



LES DERNIERS RITUELS DU CULTHE

Les membres du Conseil d'administration vous souhaitent à toutes et à tous une très bonne année 2024. Que vos jets de dés soient une réussite systématique (critique de préférence), que vos points de vie restent au top (tout comme vos points de mana on n'est pas discriminants envers les mages), que vos campagnes soient un succès et que vous vous gaviez de points d'expérience (à défaut de friandises sucrées, certes bonnes pour le palais mais moins pour votre cholestérol). Au nom du patron, Mr Cthulhu qui nous scrute très certainement, meilleurs vœux!

En ce début d'année nous vous proposons une gazette un peu particulière.

Tout commence d'un constat. Qui ne s'est pas déjà senti déboussolé face au jargon parfois si spécifique du monde rôlistique ? Qui n'a jamais haussé un sourcil lorsqu'un MJ présente son jeu en disant « Bidiba RPG, c'est un jeu OSR qui propose du bon vieux PMT mais avec des mécanismes de PBTA » ?

Pas de panique nous avons pensé à vous et allons de ce pas décrypter, expliquer, analyser, décortiquer quelques termes, sigles et expressions couramment utilisés dans notre hobby préféré.

A l'instar du Yin et du Yang vous trouverez ci-dessous un glossaire sous deux approches différentes. La première s'adresse davantage aux studieux, désireux de comprendre et de parfaire leur connaissance du monde rôliste (ou tout simplement pour épater la famille lors du repas dominical). La deuxième en revanche ...et bien... à vous d'en juger !

Recette industrielle	Recette sans édulcorant ni conservateur
Attrition : Système où les joueurs gèrent, pour réussir leurs actions des réserves de points, qui s'amenuisent au fil de la partie	Attrition : au début tout est facile, à la fin, on se fait dégommer par des gobelins unijambistes.
BG : Background. Terme désignant l'histoire, l'historique vécu par le personnage. Ce contexte peut être fouillé et détaillé avec moult précisions, tant sur la situation familiale, personnelle, comportementale ou environnementale du personnage afin de lui donner vie, de l'épaisseur de la consistance.	BG : sigle qualifiant la beauté naturelle, la prestance et le charisme renversant de votre serviteur. Quoi ? Ce n'est pas cela être un Beau Gosse ?
Chill : terme anglophone qui s'emploie pour désigner un contexte de détente, de tranquillité, un moment calme propice à la décontraction. C'est également le nom d'un jeu, pas détendu du tout!	Chill : expression venue d'une autre planète pour se donner l'impression que l'on a réussi son TOEIC haut la main ou que l'on a su rester « djeun's » surfant sur son époque.
Crit : diminutif de critique. Qualificatif employé notamment sur les résultats de jets de dés, qu'ils soient bon (on parle alors de réussite ou succès critique) ou mauvais (échec critique, la tout le monde s'accorde pour n'utiliser qu'un seul terme !)	Crit : allocution employée très souvent par les joueurs entre eux pour humilier l'un d'eux devant ses pairs en insistant bien, et de préférence à haute et intelligible voix, sur le fait qu'il a échoué, que ce n'est qu'une pauvre m**de, que de toute façon il ne pouvait en être autrement, et que c'est une équipe de bras cassés et pourquoi on vient encore jouer le Vendredi soir ! Expression utilisée sous forme interrogative étrange du style « tu crit ou bien ? ». Sans commentaire
D : acronyme pour Dé, ce petit objet aux formes diverses et variées, aux matières parfois fantaisistes, qui déchainent les passions et créent des collectionneurs avides, qui font l'objet de toutes les attentions les soirs de parties et qui sont les stars de notre hobby préféré. Utilisé souvent dans les livres de règles pour indiquer le type et/ou le nombre qu'il faut lancer pour couronner de succès ou non votre intention ou celle du MJ.	D : la 4ème lettre de l'alphabet...inutile de compter sur vos doigts pour vérifier l'info on l'a fait avant vous !
In media res : désigne un début de scénario qui commence directement par une scène d'action ou une situation, l'explication de la raison de la présence des personnages des joueurs sera donnée plus tard ou très brièvement.	In media res : formulation latine avancée par le MJ pour justifier un scénario peu préparé (souvent pour mettre la pression à ses joueurs) et enfin qui tente de déballer sa culture alors que tout le monde sait qu'il n'est pas capable de décliner « rosa » comme il le faut (cela date de la classe de 5 ^e).