

Le Jeu de Rôle pas à pas

TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR JOUER AUX JEUX DE RÔLES

VOUS AVEZ VAGUEMENT ENTENDU PARLER DU JEU DE RÔLE SANS JAMAIS SAVOIR PRÉCISÉMENT EN QUOI CONSISTAIT CE LOISIR ? VOUS CHERCHEZ UN OUTIL D'INITIATION POUR DE FUTURS **RÔLISTES** ? N'HÉSITEZ PLUS, CES QUELQUES PAGES ONT ÉTÉ FAITES POUR VOUS ! SI VOUS NE SAVEZ PAS ENCORE CE QU'EST LE JEU DE RÔLE, NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE CETTE PLAQUETTE DANS L'ORDRE. LES TERMES EN **CARACTÈRES GRAS** RENVOIENT TOUS AU LEXIQUE, PAGE VIII.

Le jeu de rôle est un loisir assez difficile à définir. La Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR) en a proposé une définition, élaborée par une vingtaine de rôlistes internautes :

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.

Cette définition n'est pas mauvaise, mais elle n'explique pas ce qu'est au juste le jeu de rôle, c'est-à-dire ses mécanismes et la façon dont on y joue. Essayons donc d'approfondir le sujet...

On peut, comme on vient de le voir, définir le jeu de rôle comme un conte interactif, un jeu où tout se passe dans l'imagination des partici-

pants - l'imagination des joueurs. Ces joueurs ne se contentent pas d'écouter une belle histoire, mais ils y prennent une part active en jouant le rôle d'un de ses personnages.

Le conteur est appelé **meneur de jeu**. C'est lui qui est chargé de raconter l'histoire que les personnages des joueurs vont vivre. Il est également chargé d'arbitrer et d'animer la partie, en décrivant des scènes que les joueurs vont devoir se représenter mentalement, tout comme ils le feraient en lisant un livre.

Le jeu de rôle est donc un jeu de société dans lequel le dialogue est prépondérant. Mais il y a quantité d'autres éléments que le dialogue pur qui forment un jeu de rôle ! Comme il est beaucoup plus simple de voir un objet plutôt que de s'en faire une idée en lisant sa description, nous allons donc observer une partie de jeu de rôle jouée par des débutants...



première partie de jeu de rôle



Un samedi soir du mois de décembre. Jean a invité plusieurs de ses amis (Sophie, Marc, Aurore et Ibrahim) à faire leur première partie de jeu de rôle. Ils arrivent tous en même temps, aux alentours de 20h. Jean invite ses amis à entrer dans la cuisine et à s'asseoir autour de la table. Après quelques bavardages, il se racle la gorge.

« Hum. Bon, nous allons commencer.

— Maintenant ? Ben on se déguise pas ? demanda Marc.

— Hein ? Oh, non... Le jeu de rôle se pratique autour d'une table, en habits normaux. Ce n'est pas une pièce de théâtre, et tout va se passer dans votre tête. Donc pas besoin de se déguiser !

— Ah bon..., répondit Marc, un peu déçu. Tant pis ! Mais j'avoue que je n'ai toujours pas compris ce qu'on allait faire. Ça se joue sans rien ?

— Si, j'allais y venir. » Jean mit sur la table des feuilles, des crayons, des sortes de formulaires, des cubes colorés en plastique, un livre, et un bout de carton comportant une jolie illustration. Puis il tendit à chacun de ses invités un formulaire et de quoi écrire.

« Tu vas nous apprendre à remplir une feuille d'im-pôt ? demanda Aurore.

— Pas le moins du monde, répondit Jean en riant. Ces feuilles s'appellent des « **feuilles de personnage** ». Je vais vous dire tout à l'heure à quoi elles servent. Pour l'instant, je vais tenter de vous expliquer en gros comment on joue. Moi, je vais être ce que l'on appelle le « meneur de jeu », c'est-à-dire que je vais diriger la partie. Je vais décrire des situations auxquelles vos personnages devront réagir, et...

— Nos personnages ? coupa Aurore.

— Oui, vos personnages. En fait, je vais raconter une histoire, et vous en jouerez les personnages principaux : vous en tiendrez le rôle.

— C'est-à-dire ?

— Bon, imaginons une histoire classique que tout le monde connaît : Peter Pan. Par une belle matinée de printemps, Peter Pan, la fée Clochette,

Wendy et Jean partirent en promenade. L'air était encore humide, et la rosée les faisait glisser sur l'herbe verte lorsqu'ils improvisaient des courses. Tout s'annonçait pour le mieux, lorsqu'une détonation vint les interrompre. Peter Pan intima à ses amis de se taire, tout en leur faisant signe de se cacher derrière un buisson. Ils restèrent quelques instants accroupis, avant que Jean ne commence à entendre des bruits de pas, puis des voix. C'était le capitaine Crochet, accompagné de monsieur Mouche et d'une poignée de pirates ! Que faisaient-ils là ?...

« L'histoire pourrait continuer encore longtemps. Mais cela resterait une simple histoire... Passons au jeu de rôle maintenant. Marc, tu joueras Peter Pan, Ibrahim, tu seras Jean, Sophie sera Wendy et Aurore la fée Clochette. Je recommence.

« Par une belle matinée de printemps, vous avez décidé de partir en promenade. C'est encore tôt, l'herbe est couverte de la rosée. Vous venez d'entrer dans une clairière d'une forêt. Tout d'un coup, vous entendez une détonation. Que faites-vous ?

— On doit répondre quoi ? interrogea Sophie.

— Vous devez dire ce que vous avez envie que votre personnage fasse. Par exemple, Marc peut dire que Peter Pan demande à tout le monde de se taire, comme dans la petite histoire que je viens de vous raconter.

— Oui, c'est ça, Peter Pan demande à tout le monde de se taire !

— Tu peux dire « je ». Après tout, tu joues le rôle de Peter Pan, tu dois faire comme si tu étais à sa place !

— Ah, ok. Bon, je demande à tout le monde de se taire.

— Tu sens comme une tension dans l'air. Tu n'entends plus aucun animal, juste le vent qui souffle dans les arbres. Que fais-tu ?

— Ah, ah, tu nous as dit tout à l'heure que c'était Crochet qui arrivait. Bon, je me cache derrière un buisson.

— Et les autres, vous faites quoi ?

— Ben, on le suit ! On n'est pas fous !

— Vous passez quelques instants derrière le buis-



son à retenir votre souffle. Peter et Jean, vous entendez des bruits qui se rapprochent.

— Oui, c'est le capitaine Crochet, on sait.

— Vous voyez passer devant vous une biche affolée. Elle semble fuir.

— C'est pas le capitaine Crochet ?

— Qui vous a dit que ça serait lui ?

— Toi ! Tu as raconté qu'il allait arriver avec Mouche et des pirates !

— Peut-être dans la première histoire, mais quel serait l'intérêt de la rejouer de manière exacte ? Si vous savez tout ce qui va arriver, ce n'est plus drôle ! Je dois être le seul à connaître le scénario de l'histoire ; ce n'est pas du théâtre...

— Alors comment on va faire ?

— Tout ce que vous devez faire, c'est réagir aux situations dans lesquelles je place vos personnages. Continuons. Vous entendez à nouveau des bruits, sur votre droite, venant de là où est arrivée la biche.

— Ça, c'est les pirates.

— Pas sûr, on devrait écouter pour savoir si c'est des bruits de pas, suggéra Sophie.

— Ouais, pas bête !

— Effectivement, il s'agit de pas humains. Au jugé, il y a plus de trois personnes qui arrivent.

— Chut, ne faites pas de bruit, demanda Ibrahim.

— Eh bien moi, je vais aller narguer le capitaine ! déclara Marc.

— OK, ça va, on s'arrête là ! Vous avez tout compris au jeu de rôle !

— Hein ? C'est tout ? Et ce que tu as sorti de ton sac, ça sert à quoi ? demanda Aurore.

— C'est juste du matériel pour jouer. Vous avez appris la partie «rôle», mais il reste la partie «jeu» à voir. Pour cela, regardez les feuilles que je vous ai données. »

Les quatre amis jetèrent un oeil sur leur formulaire et y lurent des rubriques du genre : nom, âge, taille, poids, force, dextérité...

« C'est pire que le recensement, ton truc ! Bon, tu nous connais, alors pourquoi tu nous demandes tous ces renseignements sur nous ?

— Ce ne sont pas des renseignements sur vous, mais sur vos personnages ! Vous devrez décrire précisément votre alter ego, pour bien pouvoir vous mettre dans sa peau. Est-il brun ou blond ? A-t-il les yeux bleus ou verts ? Etc.

— En face de «force», «adresse», etc., je dois mettre «oui» ou «non» ?

— Ça, ce sont ce que l'on appelle des «caractéristiques». Ce sont des données chiffrées qui vous permettent de savoir si votre personnage est plutôt faible ou non, plus intelligent que la moyenne, s'il est maladroit ou habile, etc.

— Pourquoi elles sont chiffrées ?

— C'est là que réside le « jeu ». Chaque jeu suppose des règles, et en jeu de rôle, il y en a aussi. Ces règles servent à dire ce qu'un personnage est capable de faire, et s'il y arrive. Par exemple, pour un humain normal, sauter au-dessus d'un fossé de 1 km de large est impossible. Sauter par-dessus un trou de 50 cm est inratable. Par contre, sauter un fossé de 3 m de large est hasardeux, et dépend des personnes : certaines y arriveront plus facilement que d'autres. Pour voir si ton personnage arrive à le faire, tu jettes des dés, et tu compares le résultat à son score inscrit sur la feuille de personnage pour voir s'il réussit.

— Si j'ai bien compris, on a chacun des scores différents. Par exemple, disons que je suis très agile, je me mets cinq en face du mot « agilité ». Ça marche comme ça, hein, ça va jusqu'à six, parce que les dés ont six faces ! s'exclama Sophie, toute heureuse d'avoir compris.

— À peu près. Disons que si tu as cinq en Agilité et que tu fais cinq ou moins en lançant un dé, tu réussis, si tu fais plus, tu rates... Mais là où tu as tort, c'est quand tu dis que tous les dés ont six faces ! Regarde ceux-ci..., dit Jean en lui tendant les cubes colorés en plastique.

— Ce sont des dés, ça ? Mais ils ne sont même pas cubiques, en fait ! Celui-là a huit côtés, celui-là en a vingt... Et cette pyramide, là, en a quatre ! Je n'en avais jamais vus des comme ça, mais c'est vrai que ce sont des dés, ils ont des chiffres dessus !

— Eh oui. Ce qui fait que, généralement, on utilise une échelle plus grande pour les caractéristiques : souvent, elles sont sur vingt.

— Donc, pour réussir un saut si j'ai 15, je lance ce dé-là, à vingt faces ?

— En gros, oui.

— Et ton carton avec le dessin, il sert à quoi ? » interrogea Aurore.

Jean le déplia, et le fit tenir debout devant lui.

« De mon côté, il y a un résumé des règles. Cela me sert aussi à cacher le scénario, pour que vous ne voyiez pas ce qu'il va arriver !

— Encore une question : on est obligés de jouer à Peter Pan ? demanda Marc.

— Absolument pas ! Il y a des jeux pour jouer dans l'univers de James Bond, de la Guerre des Étoiles, etc. Il n'y a que l'embarras du choix...

« Bon, eh bien voilà, je crois que vous savez l'essentiel, on va pouvoir réellement commencer à jouer ! »

Et ils passèrent la nuit entière à sauver des princesses, pourfendre des dragons et explorer de nouvelles contrées... pour commencer !



CONCLUSION

Simple, non ? Le jeu de rôle est un jeu d'imagination, l'une des facultés les plus importantes chez l'homme avec le rire (et cela tombe bien, il y a les deux en jeu de rôle). Entrer dans le monde du jeu de rôle, c'est devenir un rêveur éveillé... Vous aussi, rejoignez les rangs des rôlistes !



Si, en théorie, le jeu de rôle ne requiert que la parole, en réalité, il vous faudra un minimum de matériel...

LE MATÉRIEL INDISPENSABLE

Tout d'abord, il vous faudra un livre de règles. Vous en trouverez dans les magasins spécialisés (les jeux de rôle du commerce ont un prix qui se situe généralement aux alentours des 40 €), mais aussi sur Internet, en libre téléchargement. La plupart du temps, les livres de règles sont appelés «livres de base», par opposition à «suppléments» (des livres optionnels qui complètent le jeu, mais dont vous n'avez pas besoin pour commencer à jouer). Une fois en possession de ce livre de règles, il vous faudra aussi vous procurer (s'il existe pour ce jeu) le manuel des joueurs. C'est un complément souvent indispensable au livre de base, autant le savoir...

Ensuite, il vous faudra vraisemblablement des dés (sauf pour certains jeux sans dés, comme *Songe*, *Ambre*, ou d'autres qui se jouent avec des cartes — mais cela reste assez rare !). Eux aussi sont disponibles dans des magasins spécialisés. Généralement, les jeux de rôle utilisent des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Procurez-vous un jeu complet de dés par joueur.

Il vous faudra en plus de cela du papier en quantité, et des crayons papier et des gommes, les outils indispensables du rôliste. Prévoyez aussi des photocopies des feuilles de personnage fournies dans le livre de règles.

Le meneur de jeu devra également posséder un scénario, qu'il peut acheter dans le commerce, ou bien écrire lui-même. La plupart du temps, les livres de règles fournissent un scénario d'introduction.

Bien évidemment, il vous faudra un endroit pour jouer. Que ce soit un club de jeu de rôle, une cuisine, ou encore une salle de séjour, il faut que vous sachiez que les joueurs font souvent beaucoup de bruit en cours de partie (jet de dés réussi, rires, indignations, etc.). Attention donc aux voisins !

Et, bien entendu, il vous faudra un meneur de jeu et des joueurs !

Une fois muni de tout cela, vous aurez tous les éléments vous permettant de faire une partie de jeu de rôle. Mais la plupart du temps, les rôlistes utilisent du matériel supplémentaire...

LE MATÉRIEL FACULTATIF, MAIS APPRÉCIABLE...

Les suppléments sont destinés au meneur de jeu. Il pourra y trouver du matériel supplémentaire, de nouvelles règles, des personnages non-joueurs, des précisions sur l'univers de jeu, etc. Ils ne sont pas indispensables pour jouer, mais les meneurs de jeu se sentent souvent obligés de connaître l'univers de jeu sur le bout des doigts, et donc d'acheter tous les suppléments sortis pour leur jeu préféré !

Les scénarios forment une catégorie à part de suppléments. Comme leur nom l'indique, ils fournissent des scénarios complets exploitables par le meneur de jeu. Il existe également des campagnes pour la plupart des jeux de rôle.

L'écran du meneur de jeu est souvent utile au meneur de jeu en cours de partie. C'est un paravent en carton assez rigide, qui contient du côté meneur de jeu un récapitulatif des règles, sous forme de tableaux, et du côté des joueurs, une illustration de l'univers de jeu. L'écran permet de cacher aux joueurs le scénario et le matériel du meneur de jeu.

Les joueurs apprécient parfois d'utiliser des figurines en plomb qui représentent leur personnage.

On les trouve dans des magasins spécialisés, non peintes. Ces figurines sont surtout utiles dans les situations complexes (comme les combats, par exemple), pour situer la position respective de chacun sur un croquis des lieux de l'action fait par le meneur de jeu.

La nourriture et les boissons sont rarement absentes des tables de jeu. Parler longtemps donne soif, et en cours de jeu, on apprécie souvent de grignoter quelque chose.



Vous connaissez maintenant tout le matériel que l'on utilise pendant une partie de jeu de rôle. Vous verrez que la plupart des éléments ci-dessous vous deviendront assez rapidement indispensables !

Les principaux genres de jeux de rôles

FANTASY ET HÉROÏC-FANTASY

C'est le type d'univers de jeu le plus courant, équivalent à un Moyen Âge alternatif où la magie et les créatures fabuleuses (fées, dragons, licornes...) existent réellement. Le plus vieux jeu de rôle (*Donjons & Dragons*) appartient à ce genre.

HORREUR

Univers de jeu où l'angoisse règne en maître. Le jeu le plus représentatif de ce genre est *l'Appel de Cthulhu*, d'après l'œuvre de H.P. Lovecraft.

SPACE-OPERA

Littéralement « opéra de l'espace ». Type particulier de science-fiction se déroulant dans l'espace (*Star Wars* en est le meilleur représentant).

CYBERPUNK

Type particulier d'univers de science-fiction se passant dans un futur proche, où le monde est aux mains de mégacorporations puissantes, et où les implants cybernétiques sont monnaie courante. *Cyberpunk* est le jeu le plus connu du genre, avec *Shadowrun* (qui mélange cyberpunk et fantasy).

POST-APOCALYPTIQUE (OU POST-APO)

Univers à la Mad Max dans lequel la terre a été dévastée suite à une catastrophe. Les personnes qui peuplent ce type d'univers essayent de survivre dans un milieu devenu hostile à l'homme. *Bitume* est un des jeux post-apo français le plus connu.

SUPER-HÉROS

Type d'univers assez rare en français, où l'on évolue dans un monde de super-héros.

WESTERN

Il existe deux types d'univers Western, l'un normal, l'autre alternatif où la magie chamanique fonctionne réellement (*Deadlands*).

ET BIEN D'AUTRES...

Médiéval-onirique (*Rêve de Dragon*), jeux à la manière des films de Hong Kong (*Feng Shui*, *Wuxia*), aventures orientales à la Mille et une nuits, jeux à la manière des cartoons, etc. Les univers de jeux de rôle sont aussi divers que riches !



Quelques questions sur le jeu de rôle

Voici une petite sélection des questions les plus souvent posées à propos du jeu de rôle...

ON NE SE DÉGUISE PAS ?

Eh non ! Il ne faut pas confondre jeu de rôle (JdR) et « jeu de rôle en grandeur-nature » (GN). Le vrai jeu de rôle se joue autour d'une table. Le GN en est une variante moins pratiquée, où les joueurs se costument et jouent un rôle, un peu comme au théâtre, sauf que leurs textes ne sont pas fixés à l'avance. Pour plus d'informations, reportez-vous au site de la GeNosphère (<http://www.grandeur-nature.org/>) ou au site de la Fédération Française de GN (<http://www.fedegn.org/>). Quand on fait des reportages à la télé sur le jeu de rôle, on se trompe souvent, et on filme du GN à la place, car cela est plus visuel...

LES LIVRES-JEUX, OU LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS, ÇA RESSEMBLE UN PEU AU JEU DE RÔLE, NON ?

Un peu, oui. Mais le joueur/lecteur y est limité dans ses choix, au contraire du jeu de rôle où il a toutes les libertés de mouvement. On pourrait dire que le meneur de jeu est une sorte de « livre dont vous êtes le héros » amélioré !

OUI, J'AI DÉJÀ JOUÉ À DES JEUX DE RÔLE SUR MON ORDINATEUR, COMME BALDUR'S GATE ET WORLD OF WARCRAFT !

Non, ce ne sont pas des jeux de rôle au sens propre du terme ! Ce sont des V-JdR (video-jeux de rôle) ou des MMORPG. La principale différence

est que, là encore, vous êtes limité (vous ne pouvez pas aller au-delà des cartes par exemple, ni essayer de traire les vaches !). Les V-JdR et les MMORPG s'appuient sur les univers des jeux de rôle, et même parfois utilisent leurs règles (*Baldur's Gate*, par exemple, est tiré d'AD&D). De plus, vous jouez seul devant une machine, et tous les rôlistes vous le diront : rien ne vaut mieux qu'une vraie partie de jeu de rôle avec des amis !

ET MAGIC, C'EST QUOI ALORS ?

Magic ! The Gathering est un jeu de cartes à collectionner s'inspirant des jeux de rôle. Mais à part le thème, il a peu à voir avec eux...

LE JEU DE RÔLE EST-IL DANGEREUX ?

Absolument pas ! Ce n'est pas plus dangereux que faire du théâtre ou du sport. Certains médias ont accusé à tort les jeux de rôle d'être dangereux, et de causer de graves troubles psychologiques pouvant mener jusqu'au suicide (sic). Ce site n'a pas la vocation de défendre le jeu de rôle contre de telles accusations – de moins en moins prises au sérieux d'ailleurs, surtout depuis que des psychologues ont donné leur avis sur la question (certains y jouent !).

COMBIEN DE TEMPS DURE UNE PARTIE ?

Environ 4 heures par séance de jeu, parfois bien plus. Mais vous ne verrez pas passer le temps, car le jeu de rôle est très prenant ! Souvent, de gros scénarios peuvent être coupés en plusieurs séances de quelques heures. Ne soyez donc pas rebuté par la durée !

QUI EST-CE QUI GAGNE LA PARTIE ?

Personne et tout le monde ! Personne, car le jeu de rôle n'a pas d'unique gagnant. Le but du jeu n'est pas de « gagner », mais de vivre une aventure avec les autres joueurs. Tout le monde, car c'est le groupe entier qui peut « réussir » le scénario (c'est-à-dire accomplir le but fixé au début du scénario, comme empêcher un meurtre, délivrer quelqu'un, etc.).

IL N'Y A PAS DE PLATEAU, NI DE PIONS ?

Non, tout se passe dans l'imagination des joueurs.



MAIS MOI, JE N'AI PAS BEAUCOUP D'IMAGINATION, ALORS JE NE PEUX PAS JOUER !

Si ! En fait, c'est surtout au meneur de jeu d'avoir de l'imagination. Pour les joueurs, il suffit de réagir à ce que dit le meneur de jeu...

OÙ TROUVER UN MAGASIN SPÉCIALISÉ ?

Dans les Pages Jaunes, pour commencer. Les boutiques les plus connues sont les Relais Descartes (il y en a dans toutes les grandes villes de France), et à Paris, on peut trouver aussi l'Oeuf Cube. Mais si vous ne trouvez pas de boutiques spécialisées en jeux de simulation près de chez vous, vous pouvez vous diriger vers les boutiques de vente par correspondance.

Quelques liens utiles

- Fédération Française de Jeu de Rôle
- Fédération Française de GN
- Le Guide du Rôliste Galactique propose des actualités, mais surtout une encyclopédie des tous les jeux de rôles publiés en France et dans le monde !
- Le domaine de Saladdin est un site humoristique à propos du jeu de rôle.

Songe et le jeu de rôle

Songe est un jeu de rôle un peu à part. Ce qui le distingue des autres, c'est qu'il n'utilise pas de dés, mais des pierres de jeu de Go ! La plupart des jeux de rôle emploient des dés afin de permettre aux joueurs de résoudre les actions de leurs personnages ; *Songe* est un jeu plus narratif que technique, et ne recourt pas aux dés...



Voici un petit lexique du jeu de rôle. Celui-ci se veut le plus complet et le plus clair possible, et nous espérons que vous y trouverez tous les termes ésotériques sur lesquels vous avez pu tomber un jour ou l'autre... Par souci d'exhaustivité, nous y avons inclus de nombreux termes anglais, qui pourront vous être utiles lors de vos recherches sur Internet.

Bien entendu, il est inutile si vous êtes débutant d'apprendre ce lexique par coeur : il n'est là que pour vous aider lorsque vous entendrez un mot dont vous ne connaissez pas la signification...

angl. : anglicisme.

US : terme américain, non utilisé (ou rarement) en France.

Abréviations et sigles : le jeu de rôle utilise un bon nombre d'abréviations et de sigles, que ce soit en anglais ou en français. En voici quelques unes : AD&D, D&D, CoC, AdC, RdD, PV, MJ, PJ, etc.

AD&D : sigle pour « Advanced Dungeons & Dragons ». Deuxième édition de D&D.

Aventure : synonyme de scénario.

Background (n.m.) : ensemble des éléments qui forment soit un personnage (passé, anecdotes, etc.), soit un univers de jeu (histoire, géographie, etc.).

Backstab (angl.) : littéralement « coup de poignard dans le dos » ; attaque sournoise utilisée par les voleurs et assassins d'AD&D.

Backstabber (angl.) : poignarder dans le dos.

« **Beer and Pretzels** » (US) : terme utilisé pour des jeux simples, qui peuvent être joués sans efforts particuliers, la plupart du temps humoristiques.

Blue Book : cahier où le joueur consigne de nombreux éléments de bac-

ground de son personnage, mais également ses pensées, ses aventures en solo, etc.

Bourrin (n.m.) : personne qui ne pense qu'à une seule chose en jeu de rôle : tuer le plus de monstres possibles, enfoncer des portes, utiliser la manière forte à tout moment, etc.

Campagne : mot issu du vocabulaire militaire, désignant en jeu de rôle une suite de scénarios liés entre eux par un fil directeur (mêmes personnages, intrigue s'étalant sur plusieurs scénarios, etc.).

Caractéristiques : représentations chiffrées de ce qu'est un personnage. On retrouve dans la plupart des jeux les caractéristiques suivantes : Force (FOR), Intelligence (INT), Agilité (AGI), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Volonté (VOL), etc.

Compétences : représentations chiffrées des connaissances d'un personnage. Les Compétences peuvent être très variées : sculpture sur bois, vigilance, survie, pick-pocket, premiers soins, etc.

Conteur (n.m.) : équivalent de Meneur de jeu pour les jeux d'ambiance, tout spécialement dans les jeux de la compagnie White Wolf.

Convention (n.f.) : réunion généralement annuelle de nombreux rôlistes. Les conventions sont l'occasion de rencontrer de nouveaux joueurs venus parfois de loin, et d'expérimenter de nouvelles façons de jouer.

D&D : sigle pour Donjons et Dragons, l'ancêtre des jeux de rôle. A noter que la troisième édition de AD&D est revenue au bon vieux nom de « D&D ».

Dé infini : dé spécial qui peut, sur certains chiffres, être relancé en guise de bonus ou de malus (à *Warhammer*, par exemple, on peut relancer le dé si on fait un 6).

Dé libre : dé spécial qui, sur certains chiffres, apporte soit un événement favorable, soit un événement défavorable (ex: à *Star Wars D6*, si l'on fait un 1 avec un dé à 6 faces, quelque chose de mal se produit).

Dés : le jeu de rôle utilise des dés à six faces, mais aussi des dés à 4, 8, 10, 12, 20 et 100 faces.

Diceless : littéralement, «sans dés». Type de jeu de rôle qui se passe de dés, les remplaçant soit par des cartes, soit par d'autres mécanismes de jeu. Le hasard ni joue quasiment aucun rôle.

DM : sigle pour Dungeon Master. Voir aussi GM, Game Master, Storyteller, Keeper, Referee.

Dungeon-Bashing : autre terme, plus utilisé en Angleterre et aux Etats-Unis, pour « dungeon crawling ».

Dungeon Crawling : littéralement « ramper dans les donjons ». Désigne un type de scénario basique d'AD&D, guère joué de nos jours, où les personnages doivent explorer de fond en comble un souterrain pour en tuer les monstres, et récupérer leurs trésors en évitant les pièges.

Dungeon Master (DM) : Meneur de Jeu, mais plus



spécialement meneur de jeu à D&D et à AD&D.

Echec critique : résultat particulier aux dés qui indique que l'action que l'on tente d'accomplir échoue de manière catastrophique.

Ecran (n.m.) : paravent de carton rigide comportant une illustration du côté joueurs, et un résumé des règles du côté meneur de jeu. L'écran sert à cacher le scénario et les aides de jeu aux joueurs.

Feuille de personnage ou Feuille de perso : feuille où le joueur inscrit tout ce qui permet de bâtir son alter ego (description physique, caractéristiques, compétences, mentalité, habitudes et manies, histoire, etc.).

Figurine : certains joueurs utilisent de petites figurines représentant leur personnage. Ces figurines permettent de clarifier certaines situations (elles servent notamment à savoir qui se trouve où lors des combats).

Flécher : lancer des flèches sur quelqu'un. Ex : « Un orc ? Je le flèche », ou encore : « Je flèche. »

Freeform (US) : voir jeux de rôle libres.

FRP (angl.) : sigle pour « Fantasy Role Playing ».

Fumble (n.m. & int.) : synonyme d'échec critique.

Gardien (n.m.) : Meneur de jeu, plus particulièrement à l'*Appel de Cthulhu*.

Game Master (angl.) : Meneur de jeu. Voir aussi DM, GM, Storyteller, Keeper, Referee.

Grandeur-Nature : abréviation pour « jeu de rôle grandeur-nature ». Dérivé du jeu de rôle sur table se passant en temps réel, avec des joueurs costumés jouant, comme le nom l'indique, une partie de jeu de rôle en « grandeur-nature ». Il est à noter que les médias confondent souvent « jeu de rôle » et « jeu de rôle grandeur-nature »...

GM (angl.) : sigle pour Game Master.

GN : sigle pour « jeu de rôle Grandeur-Nature ».

Grosbill (n.m.) : (d'après le surnom d'un des premiers joueurs de jeu de rôle français) Type de joueur qui ne recherche qu'une seule chose : accumuler toujours plus de puissance, par tous les moyens possibles (optimisation de sa feuille de personnage, acquisition d'objets magiques puissants, etc.).

Hack and Slash, ou Hack'n'Slash (angl.) : type de scénarios et de manière de jouer qui comporte peu de roleplaying, et dont la philosophie pourrait se résumer à « tuer ou être tué ».

HP (angl.) : Hit Points (ou Health Points), mot anglais pour Points de Vie.

JdR (n.m.) : abréviation de « jeu de rôle ».

Joueur : il y a deux types de joueurs en jeu de rôle, les joueurs « normaux » qui interprètent le rôle d'un personnage, et le meneur de jeu, qui dirige la partie.

Keeper (angl.) : équivalent de Gardien. Voir aussi DM, GM, Game Master, Storyteller, Referee.

LARP (angl.) : sigle pour Live Action Role Playing,

GN en Français.

Libres : Les jeux de rôle libres n'utilisent ni dés, ni règles.

Live Action Role Playing (angl.) : Jeu de rôle grandeur-nature, en Anglais.

Maîtriser : tenir le rôle du meneur de jeu lors d'une partie de jeu de rôle.

Masteriser : anglicisme ; équivalent de « maîtriser ».

Meneur de jeu : personne chargée d'animer une partie de jeu de rôle, en interprétant tous les personnages rencontrés par les joueurs, en décrivant ce que les personnages voient, et en faisant respecter les règles du jeu.

Meuler : attaquer sauvagement un ennemi (généralement, des monstres).

Minimaxeur (n.m.) : joueur passant des heures à créer son personnage afin d'en faire un Grosbill. Le min-maxeur cherche des failles dans les règles de création de personnage lui permettant de faire le perso le plus puissant possible.

MJ : sigle pour « meneur de jeu ».

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Jeu vidéo jouable sur Internet permettant à des centaines, voire des milliers de joueurs d'incarner un personnage dans un univers persistant.

Module (n.m.) : équivalent de « scénario », à AD&D.

Monty Haul (angl.) : ce terme désigne des parties « grosbillesques » qu'un MJ fait jouer, où les PJs gagnent beaucoup de récompenses après peu d'efforts.

Munchkin (angl.) : l'équivalent anglais de notre « bourrin » ; personne préférant le combat et les pouvoirs personnels à toutes autres choses en jeu de rôle.

Niveau : dans certains jeux (avant tout les jeux les plus anciens), le degré d'expérience acquise par un personnage se calcule en « niveaux ». Plus le personnage a un niveau élevé, plus il est fort.

PBEM : voir Play By E-Mail.

PBM : voir Play By Mail.

Play By Mail : jeu par correspondance. Ce type de jeu a quasiment disparu, au profit du Play By E-Mail est plus répandu.

Play By E-Mail : manière de jouer (aux jeux de rôles, ou autres) par l'intermédiaire de messages électroniques.

Perso (n.m.) : abréviation traditionnelle de « personnage ».

Personnage (n.m.) : rôle tenu par un joueur.

Plan : le meneur de jeu recourt souvent à un plan pour situer les personnages dans une situation donnée.

PJ : « Personnage-joueur ». Désigne à la fois le joueur et le personnage qu'il joue (on oppose souvent le MJ aux PJs).

Porte/monstre/trésor : schéma de scénarios basique datant des débuts du jeu de rôle, où le jeu se résumait



à ouvrir des portes, battre le monstre qui se trouvait derrière, et s'emparer de son trésor. «Un scénario porte/monstre/trésor».

Power Gamer (angl.) : l'équivalent anglais de « Gros-bill ».

Prétiré (ou personnage prétiré) : personnage livré clef en main au joueur, le prétiré est un personnage fourni par le meneur de jeu, permettant d'éviter la phase de création de personnage.

PNJ : «Personnage-Non-Joueur». Ce terme désigne tous les personnages dirigés par le meneur de jeu.

PV : Points de Vie. C'est ce qui permet de juger de l'état de santé d'un personnage. Moins un personnage a de PV, plus il a de chances de mourir.

Règles : un jeu de rôle est un jeu, il obéit donc à un certain nombre de règles (variables selon les jeux), que les joueurs doivent respecter.

Referee (angl.) : Meneur de jeu. Voir aussi DM, GM, Game Master, Storyteller, Keeper.

Réussite Critique : résultat particulier aux dés qui indique que l'action que l'on tente d'accomplir réussit de manière éclatante.

Roleplaying ou Roleplay : façon de jouer « théâtrale », qui fait la part belle au dialogue plutôt qu'aux dés.
Roleplayer : rôliste (voir plus bas).

Rôliste (n.m. et n.f.) : Joueur de jeu de rôle. Le terme n'est pas encore dans le dictionnaire, mais il le mériterait ! Equivalent français de roleplayer.

Scénar' : abréviation traditionnelle de « scénario ».

scénario : sorte de « script » où sont notés tous les détails de l'aventure que le meneur de jeu fait jouer à ses joueurs.

Scénario linéaire : scénario dirigiste qui ne laisse que peu de choix aux joueurs.

Scénario ouvert : scénario très peu dirigiste, où les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent.

Séance de jeu : on appelle «séance de jeu» le temps que passent ensemble en une fois les joueurs et le meneur de jeu.

Storyteller (angl.) : Conteur.

Supplément : les jeux de rôle se divisent en deux catégories : le jeu de base et les suppléments. Comme leur nom l'indique, les suppléments proposent une extension du jeu de base, sous la forme de nouveaux pays, conseils, personnages, scénarios, etc.

Table-top (US) : désigne, dans les pays anglo-saxons, les jeux de rôle sur table, par opposition aux grandeurs-nature.

TimeLine : on dit qu'un jeu a une TimeLine quand il dispose d'une chronologie précise avec des événements officiels changeant l'univers de jeu. *Star Wars* comporte par exemple une TimeLine précise,

qui fait que certaines choses ne sont pas possibles à une époque donnée (par exemple, trouver de nombreux Jedi sous l'Empire).

TOC : sigle pour Trouver Objet Caché. Une des compétences les plus utilisées de l'*Appel de Cthulhu*, et bien connue de tout rôliste.

Tournoi (n.m.) : type spécial de convention où les joueurs rivalisent pour être élu Meilleur Joueur, Meilleur MJ, etc. Un tournoi s'achève par une distribution de récompenses attribuées en fonction de la manière de jouer.

V-JdR (n.m.) : Sigle pour « Video-jeu de rôle ».

Video-jeu de rôle (n.m.) : jeu de rôle sur ordinateur, appelé également RPG (Role Playing Game), du genre *Baldur's Gate* ou *Might & Magic*, mais généralement non jouable en ligne sur Internet, par opposition aux MMORPG.

*Cette plaquette a été réalisée par
Pierre Gavard-Colenny pour
le jeu de rôle amateur Songe
(<http://www.songe.fr>).*

*Première édition de cette
plaquette : 25/04/2001.*

Révisée le 30/09/2005.

