

# TUYAUX DE BONNE FOY

## Les Tables de la Loi ou "les dix commandements du Roleplaying"

### I. Le Jeu en Chronique tu préféreras.

La Chronique est l'ensemble des scénarios vécus par un même personnage ou par le même groupe de personnages tout au long de leur vie imaginaire; en ce sens, la Chronique est bien plus qu'une simple Campagne, qui n'est qu'un ensemble de scénarios reliés par une intrigue commune.

Pour pouvoir jouer en Chronique, il est nécessaire de respecter plusieurs conditions:

- tout d'abord créer des personnages relativement jeunes (pour les accros de AD&D, niveau 1 ou 0), dont le background devra être bien sûr très détaillé, mais évoluera en fonction des aventures vécues par le personnage. Ainsi, le caractère de ce dernier s'affinera tout au long des aventures qu'il vivra;

- ensuite, il est nécessaire de faire vivre aux personnages un scénario d'introduction, ceci afin de faire découvrir aux joueurs leurs personnages, le monde dans lequel ils vivent, l'ambiance du jeu, et de se familiariser avec les règles;

- de plus, pour la même raison, il est absolument indispensable de disposer d'un système d'expérience pour faire progresser les personnages et refléter ainsi leur évolution;

- enfin, un conseil au maître de jeu: enrichir le background des personnages est souvent très utile, pour les intégrer à une campagne par exemple. Il ne faut donc pas hésiter à glisser dans cette "toile de fond", des éléments personnels, comme des poèmes, des créations littéraires, des informations, ou même de remanier un peu le fond du background (avec l'accord du joueur toutefois, car après tout, c'est **son** personnage!);

- penser à détailler ce qui se passe entre les scénarios permet de donner réellement vie aux personnages (temps écoulé, événements même mineurs, etc.).

### II. Le Rythme et l'Ambiance, inlassablement, tu rechercheras.

Pour conserver du rythme et un semblant d'ambiance à un scénario, il est préférable de ne pas le couper en deux séances de jeu, quitte à le prévoir plus court (c'est dommage, mais c'est le prix à payer pour que les joueurs ne soient pas perdus lors de la deuxième séance). Il vaut mieux profiter au maximum de la durée de la séance de jeu, par exemple en créant les personnages une ou plusieurs séances auparavant. Si pourtant il s'avère indispensable de couper le scénario, mieux vaut le faire lors d'un voyage des personnages, cela sera plus facile pour reprendre ensuite le fil de l'histoire.

### III. La Solidarité tu prêcheras.

Le jeu en chronique ne peut être durable que si le groupe des personnages fait preuve d'un minimum de solidarité et de cohésion. Donc, il faut tâcher de trouver aux personnages des raisons, des motivations pour rester ensemble, vivre des aventures ensemble et être solidaires (et non pas trahir tout le groupe dès la première occasion venue, ce qui peut engager de nombreuses complications...). Cependant, ceci n'exclut pas la possibilité pour le MJ d'autoriser des personnages quelque peu "marginiaux" (e.g. un hobbit particulièrement farceur qui jouerait des tours pendables quoiqu'inoffensifs à ses compagnons) ou antagonistes (c'est l'exemple classique des mini-querelles nain/elfe).

### IV. Les Personnages tu ne tueras point.

En effet, le but est de s'amuser, d'être des héros, de sauver

le monde, etc., et il serait dommage qu'après plusieurs années d'aventures, l'un des piliers du groupe meure bêtement, privant ses compagnons de sa présence. De même, il faut éviter de rendre un personnage hors d'état pour trop longtemps (fou par exemple, sauf bien entendu pour des jeux basés sur ce principe), ou de les "péhénjiser". Cependant, il peut y avoir deux exceptions à cette Loi:

- en cas de connerie bien lourde du joueur, il faut tuer le personnage sans remords, car la connerie est révélatrice du fait que le joueur ne tient pas vraiment à son alter-ego («Tu es sûr de vouloir attaquer ce dragon avec ta dague? Tu sais qu'il n'a pas l'air hostile? Bon, d'accord, tiens, je suis sympa, je te laisse l'initiative... Tu touches? Bon, vas-y, fais moi les dégâts maximums... Mouais... Pas mal, tu viens juste de lui couper un ongle incarné qui le faisait souffrir! Bon, maintenant, à lui [roulement de dés derrière le paravent]... Dis, si je te dis 60D10, là, comme ça, à froid, enfin à chaud, tu penses à quoi?...»);

- si vraiment la mort du personnage, en dehors des cas de connerie évidente de la part du joueur, doit intervenir, veiller à ce qu'elle soit glorieuse, épique, dramatique, romanesque,

selon les cas et l'ambiance du jeu. Ainsi, tous autour de la table de jeu, se souviendront longtemps de leur compagnon disparu, qui a pu leur murmurer avant de rendre son dernier soupir: «Enterrez mon corps là où cette flèche se plantera». Et peut-être même que quelques années plus tard, les bardes chanteront ses exploits; ainsi, bien souvent naît la légende. «Quoi de plus beau que de donner sa vie pour

sauver celle de ses compagnons? Rester en vie, bon d'accord !»

### V. Le Plaisir tu t'accorderas.

Il est parfois lassant de jouer toujours dans le même univers, alors, de temps en temps, comme cadeau de Noël, offrez-vous un scénario de dépaysement (en 12 heures), avec par exemple personnages et backgrounds prêtirés et fournis par le MJ, et où les personnages peuvent être des cibles, des traîtres ou bien des gros torpides. Inspirez-vous des exemples célèbres de la littérature JdR: DeRose (voir le scénario "Amerikla") et le Père Félicien (cf. "La Nuit des Damnés", Convention XIII de Sup'Aéro) sont de parfaits exemples, puisqu'eux, ils étaient les trois en même temps!

### VI. Tu ne te disperseras point.

Un seul Jeu pour chaque maître et un seul maître pour chaque Jeu. "Jeu" peut se prendre au sens de monde, ou campagne. Ainsi, il est possible de trouver plusieurs maîtres pour un même JdR. Il est aussi pensable qu'un maître ait sous son aile protectrice plusieurs Jeux, s'il est capable d'assurer pour chacun le suivi nécessaire à une vraie Chronique.

### VII. Au Rôle tu penseras.

Nous rappelons que les Guignols de l'Info ne sont pas un jeu de rôle, et qu'en conséquence, toute allusion guignolesque ou tout délire s'y rapportant doivent être proscrits durant une session de jeu («Tout-à-fait, Thierry!»). Ce qui nous amène à causer d'ambiance. Si c'est possible, il faut jouer avec une musique de fond (et donc qui doit rester en fond, la musique!) et si possible de bonne qualité et adaptée au jeu et à l'ambiance désirée. Cela peut avoir une influence cruciale, et encourage le Roleplaying. Imaginer que, tout ce qui est réellement dit et fait par les joueurs autour de la table de jeu, est imaginairement dit et fait par les personnages dans le jeu. Mais pas



l'inverse!...

#### **VIII. Au Rôle et à l'Ambiance tu penses encore...**

Les principes élémentaires du Roleplaying tiennent en une formule: «seules les actions physiques sont simulées, tout le reste est jouable en direct-live». Donc, on n'obtiendra une ambiance durable qu'en respectant certaines règles:

- tout d'abord, encourager les joueurs à adopter un Roleplaying adapté: on ne dit pas «je parle à voix basse», par exemple, mais on le fait effectivement;

- ensuite, il y a le travail propre du MJ: on ne dit pas aux joueurs que la porte derrière eux claque violemment en se refermant toute seule, mais, auparavant, dans le silence, on claque la main bien à plat sur la table (et VLAN!) (s'assurer avant que les joueurs n'ont pas de problèmes cardio-vasculaires, afin d'éviter les infarctus intempestifs...).

De plus, les monstres ne doivent pas être banalisés dans leurs descriptions. Donc, le pouvoir d'évocation des mots étant plus fort que l'image, il ne faut pas montrer de dessins des monstres aux PJ, qui ainsi pourront expérimenter le célèbre adage "on a particulièrement peur de ce qui nous est inconnu": ne soyez pas trop précis dans vos descriptions.

Il faut donc savoir être descriptif, surtout dans les décors importants, mais pas trop non plus, cela risque d'étouffer les actions et l'inspiration des joueurs (et voir plus haut).

#### **IX. Rolliste tu ne seras point, mais Rôliste tu resteras.**

Limiter les jets de dés au maximum. Ce sont eux qui ont provoqué la Grobillite, eux qui ruinent le Roleplaying en faisant du bruit sur la table, et qui font les mauvais résultats au mauvais moment («Saloperies de polyèdres en plastique!»). Il vaut mieux se servir de l'adage "seules les actions physiques sont simulées, etc.".

De plus, un jet de dés ne devrait pas décider de la vie ou non d'un personnage ou d'un groupe, de la réussite de l'aventure ou de son échec, de la fin du monde ou de sa survie: seul le MJ peut décider, en fonction de l'intérêt dramatique de l'histoire. Si les dés indiquent que le personnage est mort alors que l'intérêt dramatique en pâtit, trichez!

#### **X. Du Grandeur Nature tu t'inspireras.**

Le Roleplaying peut être beaucoup aidé en se servant de ce que nous appellerons "le soutien logistique du MJ". Il est conseillé de distribuer aux joueurs des indices matériels, palpables, ce qui inévitablement les rendra plus attentifs à l'histoire. De même, des accessoires adaptés au personnage peuvent être intéressants pour stimuler le Roleplaying: un vieil appareil photo pour un journaliste des années 20 par exemple.

**Christophus**