

Le vocabulaire de League of Legend

Extrait du forum officiel League of Legends

http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=9821&fb_source=message

Comme tout jeu en ligne se respectant, **League of Legend** possède un vocabulaire qui n'est pas toujours identifiable aux premiers abords. Voici une liste qui tend à vouloir compléter les tendances du moment .

Le vocabulaire en cours de partie :

- **Ace** : tous les ennemis de l'équipe adverse ont été tués et à ce moment précis plus aucun n'est actuellement apte à combattre.
- **AD (ability damage)** : statistique indiquant la capacité qu'a votre champion à infliger des dégâts physiques.
- **AP (ability power)** : statistique indiquant la capacité qu'a votre champion à infliger des dégâts magiques.
- **Aura** : capacité passive qui confère un avantage à votre champion mais également aux alliés à proximité.
- **Backdoor (BD)** : attaquer sans le support de ses sbires, un ennemi voire les tourelles ou la base ennemie.
- **Baron/Nashor** : nom donné au Boss de la carte 5vs5 procurant des avantages forts appréciables lorsqu'il est tué.
- **Bot/Bottom** : désigne la voie en bas de la carte.
- **Brush/Grass** : hautes herbes permettant à un champion de s'y dissimuler aux yeux des ennemis.
- **Cleanse** : sort d'invocateur purge.
- **Creeps** : nom donné aux sbires et aux monstres neutres.
- **Exhaust** : sort d'invocateur fatigue.
- **Farm** : se dit d'un champion qui engrange l'or à une vitesse fulgurante en ayant une facilité à porter à chaque fois le coup fatal à un sbire ennemi.
- **FB (first blood)** : premier sang (premier meurtre de la partie).
- **Feed/Feeder (nourrir)** : un champion qui tend à mourir un nombre de fois important, prodiguant alors une avance non négligeable à un ou plusieurs champions ennemis face à sa propre équipe.
- **Flash** : sort d'invocateur saut d'éclair.
- **Golem/Lizard** : tuer ces monstres neutres afin d'obtenir les avantages qu'ils procurent temporairement.
- **IG (in game)** : en jeu.
- **Ignite** : sort d'invocateur embrasement.
- **Jungle** : certains champions aiment à combattre les monstres neutres se trouvant dans la forêt dès le début de la partie.
- **Lane** : voie constituée de tourelles menant jusqu'à un inhibiteur.
- **Last Hit** : coup fatal donnant le meurtre du sbire ou de l'ennemi.
- **Mid** : désigne (sur la carte 5vs5) la voie du milieu.
- **Neutrals/Neuts** : les neutres se trouvant la forêt.
- **Nexus** : se réfère à l'inhibiteur.
- **Passive** : capacité prodiguant un ou plusieurs avantages à un ou plusieurs champions. Chaque champion possédant par défaut une compétence passive. Les auras sont également des capacités passives.
- **Stack (empiler)** : se dit pour des objets qui nécessitent de cumuler des « charges » (sous conditions) afin d'offrir des avantages supplémentaires.
- **Summoner** : désigne l'invocateur, tout simplement un joueur contrôlant un champion.
- **Top** : désigne la voie en haut de la carte.
- **Ult (ultimate)** : se réfère à la compétence ultime d'un champion (« R » par défaut).
- **Ward** : balise.

Parce qu'il est toujours utile de pouvoir converser un minimum avec les alliés tout comme les ennemis voici quelques mots et expressions indiquant une situation, une formule de politesse ou une directive à appliquer :

- **AFK (away from keyboard)** : signifie s'absenter.
- **Assist (assister)** : l'équipe ne fait qu'un, et tente de tuer les champions ennemis l'un après l'autre (dans un combat d'équipes), afin de ne laisser aucune chance à chaque champion ennemi de pouvoir riposter. Cela peut être aussi le rôle d'un champion qui existe en tant que « support » procure donc des soins et des avantages.
- **B/Back (retour)** : s'emploie lorsqu'un champion décide de retourner à sa base pour se soigner ou s'équiper.
- **BBS (be back soon)** : revenir bientôt.
- **BG (bad game)** : mauvaise partie, s'emploie également en fin de partie pour dénoncer une partie inégale.
- **BRB (be right back)** : revenir dans quelques instants.
- **BTW (by the way)** : à propos, au fait.
- **Focus (se concentrer)** : viser en priorité un champion ennemi qui s'avère dangereux pour l'équipe afin de le tuer rapidement.
- **Care (faire attention)** : est régulièrement employé pour prévenir d'un potentiel danger.
- **FF (forfeit/surrender)** : se rendre.
- **FFA (free for all)** : un champion qui se considère libre d'attaquer sans suivre l'assist générale de son équipe.
- **Gank (meurtre de groupe)** : consiste à tuer un champion ennemi seul avec un certain nombre d'alliés. Cela signifie également participer au meurtre d'un champion ennemi.
- **GG (good game)** : bon jeu, s'emploie en principe en fin de partie.
- **GJ (good job)** : s'emploie après qu'un champion ait effectué une action efficace.
- **GL HF (good luck have fun)** : s'emploie comme formule de politesse envers l'équipe adverse en début de partie.
- **Harass** : ennuyer l'ennemi en l'attaquant constamment avec de petites attaques afin de le forcer à se replier à sa tourelle ou aller se soigner.
- **Heal (soigner)** : s'emploie lorsqu'un champion a besoin de soins ou encore peut soigner ou dans un autre cas utiliser le sort d'invocateur permettant de soigner.
- **Imba (imbalanced)** : déséquilibré.
- **Inc (incoming)** : en approche, j'arrive.
- **Kite (tromper)** : attirer un champion ennemi seul, loin de ses équipiers.
- **Lead (guider)** : désigne le « chef » de l'équipe donnant les directives à appliquer et planifiant une stratégie adéquate à la partie en cours.
- **Leaver/leave (quitter)** : joueur quittant en pleine partie.
- **Mia** : similaire à « miss ».
- **Miss** : champion ennemi n'étant plus présent sur la carte.
- **N1 (nice one)** : joli ! (semblable à GJ).
- **Nvm (nevermind)** : ça ne fait rien/laisse tomber.
- **OMG (oh my god)** : signifie "oh mon dieu", expression utilisée lorsqu'on est surpris.
- **OMW (on my way)** : utilisé pour dire : "c'est sur mon chemin/je m'en occupe", généralement lorsque l'on désire défendre une position précise.

- **OOM (out of life)** : peut s'employer lorsqu'un champion manque de vie et décide de retourner à sa base.
- **OOM/LOM (out of mana/low of mana)** : s'emploie lorsqu'un champion n'a plus ou presque plus de mana.
- **OP (overpowered)** : s'emploie lorsqu'on veut qualifier un champion d'extrêmement difficile à abattre et que l'on considère comme « abusé ».
- **Pot/Elixir** : objet permettant d'assurer un avantage temporaire (très utilisé en début de partie).
- **Push** : consiste à faire une percée dans les lignes ennemies.
- **QQ (pleure davantage)** : quand quelqu'un quitte la partie par « ragequit » cela appelle l'équipe dans cette situation à être dégoûtée de cette situation.
- **Ragequit** : se dit d'un joueur qui quitte le jeu par colère suite à la mort de son champion par exemple.
- **Re** : s'emploie lorsqu'un champion ennemi manquant à l'appel est de nouveau visible sur la carte.
- **Shop/Buy (acheter)** : désigne le lieu où l'on achète ses objets dans sa base.
- **Skilled** : joueur qui sait utiliser son champion avec efficacité.
- **SS** : synonyme de « miss ».
- **TL/Teamwork** : désigne le travail d'équipe.
- **TP** : signifie téléporter, se réfère au sort d'invocateur permettant de se téléporter à travers la carte ou encore au fait de retourner à sa base en utilisant le rappel.
- **WP (well played)** : Bien joué ! (semblable à GJ et N1, mais s'utilise souvent en fin de partie).

Il existe un vocabulaire également plus global qui est propre à ce genre de jeux, il n'est pas unique à LoL même si certains peuvent l'être :

- **AOE (area of effect)** : définit la zone d'effet d'un sort pouvant affectant plusieurs ennemis se trouvant dans le champ de celui-ci.
- **AS (attack speed)** : statistique indiquant la capacité qu'a votre champion à attaquer automatiquement à une vitesse donnée.
- **Blind (aveugler)** : effet aveuglant le champion ennemi lui faisant rater ses coups pour un certain temps.
- **Buff** : effet temporaire qui procure certains avantages.
- **CaC** : corps à corps.
- **Carry** : un champion qui a pour but de « porter » son équipe en faisant la différence dans les combats d'équipes.
- **Caster** : action de lancer des sorts.
- **CC (crowd control)** : compétence qui intervient sur un champion ennemi dans le but de le ralentir, l'immobiliser, l'aveugler...
- **CC (critical chance)** : chance de porter un coup critique.
- **Cmon (come on)** : viens !
- **DD (direct damage)** : capacité infligeant des dégâts directs.
- **Disease (maladie)** : le champion, victime de cet effet, voit la valeur des soins lui étant procurés diminuer de façon non négligeable.
- **Dodge** : esquiver une attaque.
- **DOT (damage over time)** : capacité infligeant des dégâts à répétition sur une période donnée.
- **DPS (damage per second)** : se réfère à un type de champions pouvant infliger des dégâts non négligeables par seconde.
- **Early game** : début de la partie.
- **End game** : fin de la partie.
- **Fear (peur)** : le champion victime de cet effet perd temporairement la capacité à se déplacer par lui-même car il est apeuré.
- **HP (healts points)** : points de vie.

- **IAS (increase attack speed)** : le fait de voir sa vitesse d'attaque augmenter temporairement ou non.
- **Melee** : champion attaquant au corps à corps.
- **Mid game** : milieu de la partie.
- **MP (mana points)** : points de mana.
- MR (magic resist) : statistique indiquant la capacité qu'a votre champion à encaisser les dégâts magiques.
- **MS (movement speed)** : statistiquement indiquant la vitesse à laquelle votre champion se déplace.
- **PBAE/PBAOE (point blank area of effect)** : zone d'effet centrée sur le joueur utilisant une compétence de ce genre.
- **Proc** : fait référence à une arme, une compétence ou un objet qui s'active à une certaine fréquence, sur chance d'esquive, chance de frapper ...
- **Range** : champion attaquant à distance.
- **Snare (ralentir)** : le champion victime de cet effet se voit ralentir.
- **Silence** : capacité qui empêche le champion étant sous cet effet d'utiliser ses compétences (ne concerne pas les sorts d'invocateur).
- **Skills** : compétences d'un champion.
- **Skillshot** : une compétence qu'un champion peut lancer et qui peut s'esquiver.
- **Stun** : effet immobilisant le champion en étant victime.
- **Support** : se réfère à un type de champions qui a pour but d'assister son équipe en prodiguant soins et avantages.
- **Tank** : se réfère à un type de champions ayant un nombre conséquent de points de vie, une résistance accrue aux dégâts magiques et une bonne armure, qui a pour but d'encaisser les coups adverses en étant toujours en première ligne lors d'un combat d'équipes.
- **Taunt** : capacité provoquant un ou plusieurs champions ennemis les forçant à attaquer le champion ayant activé cet effet.

De même certains héros peuvent posséder un nom abrégé tel :

- **Blitz** : Blitzcrank.
- **Cho** : Cho'Gath.
- **Eve** : Evelynn.
- **Fiddle** : Fiddlesticks.
- **Gang** : Gangplank.
- **Heimer** : Heimerdinger.
- **Kass** : Kassadin.
- **Kat** : Katarina.
- **Mal** : Malhazar ou Malphite.
- **Moder** : Moderkaiser.
- **Mundo** : Dr. Mundo
- **Rat** : Twitch.
- **TF** : Twisted Fate.
- **Trynda** : Tryndamere.
- **WW** : Warwick.
- **Yi** : Maître Yi.

En dehors d'une partie il existe également quelques mots de vocabulaire spécifiques à certaines fonctions du jeu ou encore qui s'emploient sur les forums :

- **Adjudicator/Emissaire/Wrenchmen** : bénévoles de Riot.
- **AT/Pickup (équipe arrangée)** : équipe aléatoire créée par l'algorithme de Riot.
- **Build** : conseils nécessaires pour jouer un champion correctement, principalement les objets à choisir pour l'équiper.
- **Elo** : système de classement utilisé par Riot
- **IP/PI** : points d'influences.
- **MOBA** (multiplayer online battle arena) : définit le genre de League of Legend.
- **Premade** : équipe composée par les joueurs eux-mêmes.
- **RP/PR** : points Riot.
- **Skin (peau)** : apparence d'un champion.