

Déclaration des Droits du Rôliste

Écrit par Sean McTiernan, traduit par Antoine Drouart, retravaillé par Ronhin puis par Dice&Retry

Nous, les rôlistes de ce groupe, les Joueurs de Dice&Retry, posons ici les règles et droits de notre table, qui nous feront former la plus parfaite des sociétés rôlistes qui ne fût jamais vue.

Le MJ n'a PAS toujours raison

Le MJ a toujours raison ! MAIS, il peut lui arriver que ce ne soit pas vrai. Dans ce cas, on signale au MJ son erreur et dans le doute on agira selon la décision du MJ jusqu'à une pause ou un moment où le MJ pourra vérifier la règle.

Aucun personnage ne meurt à cause d'une erreur de règles

Quelle façon de mourir vous paraît-elle la plus glorieuse et est la plus apte à vous ramener à la table de jeu ? Ou bien : vous claquez la porte, le reste du groupe en sécurité de l'autre côté, puis vous faites face aux trolls en pleine charge. Vous brandissez votre épée enflammée et les pourfendez un à un, jusqu'à votre trépas, l'amoncellement des cadavres trolls témoignant de votre bravoure. Ou alors : le MJ a oublié de compter votre armure magique lorsqu'il a fait les jets de toucher des trolls. Cependant, si vous oubliez d'appliquer un élément de règle et que le MJ agit selon votre déclaration, il est trop tard pour changer. L'inverse est également vrai si cela vous avantage.

Trichez si vous voulez

Il m'arrive de tricher derrière l'écran (le plus souvent pour le drama). Et tant que le plaisir de jouer reste présent pour tout le monde, il n'y a pas de raison de vous en priver. Si vous surprenez un autre joueur en train de tricher, ne dites rien, sauf si ça vous empêche de vous amuser.

Les disputes entre un joueur et le MJ doivent rester circonscrites

J'ai eu trop de problèmes avec des joueurs venant s'incruster dans une conversation entre le MJ et un joueur, alors qu'ils n'étaient pas impliqués dans la discussion. Aussi, un désaccord ne sera discuté que par les gens qui sont directement concernés. Merci, si vous voulez accélérer les choses, de vérifier les règles. Mais évitez à un joueur de devoir parlementer avec tous les autres lorsqu'il discute avec le MJ.

En aucune façon le MJ n'a la responsabilité de maintenir les PJ ensemble, par quelque moyen, truc ou astuce que ce soit

Réglez vous-mêmes toutes vos divergences. Je ne m'en occuperai pas.

Embarrasser ou être irrespectueux envers les PNJ a des conséquences

Les plaisanteries sont une chose, mais j'ai vu trop de joueurs se laisser aller à la grossièreté devant des rois, ou interrompre de façon répétée l'un des leurs en train de discuter avec un représentant de l'autorité. Se comporter comme un trou du cul devant son employeur est une manière terriblement efficace de ne plus avoir d'employeur, tout comme se chamailler devant lui. Il y a des choses auxquelles les héros doivent faire face, alors vous devez vous en occuper.

Ce que sait votre personnage n'est pas ce que vous savez

Tout comme votre personnage ne connaît pas la formule pour la poudre à canon, vous n'êtes pas non plus des combattants de profession, des experts en arts martiaux ou des maîtres voleurs. Donner plus d'informations sur la façon dont vous procédez pour résoudre un problème peut vous donner un bonus sur un jet, mais vous ne serez pas pénalisé si vous dites simplement : "Je fais ceci".

Le background du personnage est toujours apprécié

Il doit être écrit pour que je puisse y jeter un coup d'œil. Ayez simplement à l'esprit que si votre histoire commence très loin de l'endroit où commence l'aventure, votre perso risque de ne pas intervenir tout de suite. Il y a des bonus pour ceux qui commencent à écrire leur background avant la partie (l'orthographe et la grammaire sont importants !) et mieux il est, plus les bonus seront élevés. Les bonus incluent des intrigues secondaires personnalisées, des objets magiques, des XP en quantité petite à moyenne, ainsi que des compagnons d'armes ou autres serviteurs. Oui, d'autres peuvent écrire votre background et j'encourage le groupe à coucher en commun sur le papier la façon dont il s'est formé. Même un simple "Nous nous sommes rencontrés à l'auberge" peut être amusant s'il est correctement écrit.

Pas de "Je ne fais que jouer mon personnage"

Si vous avez créé un personnage qui est un connard fini, ne soyez pas surpris ni offensé si vous êtes traité comme tel par les autres. Un personnage imbécile pourra faire perdre le boulot que le groupe aurait pu avoir s'il ne sait pas tenir sa langue. Il devrait garder à l'esprit que le duel est tout à fait légal dans nombre d'univers de jeu, et même requis en cas d'insulte à l'honneur. Vous

pouvez jouer un naze, mais ne vous attendez pas à ce que le MJ vous garde par magie dans le groupe. Le groupe PEUT vous virer. N'oubliez pas que vous pouvez vous retrouver endormi pendant huit heures d'affilée au milieu de ces gens et que vous dépendrez probablement d'eux pour vos soins, alors... euh... réfléchissez à quel point vous voulez être un connard. D'un côté, on peut être un connard comme Jayne (dans Firefly/Serenity), dans la mesure où il est grossier, mais reste loyal au final. Et on peut être un connard. Point. Sans la classe.

Respectez-vous les uns les autres

Ça serait bien si vous vous aimiez les uns les autres, mais franchement je m'en fiche. Le respect, lui, est nécessaire. Si vous vous demandez si vous en montrez à quelqu'un, alors vous lui manquez probablement de respect.

Ces règles sont les bases sur lesquelles notre groupe va fonctionner.

Ces règles sont nécessaires au fait de jouer ensemble de s'amuser tous ensemble.

Les règles concernant un univers particulier sont l'affaire du MJ, tant qu'elles ne contredisent pas ces dix premières règles.