

Lexique du jeu de rôle

[Youtube Laurôliste](#)

Simple petit lexique du jeu de rôle pour ceux qui ne connaissent pas tous les termes.

Your browser does not support the audio element.
const players1432 = Plyr.setup('.player', { controls:['play', 'progress', 'duration', 'mute', 'volume','download'], });

Script

Alignement : Un terme de Donjons et Dragons, il sert à placer un personnage sur l'échelle du bien et du mal et sur celle de la loi et du chaos ce qui donne Bon/Neutre/Mauvaise d'un côté et Loyal/Neutre/Chaotique de l'autre, quelqu'un comme Robin des bois serait typiquement Chaotique Bon alors que Dark Vador serait considéré comme Loyal Mauvais

Aparté : Dans le jeu de rôle, c'est le moment où le Meneur s'isole avec un ou plusieurs joueurs pendant un court moment, par exemple pour donner des informations que seuls les personnages concernés peuvent apprendre à ce moment

Avantages et défauts : La plupart des jeux de rôle ont un système d'avantages et défauts à la création de personnage, par exemple l'avantage chanceux de Vampire permet de relancer 3 fois les dés par partie, alors que un défaut de type phobie ferait perdre quelques dés au personnage si la circonstance de sa phobie a lieu

Bac à sable : Aussi appelé sandbox c'est une façon de jouer en mode libre pour les joueurs, ils décident des actions de leur personnage car ils ont assez d'éléments de l'univers pour se faire, le Meneur est donc là simplement pour arbitrer les actions plutôt que de diriger vers un scénario défini. Ce mode peut durer peu de temps comme des séances entières, cela dépend principalement des joueurs.

Background : Pour un personnage c'est l'historique de celui-ci, alors que pour un univers ça représente l'univers d'un jeu et le cadre de la campagne

Backstab : C'est le terme anglais de l'attaque sournoise du voleur dans Donjons et Dragons, le terme a bien sûr dépassé son utilisation d'origine.

Campagne : Une campagne en jeu de rôle c'est une suite de scénarios, en général avec les mêmes personnages avec souvent un fil rouge, une toile de fond, la trilogie du Seigneurs des Anneaux est un bon exemple de campagne.

Classe : Guerrier, Magicien, Roublard sont des exemples de classes on trouve ce terme aussi dans les jeux vidéos.

Contrat Social : C'est un contrat souvent tacite, entre tous les joueurs et le Meneur sur le type de jeu, l'univers, les règles ou même le savoir-vivre des futures séances de jeux. Par exemple si un Meneur propose un scénario d'horreur où il est possible que tous les personnages meurent, implicitement il a formulé un morceau de contrat social.

CàC : Est l'abréviation de Corps à Corps

Critique (Réussite ou Échec fumble botch) : Ça peut être une réussite critique ou un échec critique. Certains jeux ont un système qui permet de faire des réussites critiques ou des échecs critiques.

D&D ou DnD : C'est une des façons de dire Donjons et Dragons, la version DnD est la prononciation à l'anglaise

Écran : Il s'agit du paravent qu'utilise un Meneur pour caché son côté de la table des joueurs, comme par exemple le scénario.

Grosbill : C'est un terme qui caricature un joueur de type bourrin.

HRP : Pour HorsRolePlay, c'est une façon de s'exprimer en tant que joueur plutôt que personnage, exemple pour poser une question de règles ou sur l'univers.

Initiative : L'initiative est utilisée généralement lors des combats pour déterminer dans quel ordre agisse les personnages.

Interscénario : Parfois appelé interscénance, c'est le terme utilisé pour les actions d'un personnage entre 2 scénarios, si le Meneur intègre cette notion dans sa campagne.

JDR : Jeu de rôle

KS : Terme qu'on retrouve parfois dans le jeu en ligne, ça veut dire Kill Steal, en gros si quelqu'un achève le monstre qu'un autre joueur a bien entamé, il peut utiliser ce terme

Ludisme/Narrativisme/Simulationisme : Souvent appelé LNS pour Ludisme, Narrativisme et Simulationisme. C'est une classification utilisée en jeu de rôle, Ludisme (tourné vers le jeu), Narrativiste (l'histoire avant tout), Simulationiste (plus théâtrale)

MJ : pour Maître du Jeu mais on peut aussi dire Meneur ou Maître du Donjon, certains utilisent aussi GM pour Game Master, d'ailleurs suite à une discussion avec un rôliste y'a 2 ans j'utilise majoritairement Meneur plutôt que Maître du jeu, pourquoi ben pour la simple raison que pour

certaines personnes un jeu de rôle est un type de pratique sexuel donc quand vous parlez jeu de rôle et Maître du jeu à une personne qui connaît que cette version (premières secondes de Mope de BloodhounG Gang ?)

Modificateur : C'est un chiffre à appliquer en général sur les jets de dés, donc parfois des bonus parfois des malus selon la situation

Oneshot : Un one shot est tout simplement une partie de jeu de rôle en une séance, format idéal en convention

PJ : Abréviation de Personnage Joueur

PMT : Le sigle est peu utilisé, contrairement à sa prononciation complète qui est Porte Monstre Trésor, un type de partie assez simple qui consiste à ouvrir la Porte, tuer les Monstres, prendre le Trésor

PNJs : personnages non joueurs donc tous les personnages autres que les joueurs

Prétiré : Un prétiré est un personnage créé à l'avance, pratique en convention

PV : Point de vie

TGCM : C'est l'abréviation du Ta Gueule C'est Magique, un running gag classique quand on veut pas expliquer pourquoi le bidule il fait le chose

TPK : Un TPK c'est un Total Party Kill, en gros quand le groupe de personnages meurt dans un combat

VTT : Virtual Table Top, ce terme regroupe les logiciels de tables virtuels pour faire du jeu de rôle en ligne, par exemple Roll20, Fantasy Grounds, Let's Role, Foundry et bien d'autres

WoD : Parfois avec un C devant pour Classic World of Darkness, c'est tout simplement le monde de Vampire Garou et Mage issue des années 90, il y a un New World of Darkness, mais le classique reste celui qui commercialement à fonctionné

XP : ou EXP ou PEX c'est tout simplement le diminutif de points d'expérience