



La rédaction décline toute responsabilité en cas de perte de santé mentale suite à la parution et la lecture de la présente Gazette.

Système à traits : système qui introduit des termes libres (non définis dans les règles) qui caractérisent le personnage et impactent la résolution des actions.

Système à traits : nom donné par le MJ à l'ustensile qui lui permet d'effectuer des tracés parfaitement rectilignes sans aucune forme de sinuosité. Communément appelé « règle » par les gens normaux (ou « règle graduée » pour les plus pointilleux d'entre vous).

Système Basic : le système Basic est un système de résolution basé sur des caractéristiques et des compétences, ces dernières sont exprimées en pourcentage. Le système motorise de nombreux jeux de l'éditeur américain Chaosium (mais pas seulement). Sa complexité va de plutôt simple (Appel de Cthulhu) à assez lourd (Runequest).

Système Basic : nom attribué au type de lancés de dés par un MJ au cerveau allégé en verbiage (et sans gluten) en réponse aux questions incessantes des joueurs qui se la racontent à savoir « c'est quel système ? » au moment de déballer tout son matos de JDR sur la table. Réponse très souvent combinée à un léger haussement d'épaule et accompagnée d'onomatopées du style « euuuuuh » ou « baaaaah ».

Système « Roll and Keep » : système de résolution où on lance un nombre de dés pour n'en conserver que certains qui détermineront le résultat.

Système « Roll and Keep » : système de jeu apprécié des MJ également fans de poker, roulette, Black Jack, bref du monde du Casino en général. Technique savamment utilisée par les MJ facétieux qui ne souhaitent conserver que les résultats de dés qui les arrangent (généralement associés aux dégâts reçus par les joueurs)

Système « Roll under » : système de résolution où le résultat du dé doit être inférieur au score du personnage ou de la difficulté.

Système « Roll under » : système par lequel le MJ désire montrer sa supériorité au reste de la table et faire comprendre qui est le vrai patron en imposant à ce que les résultats doivent être forcément inférieurs aux siens. Traduit habituellement un évident complexe d'infériorité nécessitant une thérapie souvent très lourde et coûteuse. Utilisé uniquement par des MJ aux pseudos évocateurs tels que Sauron, Palpatine ou Voldemort (en plus d'être d'une originalité bien pauvre proportionnellement contraire au coût de la thérapie dont ils auraient grand besoin).

TGCM : Ta Gueule C'est Magique. Expression utilisée par les MJ pour s'absoudre de toute justification ou incohérence relevée pendant la partie / campagne et qui traduit neuf fois sur dix un embarras certain.

TGCM : le fameux.....Ou quand un MJ manque de répartie pour expliquer pourquoi il s'emmêle les pieds dans une description d'artefact, d'objet ou d'équipement ou alors qu'il est mis au pied du mur lors d'une explication face à la sagacité particulièrement affûtée de l'un de ses joueurs. Ah oui ! parfois c'est juste gratuit....ça fait plaisir.

The Forge, « System does matter », indépendance : mouvement datant des années 2000 visant à remettre en avant le système de jeu et à l'aligner avec l'expérience de jeu souhaitée, il a également beaucoup innové : système sans MJ, à MJ tournant, sans dés, par correspondance,...

The Forge, « System does matter », indépendance : équivalent du mouvement « Black lives matters » des réseaux sociaux dans le monde rôliste ou comment lancer un débat sensible avant même de démarrer la séance histoire de s'assurer que 2 joueurs vont bien s'entretuer d'ici la fin de la soirée.

TPK : Total Party Kill. Evènement redouté par les 2 camps du paravent car il amène à l'extermination pure et simple de la totalité des joueurs de la table et met fin à la séance de jeu, voire à la campagne en cours. Survient généralement lorsqu'un choix risqué est fait, soit de façon individuelle soit collective et dont les conséquences funestes sont bien souvent annoncées clairement par le MJ (s'il est cool) en cas d'échec.

TPK : joyeux sentiment d'un MJ pervers empreint d'intense satisfaction qui décime sous les yeux ébahis de l'assistance tous les personnages joueurs. Résultat fréquent issu d'une brillante idée d'un joueur et qui par la même occasion plombe bien l'ambiance.



LE MOT D'UN CA-TISTE:

Les maux du culthe, comme ceux de notre seigneur, sont impénétrables

