

# Le Livre des règles

**Un jeu de rôle par Vivien Féasson, produit à l'occasion du Game Chef 2014.**

*Il fut un temps où vous meniez une existence ordinaire, banale même. Le monde était totalement dépourvu de règles. La société elle-même, sous ses dehors normatifs, n'était au fond que l'emballage hypocrite d'un chaos incompréhensible où ne régnaient ni les plus forts, ni les plus intelligents, ni les plus charismatiques, ni les plus sensibles, ni même les plus chanceux. Vous partagiez alors avec vos proches cette sensation terrible que les choses n'étaient pas comme il fallait : il manquait un sens à votre existence.*

*Et puis vous l'avez trouvé : le Livre des règles. Caché, enfermé même, comme pour protéger les hommes de son terrible pouvoir. Vous l'avez ouvert et il vous a dévoilé les premières lois du monde, vous les promettant toutes à la condition que vous lui livriez l'âme des hommes en sacrifice. Car c'est de l'âme humaine que le Livre tire sa puissance, c'est dans leur sang qu'il lit les lois qui vous régissent. Il vous faudra couper le fil doré qui les retient au monde lumineux des règles pour arracher, morceau par morceau, le sens caché derrière la surface cosmique.*

## Un jeu de rôle ?

*Le Livre des règles est un jeu de rôle un peu particulier. Comme dans la plupart des jeux de ce type, il nécessite qu'une poignée d'amis se réunissent pour une séance de quelques heures, racontant ensemble une histoire en se basant essentiellement sur l'évolution de personnages fictifs dans un cadre tout aussi imaginaire.*

Le monde dans lequel vous allez concevoir votre histoire est le nôtre, du moins en apparence. Les personnages que vous interprétez auraient pu être ordinaires : ce ne sont pas des super héros ou des agents secrets mais plutôt des êtres si communs qu'ils en sont devenus frustrés et ont fini par croire que le monde les entourant était faux ou amoindri. Tombant par hasard ou par fatalité sur un artefact d'une puissance terrible appelé « Le

Livre des règles », ils se sont engagés sur une voie qui ne peut que mener à la destruction, fondant une confrérie et s'appêtant à récupérer l'âme des morts dans le seul but de mieux saisir la réalité de l'existence.

## La préparation

Lisez bien ce document d'un bout à l'autre ; réunissez quelques amis ayant de préférence de la bouteille dans le domaine des jeux de société et surtout des jeux de rôle, expliquez-leur le principe du jeu sans rien leur cacher, puis posez une copie de la première double page du Livre sur la table (celle avec les premières lois déjà inscrites se trouvant à la fin de ce document) ainsi que plusieurs copies de la deuxième double page (vierge) : c'est sur ces documents que vous coucherez les règles au fur et à mesure que vous les « découvrirez ».

## La confrérie du Livre

Ensemble, réfléchissez quelques minutes aux personnages que vous incarnerez ainsi qu'au groupe qu'ils forment. Ce peuvent être les membres d'une même famille, des collègues de bureau, des scientifiques œuvrant sur un même projet, les partisans d'une secte ou des sorciers amateurs... Ils doivent nécessairement s'être sentis terriblement frustrés par la vie et l'absence de réponses, et avoir récemment trouvé un mystérieux livre visiblement ancien, et soigneusement caché.

En ouvrant l'objet, ils ont appris que les règles du monde pouvaient être à eux, à condition d'en payer le prix. Le Livre leur a « offert » quelques lois pour les appâter, puis leur a demandé des âmes humaines pour aller plus loin. Et ils ont tous accepté. Pour le moment. Il ne leur reste plus qu'à offrir sa première âme au Livre : qui ont-ils choisi ? Vont-ils attendre son décès ou le provoquer ? Qui garde le Livre avec lui ?

## Les règles

Comment joue-t-on à ce jeu ? Quelles en sont les mécaniques ludiques ? Nous allons vous en donner quelques-unes mais soyons clairs dès à présent : ceci n'est pas un jeu dont vous connaissez les règles à l'avance.

Seuls certains principes de départ vous sont donnés ; comme les membres de la confrérie, il vous faudra « découvrir » les autres au fur et à mesure de la partie.

Cela ne veut pas dire que ce jeu vous livre à l'anarchie la plus totale : les tables des lois établissent que certains principes transcendants se retrouvent dans chaque partie. Ces quelques concepts immuables sont donc inscrits dans le Livre avant même le début de la partie (on les trouve sur la première double page à la fin du document) :

**La première règle immuable est :** *Le Livre ne se trompe jamais.* Les règles énoncées dans le Livre prennent le pas sur toutes les autres. Si une exception doit exister, elle doit nécessairement être inscrite dans ses pages. Le Livre doit aussi respecter ce qui a déjà été établi. Et il ne peut pas se contredire (voir plus loin « Le Livre se contredit »).

**La deuxième règle à inscrire est :** *Ce que vous ignorez, le Livre le sait.* Un des joueurs doit prendre le rôle du Livre (on l'appelle traditionnellement en jeux de rôle « le meneur de jeu »). Ce joueur aura toute autorité sur les pans du monde qui ne seront pas régis par les règles du Livre mais ne pourra pas en créer de nouvelles – ce rôle est réservé aux membres « humains » de la confrérie. Au début, il aura également la charge des personnages non-joueurs, des événements, etc. Son rôle pourra bien sûr changer avec les règles. Il devra enfin essayer de rester aussi mystérieux que possible dans ses décisions, et toujours garder l'intérêt du jeu en tête (en évitant de bloquer la fiction et en encourageant au contraire les personnages à se mettre dans des ennuis de plus en plus grands).

**La troisième règle est :** *La confrérie du Livre dépend du Livre. En lui elle vit, en elle il existe.* Les personnages forment la confrérie. La destruction du Livre signifiera la mort de tous les personnages, et la mort de tous les personnages entraînera la disparition du Livre. La partie se terminera souvent d'une de ces façons, par décision d'un membre de la confrérie ou par « accident ».

**La quatrième règle :** *Le Livre traite du monde et méprise les individus.* Le Livre n'est pas là pour aider un petit groupe de personnes mais pour décréter les règles du monde. Ses lois ne peuvent donc viser une minorité

ou un personnage en particulier.

**La cinquième règle :** *Seule une puissante âme humaine fraîchement coupée peut ouvrir les portes des règles.* S'ils veulent comprendre le monde, les personnages doivent cueillir l'âme des êtres humains mourants et l'offrir en sacrifice au Livre. Quand une personne est sur le point de mourir (ou vient tout juste de le faire), son âme encore scintillante s'échappe de son corps, tirée par un fil d'or qui la relie au grand inconnu (cet inconnu que le Livre décrit comme « le monde des règles »). A condition de faire vite, il est possible de couper ce fil au moment où il apparaît à l'aide d'une faucille consacrée. Offerte au Livre, l'âme offrira un fragment du lien nécessaire au monde abstrait des idées, et permettra d'obtenir une nouvelle révélation (et une seule).

Qu'est-ce qu'une âme humaine puissante ? Comment récolte-t-on une âme ? Qu'est-ce qu'une faucille sacrée ? Tant que les membres de la confrérie ne l'auront pas défini, le MJ sera libre de décider au coup par coup du succès des sacrifices.

**La sixième règle :** *Inspiré par ma voix, sur mes pages vous coucherez l'esprit de la loi.* Pour qu'une loi soit découverte, il faut qu'un personnage en inscrive le grand principe sur le livre à l'aide d'un outil quelconque (une plume et de l'encre, un stylo bille, un doigt et du sang, etc.)

**Les règles offertes par le Livre :** avant le début de la partie, chaque participant (le joueur du Livre y compris, c'est sans doute la seule fois qu'il en aura l'occasion) doit inscrire une règle de plus. C'est le cadeau du Livre à sa confrérie, l'avant-goût du savoir qu'il leur promet.

Toutes les autres règles sont à inscrire dans le Livre au fur et à mesure de la partie.

## Comment coucher la loi sur le papier

La chose la plus étrange du Livre des règles est qu'il ne fait pas apparaître les mots de lui-même sur ses pages : ce sont ses interprètes qui se chargent de les coucher sur le papier, comme inspirés par le savoir de leur divinité. Certains cyniques avanceraient sans doute que c'est la confrérie qui crée des lois et que ses membres sont des schizophrènes responsables de toutes

les horreurs qu'ils commettent, mais ce sont là les propos de mécréants.

Pour pouvoir inscrire une loi dans le Livre, il faut d'abord offrir le sacrifice approprié (à vous de découvrir en jeu ce que « approprié » signifie). Il faut ensuite coucher physiquement sur le papier la règle en question, dans le style pompeux qui convient.

Le joueur dont le personnage est responsable décrit ensuite en termes clairs ce que signifie cette nouvelle loi pour le système de jeu. Il ne doit pas retranscrire matériellement cette règle dans tous ses détails, aux participants de s'en souvenir comme il se doit.

Qui est le « personnage responsable » de l'écriture de la loi ? A priori celui qui écrit sur le Livre une fois le sacrifice effectué. A moins qu'une nouvelle règle ne vienne infirmer ou préciser cela ?

## Trahison et souillure

Bien des confréries des siècles passés ont échoué. Leurs cœurs n'étaient pas assez purs, leur soif de connaissance insuffisamment forte. Certaines se sont déchirées, d'autres ont achevé leur quête dans une orgie destructrice... mais peut-être en existe-t-il certaines qui sont passées de l'autre côté du monde et ont rejoint le monde pur des règles et des idées ?

Que sont après tout les dieux, fussent-ils grecs ou égyptiens ? Que sont les prophètes ? Que sont les saints ? Combien ont manipulé le « livre des morts », les « tables de la loi », le « necronomicon », autant de livres sacrés dont on cherche encore et toujours l'original ?

## Un membre de la confrérie oublie une loi

Les conséquences d'un tel affront dépendent bien sûr de ce qui est inscrit dans le Livre. Tant que rien n'est marqué, le Livre décide de façon énigmatique, comme il se doit.

## Le groupe se déchire

Il est possible que le groupe commence à se fissurer, ses membres à

s'opposer. La façon dont les affrontements se dérouleront dépendra bien évidemment des lois inscrites sur le Livre. Ceux qui veulent se retourner contre leurs alliés d'hier auront tout intérêt à énoncer des règles allant dans leur sens. Rappelez-vous cependant que ni le Livre ni ses lois ne travaillent pour des individus. Soyez subtils.

## Le Livre se contredit

Si d'aventure deux règles du Livre venaient à se contredire ou à s'opposer à la réalité la plus élémentaire au point de rendre celle-ci absurde, à cause d'une innocente erreur ou suite à un acte de sabotage délibéré d'un des membres de la confrérie, il se produirait un paradoxe.

Face à un paradoxe, il ne peut se produire que deux événements :

- **Une explication logique est trouvée**, qui satisfait la majorité absolue de la Confrérie dans les deux minutes qui suivent. Le joueur incarnant le Livre ne peut pas participer, à moins qu'il ne soit devenu humain d'une façon ou d'une autre (et donc faillible). Le Livre est sauvé, grâce à l'esprit de ses interprètes (ou grâce à leur aveuglement).

- **Aucune explication satisfaisante n'est trouvée à temps**. La Confrérie a souillé le Livre et s'est révélée indigne de son savoir. Tous meurent dans d'atroces souffrances (sur le champ, dans des accidents improbables, au choix du Livre vraisemblablement) et le Livre disparaît de ce monde.

# Le Livre des Règles : Addendum

**Un supplément au *Livre des règles*, un jeu de rôle par Vivien Féasson produit à l'occasion du Game Chef 2014.**

Le Livre des règles vous a parlé, mais vous ne l'avez pas entendu. Ses mots ont sifflé à vos oreilles, portant une sagesse pour laquelle vous n'étiez pas prêts. Fort heureusement, vous avez trouvé à ses côtés un ensemble disparate de notes, carnets, papyrus et autres ouvrages anciens, produits par les précédents utilisateurs du Livre et probablement rassemblés par celui-là même qui a cru par la suite pouvoir enfermer la connaissance à jamais.

A lire les notes des possesseurs d'antan, néanmoins, vous avez découvert une chose pour le moins étrange : personne ne semble tomber d'accord sur les lois qui régissent ce monde. L'univers serait-il en proie au chaos et aux lois contradictoire ? Après bien des migraines, vous en êtes parvenus à la seule conclusion possible : ceux dont les écrits vous sont parvenus n'étaient tout simplement pas dignes des lois du Livre ! Votre fraternité seule, en marchant humblement sur les épaules de ces grands du passé, parviendra à atteindre les sommets destinés aux géants.

Voici quelques extraits des lois découvertes par ces grands hommes dans l'erreur. Inspirez-vous de leurs essais, mais ne les suivez pas dans leurs erreurs :

## Les lois de Lucius Ahenobarbus, extrait

### La Confrérie

*La vie d'un homme ne vaut que par ceux qui l'entourent* : chaque personnage peut répartir dix points entre les différentes personnes qui ont place dans sa vie (en amitié ou en haine)

*Nos perversions l'emportent bien souvent sur nous-mêmes* : chaque personnage doit répartir dix points dans des défauts rejetés par la bonne société (maximum trois défauts). Lorsque l'occasion de s'y adonner se présente, il doit réussir un conflit contre le score de la perversion pour ne pas céder à la tentation

### L'interaction avec le monde

*Les dieux jouent notre peau aux osselets* : les actions pouvant échouer sont résolues en jetant quatre osselets ou, si vous êtes plutôt du genre à avoir des dés chez vous, en lançant quatre dés à quatre faces (D4) que vous additionnerez entre eux

*Ce sont nos amours qui nous poussent à l'action* : un personnage peut ajouter le score d'un ou plusieurs de ses liens à une action, à condition que ceux-ci soient liés à la tâche en cours

### Le Livre

*Seuls le sang et la mort peuvent satisfaire le Livre* : les morts des âmes offertes au Livre doivent être violentes, même si les membres de la Confrérie ne doivent pas forcément tuer par eux-mêmes

*Le Livre est capricieux et sensible à la beauté* : pour pouvoir être accepté, un sacrifice doit faire preuve d'originalité et séduire le livre dans son exécution. Si le sacrifice est magnifique, le nombre de Lois offertes peut être augmenté – une ville entière brûlée avec classe peut par exemple rapporter beaucoup de lois

### Behind the Book : de l'esprit des règles

Vous l'aurez compris, chaque loi inscrite sur le Livre équivaut à une règle de jeu que les participants se devront de respecter. L'un des objectifs de cet ouvrage est de pousser le groupe à réfléchir de façon ludique à ce qui fait un système de jeu cohérent.

Nous considérons ici qu'une règle de jeu peut aussi bien concerner l'éventuelle feuille de personnage (des caractéristiques, des compétences, des symboles, des jauges, des descriptifs littéraires), un pan entier de la mécanique de résolution des conflits (utilise-t-on des dés ou des cartes ou ses mains ou son sens esthétique, comment sont mesurées les difficultés) ou bien encore la dynamique autour de la table (comment se partage-t-on l'autorité, joue-t-on avec ou sans MJ, avec ou sans objectif précis, etc.)



*Il sera possible au détenteur de changer une loi à condition de sacrifier ce qu'il a de plus cher* : en détruisant violemment ses liens avec un proche (et donc les scores qui vont avec), un personnage peut effacer une loi du Livre ou en ajouter une nouvelle. Si le personnage va jusqu'à sacrifier ce proche, il peut changer une loi ou en rajouter deux nouvelles

## Les lois de Moussa Ben Abraham, extrait

### La Confrérie

*La foi, la force et la droiture sont les piliers de ce monde* : chaque personnage est défini par ces trois caractéristiques dans lesquelles il doit répartir cinq points (maximum 3, minimum 1)

*Par trois malheurs chaque homme passera* : chaque personnage possède trois souffrances à déterminer dès maintenant, des actes commis contre lui, des erreurs qu'il regrette, des vices qui le travaillent, etc.

### L'interaction avec le monde

*Le destin est un être à six faces* : les actions pouvant échouées sont résolues en utilisant un dé à six faces

*Sept est le chiffre de la Bête* : les difficultés des tests sont évaluées en fonction d'une échelle notée de 1 à 7. Pour réussir une action, il vous faut dépasser cette difficulté

*Les piliers sont nos béquilles dans l'adversité* : vous pouvez ajouter le score du pilier correspondant à votre action pour tenter de battre une difficulté

*Face à la Bête, trois manches détermineront le succès des justes* : contre un ennemi puissant ou un défi important, le premier à remporter deux manches gagnera son objectif

## Behind the Book : des sacrifices de plus en plus terribles

Le MJ incarnant le Livre devra souvent improviser sur les règles de sacrifice qui n'auront pas été écrites, et il arrivera qu'une nouvelle loi courre le risque d'entrer en contradiction avec des indications passées. Pour ne pas vous sentir coincés, vous pouvez considérer que le Livre devient plus "gourmand" au fur et à mesure qu'il gagne en puissance.

Par exemple, le Livre pourrait se contenter au départ de victimes quelconques, puis se mettre à demander des victimes d'accidents, puis ajouter des victimes d'accidents de sexe masculin, voire des victimes d'accidents de sexe masculin dont les freins auront été sabotés par les membres de la Confrérie, etc.

Attention néanmoins, cela ne vous permet aucunement de ne pas tenir compte des lois précédemment écrites. Si une des lois décrète que les victimes doivent être blondes, une nouvelle loi ne peut pas exiger des victimes brunes (quoique la Confrérie pourrait aussi se creuser la tête pour trouver des personnes montrant ces deux caractéristiques ; sans cela, le Livre se sera contredit... et ce sera la fin).

### Le Livre

*Par le sacrement des purs le Livre s'ouvrira* : pour pouvoir inscrire une loi, il faut donner les derniers sacrements du Livre à une âme en convainquant cette dernière de rejoindre votre foi avant de mourir

*La fausse Parole ne sera pas digne du Livre et transmettra ses pouvoirs au plus méritant* : si le joueur responsable du Livre hésite ou se trompe dans l'utilisation des règles, il doit redonner le Livre au joueur qu'il juge le plus apte et prendre le personnage de ce dernier.

*Aux purs le Livre s'ouvrira* : en plus des sacrifices usuels, il est possible de découvrir une loi en résolvant un de ses trois malheurs. Pour y parvenir, il faut généralement commettre un acte de grande abnégation ou un sacrifice important

# Les lois d'Abdul Al-Ahzzrad, extrait

## La Confrérie

*L'homme ne tient que par sa Santé mentale* : chaque personnage possède une jauge de Santé mentale qui va de 1 à 100. Il détermine celle-ci au départ en lançant 1D100. Un personnage qui arrive à 0 en Santé mentale devient fou ; son joueur a le droit de décider d'un dernier acte dément (tenter de tuer quelqu'un ou, ce qui serait plutôt sain de sa part, essayer de brûler le Livre)

*La folie est une pente douce émaillée de pauses givratoires* : chaque fois qu'un personnage perd 10 points de Santé mentale, il gagne une folie handicapante (peur des foules, des grands espaces, besoin de compter les cailloux par terre, etc.) Face à sa peur ou sa folie, il échoue à tout ce qu'il entreprend ou presque (sauf s'il puise dans sa folie, voir ci-dessous)

## L'interaction avec le monde

*Les lois prélèveront leur dû à l'âme de la Confrérie* : chaque acte violent ou retors fait perdre 1D10 points de Santé mentale à celui ou ceux qui le commettent

*Dans la folie vous trouverez la force* : lorsqu'un membre de la confrérie est face à un grave danger, il peut réussir automatiquement son action contre 1D10 points de Santé mentale (en plus de ceux perdus à cause de la nature de l'acte permettant un tel succès). Si deux personnages en opposition utilisent cette méthode, celui qui fait 10 au dé de folie ou qui possède le score de Santé mentale le plus bas l'emporte

## Le Livre

*Seuls les sacrifices rituels peuvent abreuver le Livre* : le Livre exige non seulement des âmes procurées par mort violente, mais il demande aussi à ce que ces morts soient sacrifiées selon les règles en vigueur

*Si la faim dévorait le Livre, le Livre dévorerait la Confrérie* : chaque fois

que le Livre en a assez d'attendre un nouveau sacrifice, il dévore une partie d'un de ses fidèles (un bras, une main, un pied, etc.) Il est possible de devancer cette voracité et de sacrifier volontairement un de ses propres membres pour émettre une nouvelle loi

*Les Lois seront entièrement dévoilées lorsque les astres seront propices* : si la Confrérie n'est pas arrêtée avant que dix-sept lois n'aient été inscrites sur le Livre, un passage s'ouvre vers le « monde pur des idées ». Le monde tel que nous le connaissons s'achève dans la libération du véritable esprit des lois qui est : il n'y a en réalité aucune cohérence, les lois peuvent se contredire, le monde est la proie du chaos et des divinités folles qui attendaient de l'autre côté. Bonne chasse...

## Fragments de lois épars, arrachés à leurs confréries respectives

*Dieu ne joue pas aux dés* (Loi d'Albert) : les conflits sont résolus sans lancer de dés

*Et le Livre prendra forme humaine* (Loi-projet 2501) : permet au MJ de créer un personnage-joueur parlant au nom du Livre. Ce dernier est faillible, mais peut aussi inscrire des lois

*Seule la mort donnée par l'interprète sera digne du Livre* (Loi d'Altair). Les membres de la confrérie doivent assassiner leurs sacrifices personnellement, et celui qui porte le dernier coup seul aura le droit de décider de la loi inscrite

*Qui oublie une règle perd une partie de lui-même* (loi de Cronenberg) : chaque erreur dans les lois est sanctionnée par une perte de points de compétence ou d'attribut

*La faucille devra être bénie par un prêtre païen avant chaque sacrifice* (loi de Wicca)

*Seuls les pêcheurs les plus corrompus sont dignes du Livre* (loi de Slaanesh)

Du jus de sauge peut détruire le Livre (loi de Maïté)



*Le Livre ne se trompe jamais*

*Ce que vous ignorez, le Livre se sait*

*La confrérie du Livre dépend du Livre. En lui elle vit, en elle il existe*

*Le Livre traite du monde et méprise les individus*

*Seule une puissante âme humaine fraîchement coupée à l'aide de sa faucille sacrée peut ouvrir les portes des règles*

*Inspirés par ma voix, sur mes pages vous coucherez l'esprit de la sci*



