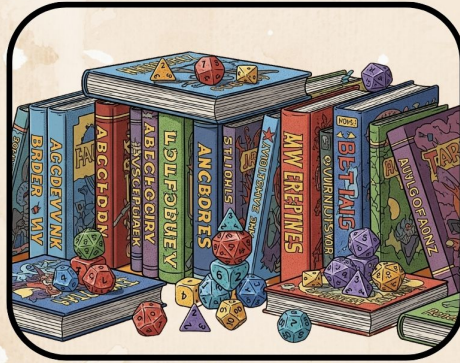




L'Auberge  
des Rêveurs

# BAR À JEUX DE RÔLE



- une sélection de JdRs en libre service
- des parties de 2h max, et des règles expliquées en 10min



## Licence



Ce catalogue a été mis en page par [Lucas Cimon](#) en avril 2026 pour le festival [M&M](#). Il est placé dans le domaine public : [CC0](#). Le code source est sur GitHub : [Lucas-C/jdr](#).

## Sommaire

- |                                                   |                        |                                                              |                         |
|---------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------------|
| • <a href="#">Jeux For The Story</a>              | <a href="#">Page 2</a> | • <a href="#">CYBER//PUNK</a>                                | <a href="#">Page 10</a> |
| • <a href="#">Run. Die. Repeat.</a>               | <a href="#">Page 3</a> | • <a href="#">Queen-Killer</a>                               | <a href="#">Page 11</a> |
| • <a href="#">Cheat Your Own Adventure</a>        | <a href="#">Page 4</a> | • <a href="#">Dungeon Heart</a>                              | <a href="#">Page 12</a> |
| • <a href="#">Le dernier café sur la gauche</a>   | <a href="#">Page 5</a> | • <a href="#">La Brigade du Chaos</a>                        | <a href="#">Page 13</a> |
| • <a href="#">Tout le monde est John Jean</a>     | <a href="#">Page 6</a> | • <a href="#">2200 : Le jugement des dieux</a>               | <a href="#">Page 14</a> |
| • <a href="#">Big Gay Orcs</a>                    | <a href="#">Page 7</a> | • <a href="#">Genius Loci</a>                                | <a href="#">Page 15</a> |
| • <a href="#">Sexy Battle Wizards</a>             | <a href="#">Page 8</a> | • <a href="#">LA VENGEANCE DES PANDAS ROUX DE L'ESPACE !</a> | <a href="#">Page 16</a> |
| • <a href="#">Dans la nuit longue et glaciale</a> | <a href="#">Page 9</a> |                                                              |                         |

# Jeux For The Story

**Joueur·euses :** 2 à 5 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** sans MJ, sans dés, à tour de rôle, narration collective, facile à jouer

**Description :** Inventez ensemble des histoires épiques, drôles, dramatiques, riches en émotions, rencontres et lieux inattendus.

Quatre jeux For The Story sont disponibles :

**Sur la Route** est le dernier publié, et le plus riche. Quel est le but de votre voyage ? Pour quelles raisons avez-vous pris la route ? Quel drama révélez-vous en chemin ? Choisissez l'un des 48 thèmes proposés, puis laissez-vous guider des préparatifs du voyage jusqu'à sa conclusion.

**Pour la Reine** est l'excellent jeu qui a lancé la collection. Racontez un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons, jusqu'à l'apparition de la plus importante des questions : La Reine est attaquée. La défendez-vous ?

**Donjons et siphons :** L'entretien des W.C. et des canalisations d'un donjon est un travail difficile, rempli d'épreuves, et il est temps que le Seigneur du Donjon vous prenne en considération. Qui parmi vous montrera qu'il a toutes les qualités (et une bonne dose de folie) pour vous représenter ?

**Rituels :** Entrez dans un monde de cultes secrets et de rituels mystiques : choisissez l'un des 8 contextes et l'un des 8 rituels à accomplir, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. Inventez ensemble un récit mêlant mysticisme, doutes et complots.

**Matériel requis :**

- La boîte du jeu et ses cartes



Retrouvez ce jeu ici :



# Run. Die. Repeat.

**Joueur·euses :** 1 MJ + 1 à 6 joueur·euses

**Durée :** 20 à 30min en général

**Spécificités :** temps limité, à tour de rôle

## Description :

*Vous êtes piégé dans une **boucle temporelle** !  
Chaque fois que vous mourrez, vous recommencez  
exactement au même endroit, au même instant.  
Trouverez-vous comment vous échapper ?*

Un jeu conçu pour de courtes sessions effrénées, stimulant l'imagination et l'improvisation des joueur·euses qui jouent à tour de rôle.

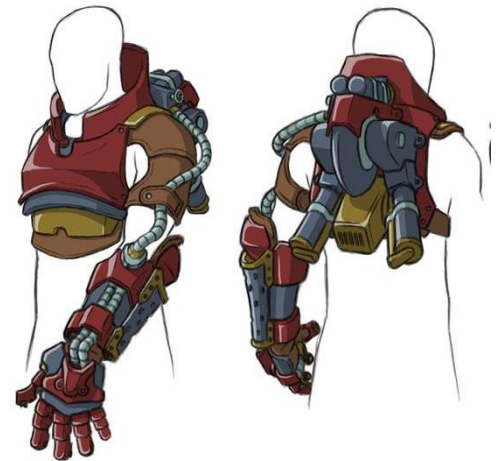
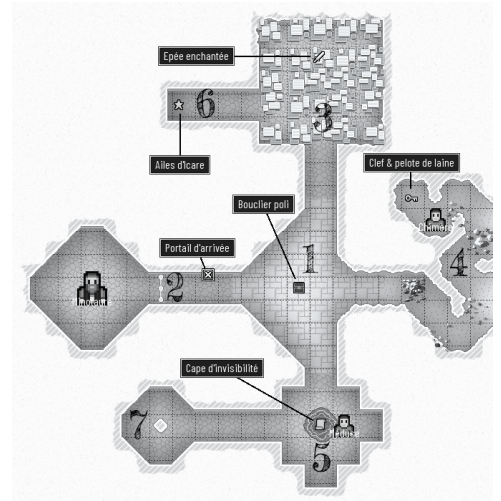
## Matériel requis :

- Un dé à 6 faces
- Un minuteur, par exemple sur smartphone

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une page
- Chaque partie peut être intégralement improvisée, mais quelques scénarios sont aussi proposés : une feuille pour chaque



Retrouvez ce jeu ici :



# Cheat Your Own Adventure

CHEAT YOUR OWN ADVENTURE

Le jdr dont **VOUS** êtes le héros



**Joueur·euses :** 3 à 5 joueur·euses

**Durée :** 1h environ

**Spécificités :** sans MJ, à tour de rôle

**Description :**

*Incarnez tour à tour le **Lecteur** d'un livre-dont-vous-êtes-le-héros et le **Narrateur** qui offre des choix de pages où se rendre ensuite. Réussirez-vous à aller au bout de l'aventure sans revenir en arrière ?*



**Matériel requis :**

- 4 dés à 6 faces

**Nombre d'exemplaires disponibles :**

**Documents à remettre :**

- Règle du jeu : une feuille recto-verso

Retrouvez ce jeu ici :



# Le dernier café sur la gauche

**Joueur·euses :** 3 à 5 joueur·euses

**Durée :** 1h environ

**Spécificités :** axé sur le *roleplay*, sans MJ, sans dés, narration collective, règles à lire au fur et à mesure

## Description :

*Nous sommes au milieu d'un pet bourg désert indéterminé, un mardi pluvieux de novembre, tôt dans la soirée. Vous savez le moment où tous les magasins ont fermé, et les quelques rares personnes encore présentes terminent leur boulot ou leurs courses en vitesse. Une seule vitrine reste allumée, le dernier café sur la gauche. A l'intérieur, sous le regard fagué et apathique d'un barman qui vient de travailler dix heures d'affilé, sont assis une poignée de personnes, seuls à leur table.*

*Qui sont-ils ?*

**Nombre d'exemplaires disponibles :**

**Documents à remettre :**

- Règle du jeu : une feuille recto-verso



Retrouvez ce jeu ici :



# Tout le monde est Jøhn Jean

**Joueur·euses :** 1 MJ + 2 à 5 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** à tour de rôle, sans scénario fourni : improvisation nécessaire, minimaliste, peu d'explications fournies : à vous d'improviser !

## Description :

*Jøhn Jean est possédé par des esprits maléfiques : VOUS !*

*Incarnez des âmes errantes / démons / spectres possesseurs et lutez pour prendre le contrôle du corps de Jøhn Jean.*

Tout le monde est John est court jeu de rôle indé datant des années 2000.

Cette version traduite récemment en français évite l'aspect psychophobique des règles originales en faisant plutôt incarner aux joueur·euses des esprits luttant pour prendre possession de Jøhn Jean.

## Matériel requis :

- Un dé à 6 faces
- Une feuille d'esprit pour chaque joueur·euse

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : 3 pages



Retrouvez ce jeu ici :



# Big Gay Orcs

**Joueur·euses :** 1 MJ + 2 à 5 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** drama, axé sur le *roleplay*, sans scénario fourni : improvisation nécessaire, minimaliste, peu d'explications fournies : à vous d'improviser !



## Description :

*Vous êtes des champions parmi les orcs. Après l'assassinat de votre Saigneur, vous avez reçu les ordres du Grand Khan : votre forteresse est la dernière ligne de défense entre l'armée ennemie et la capitale orc, et vous devez la défendre jusqu'à la mort s'il le faut.*

*Peut-être serez-vous tous morts demain.*

*Le soleil se couche et vous apercevez les braseros ennemis à l'horizon. Vous songez à la vie que vous avez passé au côté de vos camarades orcs.*

*Parviendrez-vous à leur dire ce que vous ressentez réellement, alors que la fin est si proche ?*

## Matériel requis :

- Trois dés à 6 faces : un rouge, un noir, un blanc
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une page

Retrouvez ce jeu ici :



# Sexy Battle Wizards

**Joueur·euses :** 1 MJ et 2 à 4 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** sans scénario fourni : improvisation nécessaire, minimaliste, peu d'explications fournies : à vous d'improviser !

## Description :

**VOUS ÊTES UN·E MAGE DE BATAILLE SEXY.**  
Vous êtes membre du Collège Errant, une organisation basée dans un château volant magique qui parcourt le monde afin d'éviter des désastres arcaniques et combattre l'injustice.  
En fait, vous n'avez aucune autorité pour agir de la sorte.  
La police vous déteste et vous êtes recherché·e dans plusieurs pays pour dommages collatéraux causés alors que vous sauviez le monde.

## Matériel requis :

- Un dé à 6 faces
- 2 dés à 10 faces
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une page



Retrouvez ce jeu ici :



# Dans la nuit longue et glaciale

**Joueur·euses :** 2 à 4 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** narration collective, sans scénario  
fourni : improvisation nécessaire

## Description :

*Après un crash d'hélicoptère sur un flanc de montagne, en plein hiver, le protagoniste de l'histoire se retrouve perdu à quelques kilomètres du crash et devra faire son maximum pour survivre à la nuit longue et glacée.*

Dans ce jeu de rôle, un·e seul·e des joueur·euses incarne le personnage principal, tandis que les autres incarnent l'environnement hostile.

## Matériel requis :

- 2 dés à 6 faces
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse
- (optionnel) 20 jetons : idéalement de 2 couleurs différentes, 10 de chaque

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une feuille recto-verso



Retrouvez ce jeu ici :



# CYBER//PUNK

**Joueur·euses :** 1 MJ + 2 à 6 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** sans scénario fourni : improvisation nécessaire

## Description :

*NOUS SOMMES EN 20X6. Vous formez une équipe de Runners – des agents mercenaires dont l'expertise est à vendre, dans un crépuscule semi-légal entre les mégacorporations monolithiques, les gangs vicieux et les habitants opprimés de The Sprawl, un dédale urbain baigné de néons. TON OBJECTIF : Terminez la mission et restes en vie.*

Un jeu de rôle inspiré des univers de *Blade Runner*, *Neuromancer*, *Ghost in the Shell* et *Shadowrun*. C'est un *hack* du JdR *Lasers & Feelings*, et les règles sont donc ultra simples.

## Matériel requis :

- Un dé à 6 faces

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une feuille recto-verso



Retrouvez ce jeu ici :



# Queen-Killer

**Joueur·euses :** 3 à 4 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** drama, axé sur le roleplay, sans dés

## Description :

*La Reine est morte. L'un de nous l'a tué.  
Personne ne s'est encore emparé de sa couronne.  
Mais l'un de nous mérite de la porter.  
Nous devons nous décider et choisir un régent ou  
une régente, légitime ou non, ou nous périrons  
tous.*

Queen-Killer est un jeu d'intrigues, de trahison et de romance.

Combattez pour le trône ! Tombez amoureux ! Ou vengez vous dans le sang !

## Matériel requis :

- Un jeu de 32 ou 52 cartes
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse
- Une pièce de monnaie

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une page
- Une aide de jeu par joueur·euse



Retrouvez ce jeu ici :



# Dungeon Heart

**Joueur·euses :** 2 à 4 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** *dungeon crawler*, sans MJ

## Description :

*“De temps en temps ils viennent. Ces vilaines créatures nommées Aventuriers. Ils envahissent notre demeure sans aucun respect. Ils viennent voler, tuer et détruire tout ce qui nous est cher. Nous devons tout faire pour les arrêter, quitte à y laisser la vie. Nous défendrons notre cœur de leur cupidité infâme et sans limite. Car s'ils arrivent à l'atteindre et à le vaincre, ce sera la fin pour nous et nous serons perdus à jamais...”*

Incarnez les gardiens d'un donjon défendant leur demeure contre des aventuriers maléfiques.

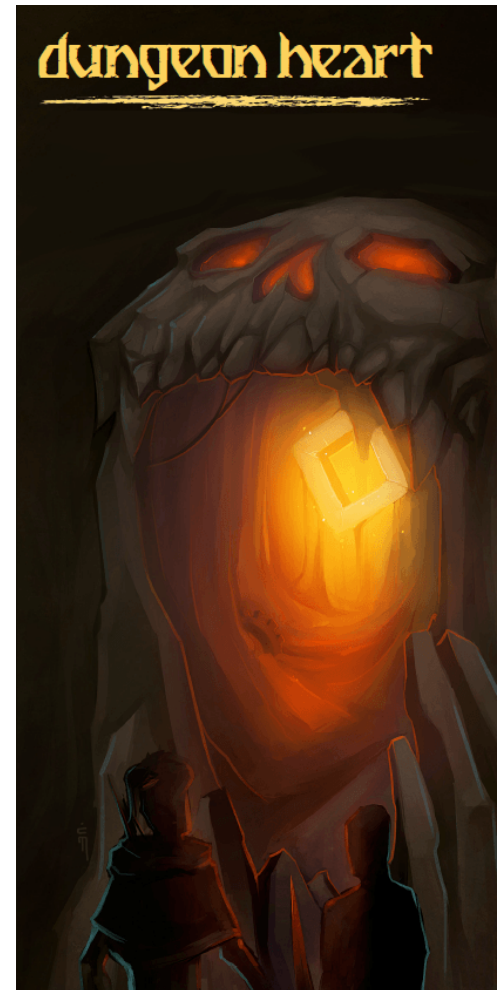
## Matériel requis :

- Au moins une douzaine de dés à 6 faces
- Plusieurs feuilles de papier
- Des crayons de bois et des gommes pour chaque joueur·euses

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une feuille recto-verso



Retrouvez ce jeu ici :



# La Brigade du Chaos

**Joueur·euses :** 1 MJ + 2 à 5 joueur·euses

**Durée :** environ 2h

**Spécificités :** fantasy, orcs débiles, sans scénario fourni : improvisation nécessaire

## Description :

*Incarnez la Brigade du Chaos, une escouade d'orcs chahuteurs en mission pour « infiltrer » une ville humaine afin de kidnapper l'ignoble prince Holstein.*

Un jeu de rôle qui ne se prend pas au sérieux, à base d'explosions, de grosses bastons, de vols de trucs, de panique générale et, surtout, de plans vraiment stupides!

## Matériel requis :

- Au moins une douzaine de dés à 6 faces
- Des crayons de bois et des gommes pour chaque joueur·euses

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une feuille recto-verso
- 7 feuilles de personnages
- La carte de Freiberg



Retrouvez ce jeu ici :



# 2200 : Le jugement des dieux

**Joueur·euses :** 3 ou 4 joueur·euses

**Durée :** 2h environ

**Spécificités :** sans MJ, sans dés, narration collective, règles à lire au fur et à mesure

## Description :

Dans ce jeu vous aller **incarner un dieu**, ancien ou moderne, ayant la charge de statuer du sort des mortels décédés en cette année 2200. Vous avez chacun vos propres critères pour juger des actions des hommes, de leur karma et du destin de leur âme.

## Matériel requis :

- 2 dés à 8 faces
- 3 jetons quelconques

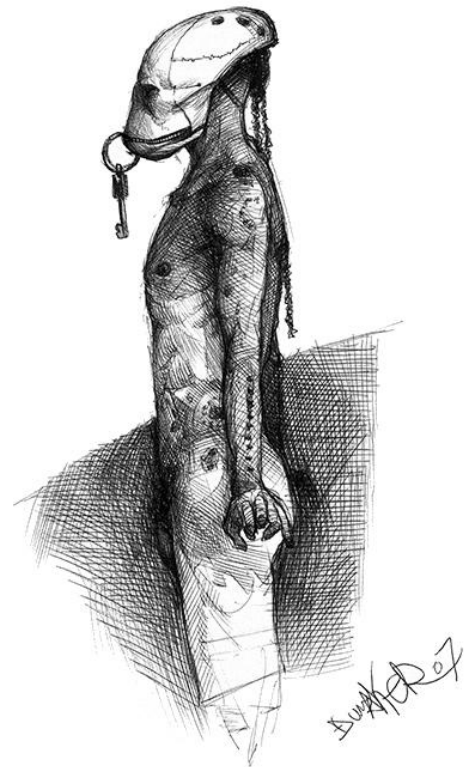
## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une feuille recto-verso



**2200:  
LE JUGEMENT  
DES DIEUX**



Retrouvez ce jeu ici :



# Genius Loci

**Joueur·euses :** 2 à 4 joueur·euses

**Durée :** 1h à 2h

**Spécificités :** sans MJ, narration collective, minimaliste, peu d'explications fournies : à vous d'improviser !

## Description :

*Incarnez un dieu mineur, un genius loci, dans un petit village calme du sud de l'Angleterre dans les années 60.*

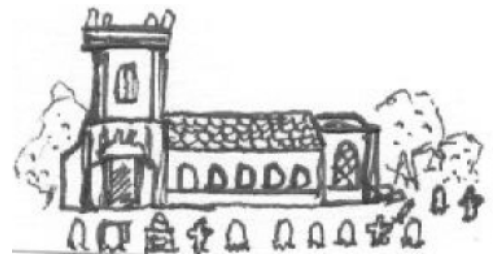
## Matériel requis :

- 2 dés à 6 faces
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse

## Nombre d'exemplaires disponibles :

## Documents à remettre :

- Règle du jeu : une page



Retrouvez ce jeu ici :



# LA VENGEANCE DES PANDAS ROUX DE L'ESPACE !

**Joueur·euses :** 3 à 6 joueur·euses

**Durée :** environ 1h

**Spécificités :** sans scénario fourni : improvisation nécessaire, minimaliste, peu d'explications fournies : à vous d'improviser !

## **Description :**

*Vous êtes une unité spéciale de Pandas roux ninjas de l'espace ! Vous avez été enlevés sur Terre. Vous êtes très en colère, et vraiment, vraiment badass !!*

Vous vous réveillez dans un sous-sol de Las Vegas, vous avez quatre objectifs :

- Trouver qui vous a amené sur Terre
- Comprendre pourquoi
- Trouver un moyen de vous venger
- Trouver un moyen de rentrer chez vous

## **Matériel requis :**

- 2 dés à 6 faces
- Une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur·euse

## **Nombre d'exemplaires disponibles :**

## **Documents à remettre :**

- Règle du jeu : une page



Retrouvez ce jeu ici :

