

Le petit lexique du rôliste

Ceux qui jouent au jeu de rôle emploient des termes qui leur sont propres. Ce sont parfois des anglicismes qui méritent une courte définition.

- **Background** : ce mot anglais désigne de manière globale l'environnement historique, géographique, social... dans lequel les personnages évoluent. Il désigne également l'histoire passée du personnage. On emploie aussi le terme français plus restreint d'historique.
- **Campagne** : c'est le nom donné à une suite de scénarios, donc de sessions de jeu, qui visent la réalisation d'un but, d'une quête difficile et complexe par une équipe de personnages.
- **Expérience (XP)** : c'est le nom donné au système de progression générale d'un personnage-joueur. Avec le temps et l'expérience, les aptitudes et les savoirs du PJ s'améliorent ; il a ainsi plus de chances de réussir ses actions.
- **Feuille de personnage** : sur ce document papier (généralement un ensemble de tableaux plus ou moins stylisés), sont indiquées les caractéristiques chiffrées du personnage incarné, comme ses éventuelles possessions et ses particularités.
- **Fumble** : ce mot anglais signifie un échec total lors de l'accomplissement d'une action, une maladresse si grande qu'elle peut changer le cours de l'histoire.
- **Métagaming** : on dit qu'un joueur fait du métagaming lorsque sa réflexion sort du cadre strict du jeu. Par exemple, il exploite des connaissances que lui seul sait pour résoudre une énigme alors que son personnage ne les connaît pas...

- **MJ** : cet acronyme désigne le meneur du jeu, le conteur ou le maître du jeu.
- **Paravent** : c'est une plaquette cartonnée que le meneur de jeu dispose entre les documents qui décrivent l'aventure et les joueurs afin de ne rien dévoiler de l'histoire. On emploie aussi le mot *écran*.
- **D** : cette abréviation désigne le nombre de faces des dés utilisés dans une partie de jeu de rôle. Un habitué dira toujours, par exemple : « *Je lance un D4 et un D12.* »
- **One-shot** : c'est le mot anglais donné à un scénario indépendant qui se joue sur une seule séance. Les personnages, généralement des pré-tirés, ne seront pas réutilisés par la suite.
- **PJ** : cet acronyme désigne un personnage-joueur, à savoir le personnage joué par un joueur.
- **PNJ** : cet acronyme désigne un personnage non-joueur, donc un personnage interprété par le MJ.
- **Pré-tiré** : c'est un personnage dont le background et les caractéristiques ont été déterminés avant la partie par le meneur, dans l'optique d'une partie rapide ou d'une aventure spécifique.
- **Porte-monstre-trésor** : C'est une manière de jouer héritée des premiers jeux de rôle. Les scénarios se résument à progresser dans un souterrain, en combattant des créatures redoutables et en désamorçant des pièges dans le but d'accumuler des richesses.
- **Roleplay (RP)** : C'est la capacité du joueur à incarner et à interpréter son personnage, à simuler son comportement avec réalisme.
- **Rôliste** : ce néologisme désigne celui qui pratique le jeu de rôle.
- **Réussite critique** : c'est le nom donné à une réussite exceptionnelle lors de l'accomplissement d'une action et qui peut changer le cours de l'histoire.
- **Simulationniste** : se dit une règle de jeu qui vise un maximum de réalisme, généralement au prix d'une grande complexité.
- **Scénario** : c'est la trame générale et écrite de l'aventure vécue. On y décrit notamment les lieux importants, les personnages à rencontrer, l'intrigue et les événements qui viendront ponctuer l'histoire... Elle peut évoluer en fonction des actions entreprises par les joueurs. ▶

Les magazines du JDR

Les rôlistes ont également leurs magazines qui proposent des scénarios, des aides de jeu, de nombreux conseils... On citera le grand ancien qu'est *Casus Belli*. Ce bimestriel existe depuis plus une trentaine d'années et a connu bien des versions... Il s'adresse à toutes les générations et il est depuis 2011 dans le giron des éditions Black Book (www.black-book-editions.fr) Il existe aussi le bimestriel *Jeu de rôle Magazine* édité par Titam (www.facebook.com/pg/JDR.magazine). Ce magazine créé en 2006 mêle scénarios, actualités et nouveautés... présente de possibles inspirations. Dans l'un des derniers numéros (n° 38, été 2017), on trouvera notamment un article ayant trait à l'organisation de parties de découverte.