités en classe.

Cette expérience en classe a été globalement concluante et ouvre le champ à une approche pédagogique originale.

### Le jeu de rôle dans l'Arc jurassien

Le JdR est un loisir discret, qui s'organise entre amis dans un cadre privé. Il est donc difficile de connaître le nombre de joueurs dans notre région. D'ailleurs, aucune étude ou recensement ne peut nous donner le moindre indice à ce sujet.



Partie de jeu de rôle à la Bibliothèque de la ville de La Chaux-de-Fonds dans le cadre d'une animation autour du jeu *La Chaux-de-Fonds 1904*.

Concernant les événements publics et réguliers, les principaux sont la Nuit du jeu d'Oniris à Neuchâtel (novembre) et le festival Ludesco à La Chaux-de-Fonds (mars). Une Nuit du jeu était organisée de 2007 à 2010 aux Fours à Chaux de Saint-Ursanne par l'association Jura Jeu de Rôle, à présent dissoute. Ces événements centrent leurs animations autour des jeux de société dans leur sens large, le jeu de rôle n'étant qu'une activité parmi d'autres.

La Nuit du jeu de Neuchâtel rassemble chaque année 3 à 4 tables de jeu de rôle. Le festival Ludesco possède une tout autre envergure en rassemblant 1500 joueurs sur le week-end, et le jeu de rôle est très présent dans sa programmation. L'événement accueille environ 30 parties, qui prennent place parfois dans des lieux particuliers comme les musées de la ville. Des joueurs de toute la francophonie viennent jouer et présenter leurs créations à cette occasion.

L'accessibilité au jeu de rôle reste pourtant limitée. Depuis 1984, le magasin de jeu de Bienne *Delirium Ludens* assurait la distribution et la vente des livres de jeu de rôle dans la région ; mais, depuis quelques années, la boutique a décidé de se concentrer sur les boîtes de jeu et d'abandonner cette activité. La boutique Idée Jeux de La Chaux-de-Fonds a proposé également une collection de jeux de rôle jusqu'en 2014, année de sa fermeture. Bien que quelques rares livres bénéficient d'une distribution en librairie, à l'heure actuelle, les achats sur les boutiques Internet sont l'unique moyen d'acquérir des jeux de rôle dans la région.

Pourtant, l'achat n'est pas l'unique solution, puisque la Bibliothèque de la Ville de La Chaux-de-Fonds possède depuis 2012 l'unique collection publique de jeux de rôle de Suisse. Il est ainsi possible d'emprunter à distance ces ouvrages dans toutes les bibliothèques de Suisse romande, et de manière simplifiée au sein du Réseau des bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ).

Sur le plan de la création, trois acteurs locaux s'illustrent particulièrement : il s'agit de Delémontains, tous expatriés. Antoine Boegli fait office de précurseur régional : président de la coopérative d'édition 2d Sans Faces, il participe activement au développement des jeux *Vermine* (post-apocalyptique), *Nightprowler* (médiéval fantastique) et *Tigres Volants* (space opera). Il participe également à la traduction de jeux, comme l'excellent *Nobilis* (mythologique inclassable). Antoine Boegli travaille actuellement sur une adaptation en jeux de rôle de table de l'univers d'Ajia, qui a servi de cadre aux derniers jeux de rôle grandeur nature (GN) organisés en Ajoie par Jeu Est Un Autre.

Christophe Boeckle a modéré pendant de nombreuses années le forum Internet *Silentdrift*. Ce lieu d'échange a largement participé à la réflexion générale sur la création et l'édition en langue française. L'influence de Christophe Boeckle sur la scène du jeu de rôle indépendant francophone est décisive, car son travail de traduction et d'explication de théories américaines nouvelles a favorisé le développement de nouvelles manières de jouer et de créer. Le Delémontain travaille bien entendu sur ses propres jeux, tels qu'*Innommable* (horreur), inédit à ce jour, et collabore sur de nouvelles créations avec la Rudisylvaine Sylvie Guillaume. Ils sortent en 2015 *Les Petites choses oubliées* (sentimental, jeu à deux joueurs).

Pour terminer, Lionel Jeannerat, auteur du présent article. Après avoir participé au développement du jeu de rôle *Agone* (Renaissance fantastique) au sein du collectif Souffre-Jour, j'ai rejoint la prolifique association de création ForgeSonges. J'y ai assuré la responsabilité de plusieurs projets comme le concours de création Les D miurges en herbe et l'encadrement dans la cr ation de plusieurs jeux : *Mississippi* (historique fantastique) et *Billet Rouge* (horreur uchronique). En parall le, j'ai d velopp  des projets plus personnels comme *Romance  rotique* ( rotisme) et, avec l'aide de l'association SwissMade JdR, *La Chaux-de-Fonds 1904* (historique). Je poursuis   pr sent mon travail de cr ation avec un int r t pour les sujets qui touchent l'Arc jurassien.

## Conclusion

Le jeu de r le est un loisir relativement jeune qui offre des perspectives in dites en termes d' mulation et de vulgarisation. Malgr  son caract re p riph rique, l'Arc jurassien ne semble pas   la tra ne dans ce domaine et poss de   ce jour des r alisations et des infrastructures plut t d velopp es.

Cet article explicatif dresse un portrait g n ral d'une activit  qui pourrait encore se d velopper   l'avenir. Les opportunit s existent.

*Lionel Jeannerat est un historien et cr ateur de jeux ind pendant. Il est  galement membre du Cercle d'Etudes historiques.*

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages scientifiques traitant du jeu de rôle :

- CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Editions, 2007.
- CAÏRA Olivier et LARRÉ Jérôme (dir.), *Jouer avec l'Histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, 2009.
- BOEGLI Antoine, FERLIN André et SIMON Philippe, « Jura, Pays ludique "Jeu Est Un Autre" », in : *Actes 2004*, Porrentruy, SJE, 2005.
- Fédération Française de jeux de rôle, *Qu'est-ce que le jeu de rôle ?* <http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/services-plaquettejdr.pdf>
- DEVERNAY Laurent et STIJVE Sanne, « Le JdR à l'école », in : *Di6dent 6, Le Jeu de rôle de 7 à 77 ans ?* Di6dent, janvier 2013.

### Ouvrages de jeux de rôle cités dans l'article :

- ROUDIER Emmanuel, *Würm*, éd. Icare, 2011.
- CLERC Benoît, *Miles Christi*, Lille, SPSR, 1995.
- JAWORSKI Jean-Philippe, *Te Deum pour un massacre*, éd. du Matagot, 2010.
- BABARIT Olivier, DUGOURD Daniel, GAUDO Michel et HAMM Fabien, *Maléfices*, éd. du Club Pythagore, 2006.
- LEFEBVRE Yann et Shakeri Mahyar, *Crimes. Livret de découverte*, Ecuries d'Augias, 2014.
- JEANNERAT Lionel, *La Chaux-de-Fonds 1904*, Ecuries d'Augias, 2014.
- Travail collectif, *L'Appel de Cthulhu*, Sans-Détour, 2008.
- CALVAYRAC Romuald, *Le Manuel de l'Équipement*, Sans-Détour, 2014.
- BRIAND Romaric, *Sens Renaissance*, Saint Malo, 2010.
- BAUZA Antoine, *Nains & Jardins*, Caravelle, 2008.
- SIMONS Kyle, *Magicians*, Kyle Simons, 2013.
- Œuvre collective, *Nightprowler*, 2d Sans Faces, 2006.
- BORGSTROM Rebecca Sean et BOEGLI Antoine, *Nobilis*, 2d Sans Faces, 2001.
- GALLAY Stéphane, *Tigres Volants*, 2d Sans Faces, 2006.
- Œuvre collective, *Souffre-Jour 4 à 6*, [http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=109&Itemid=140](http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=109&Itemid=140).
- GÉRARD Christophe, *Mississippi. Tales of the Spooky South*, Les XII Singes, 2011.
- JEANNERAT Lionel, *Romance érotique*, Ecuries d'Augias, 2012.
- QUENTIN Thomas et JEANNERAT Lionel, *Billet Rouge*, Ecuries d'Augias, 2012.

## SITES INTERNETS

- Le Guide du Roliste Galactique est le plus grand catalogue encyclopédique du jeu de rôle. Un site incontournable. <http://www.legrog.org/>
- SwissMade JdR est une association suisse pour la promotion du jeu de rôle. <http://swissmadejdr.org/>
- La Fédération française de jeu de rôle est une association qui a pour but de promouvoir et d'expliquer le jeu de rôle en France. <http://www.ffjdr.org/>
- Le festival Ludesco est le plus grand événement de l'Arc jurassien proposant du jeu de rôle. <http://ludesco.ch/>
- Le forum *Silentdrift*, modéré par Christophe Boeckle, fut un lieu d'échange portant sur la création et l'édition de jeux de rôle. Il est actuellement uniquement accessible à la lecture. <http://www.silent-drift.net/forum/>

