

# Les Tables de la Loi

## (Règles Avancées & Révisées)

Faisant suite aux **Dix Commandements du Roleplaying**, édictés dans VITRIOL n°0 par Chris notre prophète, cet article a pour but de vous faire profiter de nos dernières réflexions en matière de Roleplaying, après les multiples débriefings des scénarios de l'été...

Au vu du somme toute appréciable succès des règles de base, voici donc les règles avancées des **Tables de la Loi**, sous une présentation plus claire, qui devraient tous vous ravir, ô vous-nos-chers-lecteurs-bien-aimés-et-vénérés, au point que nous sommes déjà prêts pour l'inondation de lettres de félicitations et de remerciements !...

### I. Un seul Jeu tu vénèreras.

"Jeu" peut se prendre au sens de "monde", ou "campagne". Ainsi, il est possible de créer plusieurs "Jeux" avec un même JdR (i.e. un même système de règles !).

**Joueur :** Un seul Personnage pour chaque Jeu et un seul Jeu pour chaque Personnage.

**Meneur :** Un seul Meneur pour chaque Jeu et un seul Jeu pour chaque Meneur.

### II. Le Jeu en Chronique tu adoreras.

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.

**Joueur :** De préférence un personnage relativement jeune tu créeras (pour les accros de *Donjons & Dragons* : niveau 0 ou 1 !).

Son background finement tu détailleras, mais de la place pour les futures aventures vécues tu laisseras, et ainsi son caractère et sa personnalité tu affineras.

**Meneur :** Le background des personnages tu enrichiras, afin qu'ils "appartiennent" à ta campagne et à aucune autre. Une toile de fond tu n'hésiteras donc pas à développer, pour chaque personnage particulier et pour le groupe en général, avec des éléments personnels (des poèmes, des éléments de folklore, des imitations,...), quitte à remanier un peu le background (avec l'accord du joueur toutefois, car après tout, c'est **son** personnage !).

Un scénario d'introduction pour les nouveaux personnages tu offriras, afin de faire découvrir à tes joueurs le monde dans lequel vivent leurs alter ego, l'ambiance du jeu, les règles du jeu et le groupe de personnages.

D'un système d'expérience tu disposeras, pour faire progresser les personnages et refléter ainsi leur évolution, et afin que tes joueurs à leurs personnages s'attachent.

A détailler ce qui arrive aux personnages entre les scénarios tu penseras (temps écoulé, événements même mineurs, etc.), et finalement vie aux personnages tu donneras.

### III. La Solidarité tu prêcheras.

**Joueur :** De te séparer du groupe tu éviteras, car du travail au Meneur tu donneras et de l'ennui au reste du groupe tu créeras (surtout quand les joueurs devront sortir et aller se faire chier un quart d'heure dans le couloir !).

**Meneur :** Fournir aux personnages des raisons et des motivations pour rester ensemble et être solidaires tu tâcheras, et ainsi ta campagne plus durable tu rendras.

Cependant, la possibilité 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 !) tu n'excluras pas, et ainsi plus vivante ta campagne tu garderas.

### IV. Le Rythme, inlassablement, tu rechercheras.

**Joueur :** Avec des futilités, le jeu jamais tu n'interrompreras. Pour les entractes (les pauses entre scénarios, quoi !) les questions matérielles tu réserveras.

**Meneur :** Couper en deux séances de jeu un scénario tu ne feras pas, ainsi du rythme et un semblant d'ambiance tu conserveras. Au besoin, plus court tu le concevras (c'est dommage, mais c'est le prix à payer pour que les joueurs ne soient pas perdus lors de la deuxième séance !) ou bien en mini-campagne de deux (ou plus !) scénarios tu le découperas, profitant par exemple de la coupure d'un long voyage.

De la durée de la séance de jeu au maximum tu profiteras ; par exemple, les personnages une ou plusieurs séances auparavant tu créeras.

### V. A l'Ambiance tu penseras.

**Joueur :** Des objets en relation avec ton personnage et son monde tu te procureras, et ainsi ton roleplaying tu étofferas.

Que les *Guignols de l'Info* ne sont pas un jeu de rôle tu te souviendras. En conséquence, de toute allusion guignolesque et de tout délire apparenté tu te dispenseras («Tout-à-fait, Thierry !»).

**Meneur :** Que tout ce qui est réellement dit et fait par tes joueurs autour de la table l'est également par leurs personnages dans le jeu (mais pas l'inverse !) tu décrèteras, et ainsi les délires de tes joueurs tu sanctionneras.

Dans la mesure du possible, une musique de fond adaptée tu établiras. Et en fond cette musique de fond tu laisseras. Ainsi ton désir d'ambiance tu communiqueras.

Dans l'épique et le dramatique tu te lanceras (euh... surtout pour les jeux épiques et dramatiques !), et de temps morts jamais tu n'obtiendras. Mais tes effets spéciaux tu ne débaucheras pas, sinon tes joueurs tu ennuias, car ou grosbills tu les rendras ou à des grosbills tu les confronteras.

Du pouvoir d'évocation des mots, parfois, tu te serviras et vague dans tes descriptions tu te montreras (adage : «on a jamais si peur que de ce qui nous est inconnu !») ; parfois, le dessin du gros monstre tu exhiberas et tes joueurs tu effraieras.

Les indices matériels et objets principaux que pourront trouver les personnages tu prépareras et le moment venu à tes joueurs tu les donneras, et ainsi tes joueurs dans l'action tu plongeras, la crédibilité de ta campagne tu augmenteras.

Les lieux importants de ta campagne soigneusement tu prépareras, mais les autres lieux tu n'oublieras pas. D'enduire tes joueurs avec de l'erreur (beurk, ça colle en plus !) avec trop de détails tu éviteras, mais de les laisser y voir clair dans ton jeu en ne décrivant que les endroits où se trouve un indice aussi tu éviteras.

## **VI. Rôliste tu resteras.**

**Joueur :** «Je discute avec l'aubergiste» tu ne diras pas, mais effectivement avec l'aubergiste (donc le Meneur, banane !) tu discuteras.

«Je parle à voix basse» tu ne diras pas, mais effectivement à voix basse tu chuchoteras.

**Meneur :** Le principe élémentaire du roleplaying tu respecteras : «seules les actions physiques sont simulées, tout le reste est jouable en direct-live».

Aux joueurs que la porte claque violemment en se refermant toute seule derrière eux tu ne diras pas (tout de suite !), mais auparavant et dans le silence ta main bien à plat sur la table tu claqueras (et VLAN !).

Les figurants dans leurs descriptions tu ne banaliseras pas. Au besoin, d'une table de génération aléatoire (d'aspect physique, de comportement, d'intentions, etc.) tu useras, mais alors de bonne qualité (simple, variée et rapide !) tu la choisiras (et **VLAN n°2** tu conseilleras, tagada !).

Un bon roleplaying de la part de tes joueurs tu n'empêcheras pas, et si cela les entraînaient sur les pentes glissantes du zèle, de la perte de temps et de l'égarement, le destin tu forceras et avec des indices faciles tu les récompenseras.

## **VII. Tuer les Personnages tu éviteras.**

**Joueur :** Les personnages de tes camarades de groupe tu ne tueras pas (trop vite !), car "l'union fait la force" tu penseras. Mais la légitime défense t'accorder tu pourras, lorsque l'un d'eux cette loi transgressera...

**Meneur :** A ce que les joueurs s'amuse tu veilleras, et donc que leurs personnages sont censés être des héros (sauver le monde !) tu te souviendras.

Ainsi, après plusieurs aventures, d'un de ces piliers le groupe tu ne priveras pas (mort peu glorieuse à cause d'un détail, folie définitive, "péhenjisation" irrémédiable...).

Toutefois deux exceptions à cette Loi tu observeras :

- en cas de connerie bien lourde d'un de tes joueurs, son personnage sans remords ni pitié tu supprimeras, car «la connerie est révélatrice du fait que le joueur est vraiment con» (il ne tient certainement pas vraiment à son alter ego et risque de dégoûter les autres joueurs!).

- si vraiment la mort d'un personnage semble inévitable, à ce qu'elle soit glorieuse, épique, dramatique ou même romanesque tu veilleras, et ainsi, dans la mémoire de tous autour de la table de jeu, ce personnage, héros fantastique, figure d'où naîtra la légende, tu graveras au travers des derniers mots que tu lui accorderas («Enterrez mon corps là où cette flèche se plantera !»).

## **VIII. L'Autre tu respecteras.**

**Joueur :** A la place du Meneur tu te mettras et ses erreurs tu comprendras et excuseras (sa tâche est difficile !) ; parfois des pauses tu lui accorderas («Quelqu'un m'a laissé un bout de pizza ? Non ?! Sympa les mecs !»).

**Meneur :** Ton histoire tu raconteras, mais pas à tout prix tu le feras, car tes joueurs sont là pour la vivre et non pour la subir tu penseras. Donc le moins possible tu imposeras, jamais linéaire tu ne seras.

A la mesure des personnages ton intrigue tu adapteras, et le jeu tourner court ou s'enliser jamais tu n'observeras.

Crédible tu resteras. Le proverbe «on peut être réaliste sans être réel» tu évoqueras, et qu'un péhenji fasse quelque chose interdit aux péjis jamais tu n'accepteras, et vice versa (ô combien plaisir à tes joueurs cela fera !).

## **IX. Les Rollistes tu chasseras.**

**Joueur :** Un jet de dés, de toi-même, jamais tu ne requerras, car ton manque d'imagination et de roleplaying alors tu avouerais.

**Meneur :** Les jets de dés au maximum tu limiteras, car le fait que ce sont eux qui provoquent la Grosbillite, qui ruinent le roleplaying en faisant du bruit sur la table, qui font les mauvais résultats au mauvais moment («saloperies de polyèdres en plastique !») à l'esprit tu conserveras. Et si vraiment pris au dépourvu tu étais, alors le "canot de sauvetage" (voir en annexe...) tu utiliseras (un petit annuaire ou des cartes à jouer peuvent toujours aussi être utiles !).

D'un jet de dés pour décider de la vie ou de la mort d'un personnage, de la réussite de l'aventure ou de son échec, de la fin du monde ou de sa survie tu ne te serviras pas. C'est en fonction de l'intérêt dramatique de l'histoire que tu décideras.

Si les dés ne sont pas d'accord avec toi, alors tu tricheras (rediriger les dommages ailleurs, mettre une information loupée ailleurs, etc.) !

## **X. Le Plaisir tu t'accorderas.**

**Joueur :** Parfois, pour le plaisir (cf. titre de cette loi), les lois I et II (d'où "parfois") tu transgresseras, mais pas trop souvent sinon la colère des Très-Saintes-Vérification-Et-Destruction-Des-Ennemis-Des-Lois-Très-Lumineuses (Jiphi was here !) sur toi s'abattra.

**Meneur :** Parfois, pour le plaisir (cf. titre de cette loi), les lois I et II (d'où "parfois") tu transgresseras, mais pas trop souvent sinon la colère des Très-Saintes-Vérification-Et-Destruction-Des-Ennemis-Des-Lois-Très-Lumineuses (Jiphi was here again !) sur toi aussi s'abattra.

Enfin, car il est parfois lassant de jouer toujours dans le même univers, de temps en temps, comme cadeau de Noël, un scénario de dépaysement (one-shot) à tes joueurs tu offriras, avec personnages et backgrounds prêtirés, car éphémères ; avec des grosbills, des whitetanks et des vronsks ; avec une intrigue péjiquileure et/ou complètement tordue ; un monde délirant, comme celui de *Paranoïa* ou *Toon* ; ou tout ce que votre fantaisie de Meneur frustrée pourra inventer afin de satisfaire vos désirs les plus refoulés !...

## **Post-Scriptum :**

L'éruption de ces Très-Saintes-Lois-Très-Lumineuses que nous n'engagera, et toi, ô lecteur fantasmé, à ta sauce tu les interpréteras (ou les vénèreras, si, si, tu as le droit ! Le droit de quoi ? Bon, okay, mettons "le choix" !).