



CLASSIQUES
GARNIER

« Index des notions », in ANDRÉ (Danièle), QUADRAT (Alban) (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, p. 371-373

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0371](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0371)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2019. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

INDEX DES NOTIONS

- Accroches : 191, 193-194, 225
Adaptation : 83, 87, 150, 179, 181, 230-232, 236-237, 250, 258, 319, 330, 347-349, 360-361, 364, 369
Agentivité : 117, 170, 173-174, 177-178, 288
Antiquité : 231-233, 294, 303, 369
Arbitre : 11, 26-33, 35, 37, 40, 42-44, 52-54, 56, 60-63, 90, 137-139, 150, 152, 261, 309, 351
Art : 293, 295-296, 303-304, 370
Autorité : 30, 107, 167-168, 199, 282, 286, 289, 290, 370
Autorité partagée : 167-168, 286

Bac à sable : 168, 182, 189, 190, 196, 210, 222-223, 291, 335
Bangs : 94, 175, 176-177
Big Model : 111, 123, 125, 142, 274-275, 371
Brouillard de guerre : 148, 151, 309
Burst : 209-212

Caller : 61, 101, 123
Campagne : 34, 37, 50-52, 54-60, 62, 77, 105, 173-176, 180-181, 189, 196, 201, 203, 205, 210, 221, 254, 262, 302, 318, 341, 363
Canevas : 168-169, 171, 178, 291
Checkpoint game : 87
Clés : 94, 191, 194-196
Cold War Games : 39
Compensation : 299
Conception graphique (scénario) : 184, 186-187, 196-197
Conception insulaire (scénario) : 184-187, 196-197
Conception linéaire (scénario) : 184-187, 196-197
Contrat Social : 125, 340-341
Création : 10, 21, 23, 37, 55, 64, 66, 75, 83, 88, 91-95, 101, 102, 110, 118-119, 123-124, 130, 149, 151, 160, 171-173, 175, 179, 214, 222-225, 231, 234, 237, 241-242, 249-250, 255-256, 258, 264, 269-270, 275, 278, 280, 284, 290-291, 295, 299, 311, 315, 319, 339, 341, 343, 345-346, 369-370
Culture populaire : 9, 12-13, 63, 66, 71, 74, 78, 242, 325-327, 330, 336-337

Destin : 47, 151, 158, 236, 238, 241
Dieu : 93, 150, 237, 239-240, 272, 281
Drama : 91, 93, 159-160, 340
Dungeonverse : 78

Écriture : 182, 184, 191, 195-196, 209, 211, 234, 253, 268-269, 282-285, 294, 346, 348, 355, 368, 371
Ethos : 251-252, 255
Expérimentation : 64, 71, 110, 113, 175, 191, 194, 341, 343, 345-348, 371

Fan-fiction : 87
Fantasy : 48-50, 54-55, 57-58, 67, 75-82, 104, 106, 109, 119, 123, 127, 213-215, 222, 230-233, 236-237, 241-242, 248, 326, 328-329, 333, 335, 341, 358, 369
Fiction : 10, 15, 77, 81-82, 257, 325
Fortune : 93, 158-159

- Freeform* : 86, 103, 106, 113, 116, 123, 138, 143, 146
Fronts : 95, 175-177
- Game design* : 66, 68, 111, 133, 284, 294, 300
Gameplay : 58, 64, 84, 86, 88, 120
 Geek : 12, 71, 75-76, 124, 242, 250, 260, 323-325, 329, 331, 334
 GNS : 111, 123, 125, 126, 171, 340
- Hasard : 29, 32, 42, 147, 153-159, 161, 165, 311, 368
 Héros : 49, 80-81, 216, 231, 234-235, 237-242, 326, 342, 358-359
- Identification : 341-342, 371
 Immersion : 85, 103, 108, 113, 115-116, 122, 126-127, 142, 151, 157, 165, 173, 200, 226, 250, 259, 332-333, 335, 337, 352-355
 Improvisation : 168-169, 171-172, 291, 303
 Interactivité : 10, 84, 199-201, 206, 209, 211-212, 214, 369
- Jeu d'échecs : 11
 Jeu de figurines : 21-22, 33, 37, 46, 48, 50, 60, 63, 64
 Jeu de Go : 11, 23
 Jeu de négociation : 21-22, 37
 Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) : 88, 108, 119, 126, 330
 Jeu de rôle sur table (JdR) : 9-10
 Jeu de rôle vidéo (CRPG) : 88, 119, 126
 Jeu épistolaire : 87
 Jeu vidéo : 84, 88, 120, 160, 199-200, 206, 214, 303, 309, 318, 323, 329, 332-333, 356
 Jouer par le livre : 32, 63, 299
- Karma : 93, 95, 159
Knutepunkt : 113-115, 121, 123
- La chose impossible avant le petit déjeuner : 167
 Le principe de Lumpley : 215, 275
 Les Livres dont Vous êtes le Héros : 85, 87, 149, 169, 309, 330
 L'exploration : 69, 95, 127, 275, 340
 L'exposition : 69
 L'imposition : 69
 Littérature : 13, 49, 63, 65, 87, 120, 148, 152, 213, 278-280, 282-284, 287, 315, 328-329, 348
 LNS : 171, 267-268, 315, 340
 Ludisme : 151, 315, 340, 343-345
- Maelstrom (Le) : 122, 135, 294, 299-301
 Manuel : 61, 83, 89, 153, 160, 201, 232, 236, 247, 257, 261-266, 268-276, 330-331, 336, 370
 Mécaniques : 16, 78, 88-90, 93, 95-96, 135-146, 151, 159, 219, 259, 268, 273, 295, 297-298
 Meneur de jeu (MJ) : 11, 15, 73, 76, 83, 85-86, 90, 92, 95
 Monde : 11, 15-16, 40, 49-50, 55, 57, 59-60, 68-70, 75, 77-78, 80-81, 86, 95, 102, 109, 119-120, 130, 138-139, 147-151, 161, 165, 171, 176, 180-181, 199-205, 207-208, 210-212, 215-222, 224-226, 229-230, 247, 249-252, 254-256, 259-260, 270, 281, 285, 288, 291, 293-294, 307, 319, 326-328, 330-331, 339-349, 357, 369-370
Mythos : 251, 255
- Narration : 10, 92-95, 106-107, 143, 147, 150-151, 153, 156-157, 165, 211, 226, 247, 252-254, 256, 263, 269, 286, 289, 368
 Narration partagée : 286
- One-shot* : 254, 265, 311
 OSR : 64, 117
- Partie : 10

- Péplum : 229-233, 235, 242, 369
 Personnage Joueur (PJ) : 10
 Personnage Non Joueur (PNJ) : 11
 Proposition créative : 275
 Psychodrame : 22, 64-65, 351
Pull : 177-178
Pulp : 325-330
Push : 177-178
- Règles : 9, 11, 15-16, 23, 29-34, 36, 42-43, 46-48, 50-54, 57-60, 63, 67-68, 77-78, 82, 84, 86-87, 90, 92-93, 95, 98-99, 101-102, 104, 117-118, 123, 125, 135, 138-139, 141-143, 146, 148-150, 152-154, 158-160, 162, 179, 194, 201-202, 229, 233-241, 247-249, 254, 256-259, 261-262, 265, 268-275, 279-280, 288, 298-299, 307, 309-310, 315, 317-319, 330-331, 333, 336, 340-341, 347-348, 351, 360-363, 369, 370
Roleplay : 22, 41, 51, 67, 103, 160, 172, 347
- Scénario : 26, 40, 86, 90-91, 101, 104, 106-108, 118, 142, 151, 153, 167-169, 173, 178-197, 200, 202-208, 211-212, 219, 223, 225, 235, 239, 252-254, 258-259, 262, 269-270, 280, 283-284, 286, 288-289, 291, 298, 310-311, 314, 318-319, 339-340, 346-347, 351-352, 354-355, 357, 360-362
- Sociabilité : 341-342, 344, 346, 371
 Soirée enquête : 86
 Soldats de plomb : 33
 Structure arborescente (scénario) : 188-190, 197
 Structure en bac-à-sable (scénario) : 189-190, 196-197
 Structure linéaire (scénario) : 180, 188-190, 197
 Synesthésie : 138, 141, 152
 Système 0 : 11, 86, 296
 Système Fantôme : 11, 86, 296
System Does Matter : 111, 123, 153, 156, 159, 299
- Thème : 264, 267, 313-315, 317
 Théorie : 38, 53, 71, 97-98, 105-109, 111-113, 122, 124-125, 128, 158, 167, 171, 183, 203, 215, 264-265, 267, 273-275, 285, 315, 339-341, 347, 371
Topos : 251, 255, 257
Tropos : 251-252, 255
 Type proposé : 264-268, 270, 275-276
 Type réalisé : 264, 275-276
 Type recherché : 264-266, 268, 275
- Wargame* : 21-23, 25, 28-33, 36-37, 40, 43-48, 50-53, 55, 59, 63-64, 67, 72, 98, 136, 147, 181, 248, 308-309, 318
World making : 329-331