



Quelques dés utilisés en jeu de rôle

Ce que vous tenez entre les mains n'est autre qu'un système de jeu de rôle, à savoir, les règles essentielles qui vous permettront de diriger une partie de ce passe-temps si particulier, de créer des personnages dans des univers de fiction ou encore de les incarner dans de bonnes conditions. Pour ceux qui ne savent pas encore de quoi il en retourne, la lecture du chapitre suivant, intitulé fort justement « Le jeu de rôle, qu'est-ce que c'est ? » est fortement conseillée. Le nom de ce système n'est autre que **RPG**, qui en réfère à la traduction anglaise du jeu de rôle (*roleplaying game*) mais aussi à trois initiales le décrivant concrètement.

Ce système est appelé Rapide, car il ne s'embarrasse pas d'un degré de précision inutile qui alourdit les parties de jeu et ralentit considérablement la résolution de certaines actions. Petit, car il tient en un nombre assez limité de pages, même s'il y a toujours moyen de faire plus court. Générique, enfin, car il est facilement transposable à tous les univers conventionnels ou non du jeu de simulation. **RPG** est un système libre de droits qui peut être utilisé par tous sans avoir à en demander la permission, lui-même s'inspirant de nombreux autres systèmes commerciaux ou non.

Bonne question. Il existe plusieurs types de jeux de rôles. Certains sont pratiqués dans les écoles, dans les entreprises ou en psychanalyse pour placer une personne dans une situation donnée et pour savoir comment elle se comporterait si la dite situation venait à se produire dans la vie réelle. Il s'agit dès lors d'un outil pédagogique intéressant, mêlant la créativité d'une personne à sa faculté d'adaptation, à son sens de la communication et à un certain don théâtral. Le jeu de rôle dont nous allons parler ici n'est pas si différent de cet outil, mais s'en détache tout de même par quelques points importants.

En gros, le jeu de rôle est un passe-temps qui réunit au moins deux personnes (de préférence entre trois et cinq) se répartissant en deux types distincts. Le Maître du Jeu et les Joueurs. Le Maître du Jeu est unique au sein d'un groupe, même si certaines expériences ont été menées dans les laboratoires les plus sophistiqués pour savoir si les parties à deux Maîtres étaient plus efficaces. Pour y jouer, on n'a pas besoin de beaucoup de matériel, même si l'on peut également investir dans le superflu. Quelques crayons, quelques feuilles de papier, quelques dés revêtant parfois des formes bizarres et disponibles dans les commerces spécialisés et beaucoup d'imagination. Ce, bien sûr, en plus d'un livre de règles tel que celui-ci, même si ce n'est finalement qu'optionnel.

Le Maître du Jeu prépare une histoire en notant les moments les plus importants, en détaillant les lieux principaux et les personnages secondaires, les grands méchants et, d'une manière générale, la trame. Les Joueurs incarneront en suivant les règles du jeu des Personnages,

incarnations des Joueurs dans l'univers du jeu. En jeu, lorsqu'un joueur dit « Je », il se rapportera à son personnage. Ce ne sera donc pas au joueur proprement dit à réaliser des actions héroïques, mais bien à son Personnage, animé par la seule parole du Joueur. Vous suivez ? Des exemples vont suivre si ce n'est pas le cas.

Un Personnage est représenté par une série de facteurs chiffrés, définissant ses capacités propres. On est, dans la vraie vie aussi, plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, plus ou moins rapide... La plupart des systèmes de jeu de rôle ne font que transcrire cette évaluation en chiffres sur une échelle donnée. On peut donc dire qu'un Personnage a une force de 6 sur 10 ou une intelligence de 14 sur 20... Dans RPG, ces valeurs générales seront évaluées sur 10 et seront appelées des Attributs. Nous y reviendrons.

Cette « numérisation » des capacités d'un Personnage permet de tester ses chances de succès dans une action donnée grâce aux dés, sur cela aussi nous reviendrons par la suite.

L'histoire préparée par le Maître du Jeu, appelée scénario, sera vécue par les Personnages mais racontée aux Joueurs. Pas tout en une fois, bien sûr. Les Personnages sont libres d'agir comme leur Joueur le désire. Si le Maître du Jeu prévoit que les Personnages prennent un chemin donné, les Joueurs peuvent très bien décider que leurs incarnations dans le jeu le contournent, si elles en ont la possibilité.

Bien entendu, le rôle du Maître reste narratif et il ne doit pas montrer de manière trop ostensible qu'il tire les ficelles. Il convient de laisser toute liberté aux Joueurs de refuser certaines solutions qui

semblent évidentes, mais il faut aussi que les Joueurs... jouent le jeu. A savoir qu'ils ne *sont* pas leurs Personnages et qu'avec le recul, ceux-ci ne verraient peut-être pas d'autres solutions. Il est facile pour un Joueur de dire, en rapport avec l'exemple précédent, que son Personnage va contourner le chemin indiqué, mais si le Personnage doit pour cela parcourir des kilomètres à marche forcée en terrain sauvage sous un soleil de plomb, il est peu probable qu'il réagisse de cette façon...



Une partie de jeu de rôle en cours

Quoi qu'il en soit, à certains moments de la partie, les Joueurs se retrouvent confrontés à des choix. Vont-ils accepter la mission qu'on confie à leurs Personnages ? Vont-ils accepter les conditions offertes ? Comment vont-ils s'équiper pour partir à l'aventure ? Commenceront-ils leur enquête chez Huguette ou chez Paul ? Agiront-ils en douce ou appelleront-ils la police ? Choisiront-ils la voie du guerrier ou celle de la sagesse ? Cela, c'est aux Joueurs de le décider, et au Maître d'en faire respecter les conséquences.

Lors d'une partie de jeu de rôle, les Joueurs jouent les uns avec les autres, même si des scissions restent possibles. Les Personnages forment généralement un groupe, une

bande, une escouade, une compagnie... Prenez comme exemple la Communauté de l'Anneau dans la trilogie de J.R.R. Tolkien, l'Agence tous risques à la télévision... Et dans ce contexte, il ne faut pas croire que le Maître du Jeu joue contre les Joueurs. Si son rôle est un peu plus délicat à incarner, il n'en est pas moins intéressant et il participe au moins autant que les Joueurs à la partie. De fait, il incarne l'ensemble de ce que l'on appelle les Personnages Non-Joueurs, tous ces individus rencontrés au cours d'une partie, les méchants de service, les indicateurs, les alliés providentiels, les quidams... Le Maître aura donc quantité de rôles à jouer.

Son rôle sera aussi celui d'un arbitre, puisqu'il sera le garant du respect des règles et, si celles-ci ne suffisent pas à assurer la qualité de la simulation, il aura tout loisir de les modifier à sa guise.

Les choses sont-elles un peu plus claires ? Pour vous aider, voici un court extrait de ce que peut donner une partie de jeu de rôle.

Le Maître du Jeu (MJ) – Le couloir dans lequel vous avancez est sombre et mal entretenu. Vous sentez que le sol est jonché de débris divers, mais vous ne réussissez pas à les identifier. Au bout d'un moment, vous parvenez à une bifurcation. Le couloir se prolonge vers le nord, mais un autre embranchement coupe vers l'est.

Joueur 1 (J1) – On prend à l'est.

Joueur 2 (J2) – Pourquoi pas au nord ?

MJ – Décidez-vous.

J1 – Bon, on prend à l'est.

J2- D'accord.

MJ – Le couloir menant à l'est est plus petit et se termine après une vingtaine de mètres devant une porte de bois moisi.

J2 – Elle est fermée ?

MJ – Tu n'as pas essayé de l'ouvrir. Elle l'est en apparence.

J2 – Je tourne la poignée.

MJ – Elle résiste. Elle est fermée à clé.

J1 – Je tente d'en crocheter la serrure.

MJ – D'accord.

(On lance quelques dés...)

MJ – Tu y arrives. Tu entends un léger déclic au moment où le mécanisme cède.

J1 – J'entrouvre la porte et je jette un œil à l'intérieur.

J2 – Je sors mon arme.

MJ – La porte donne sur une cage d'escaliers, visiblement inusitée. Les marches en sont couvertes de poussière et montent dans l'obscurité. De faibles bruits provenant de l'étage indiquent une certaine activité.

Voilà un bref exemple de ce qui peut se dire autour d'une table. On voit que le MJ narre les événements et indique quelles sont les conséquences des choix des Joueurs. A un moment, vous l'aurez remarqué, on effectue une ellipse temporelle représentée par la petite phrase : « *On lance quelques dés* ». Voici en clair ce que cela signifie.

LE SYSTÈME DE SIMULATION



Le Maître du Jeu et le livre de règles

Lorsque se présente une action qui risque d'échouer, qui présente un réel défi dans le cadre de la partie, il y a lieu de procéder à un test. Les pages qui vont suivre vous

informeront en long et en large de la façon dont il faut procéder, mais la base du système est simple.

Nous savons déjà que les capacités d'un personnage sont chiffrées. Le Maître du Jeu détermine en gros quelle capacité recouvre telle action. Et l'on obtient donc une sorte de probabilité d'échec. Un Personnage dont la force physique, par exemple, est évaluée à 7 sur 10 aura 3 chances sur 10 d'échouer dans une action concernant cette capacité. Comment savoir si le Personnage réussit ou échoue dans une action entreprise ? Grâce aux dés et donc au hasard. En lançant un dé et en tentant d'égaliser ou d'obtenir un résultat inférieur aux chances de réussite du Personnage (dans notre exemple, un résultat au dé inférieur ou égal à 7), on respecte les lois de la probabilité et on donne au jeu son côté incertain, pimenté. Ce système peut bien entendu s'agrémenter de quelques variantes selon les circonstances et selon les actions données. C'est l'armature des règles.

LES DÉS



Les dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et 100 faces

Les dés utilisés dans la plupart des jeux de rôle ont une forme qui peut surprendre le novice. Il y a le dé à quatre faces (d4), le dé à six faces, bien connu (d6), le dé à huit faces (d8), le dé à dix faces (d10), le dé à

douze faces (d12) et enfin le dé à vingt faces (d20). On peut aussi combiner plusieurs dés pour atteindre des fourchettes plus élevées. Ainsi, deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, peuvent être lancés en même temps pour simuler un dé à cent faces (d100).

LES UNIVERS DU JEU DE RÔLE

Un jeu de rôle peut se tenir dans tous les univers imaginables, pour peu qu'ils présentent des possibilités d'aventures, de défis, d'intrigues. La littérature, le cinéma, la bande dessinée mais aussi le monde réel offrent des millions de sources d'inspiration. On retrouve toutefois les grands classiques en plus grand nombre. En voici un léger aperçu.

Le médiéval fantastique : un univers proche de notre moyen âge terrestre où la magie et les monstres sont omniprésents. Les Personnages cherchent souvent la gloire et la richesse dans des aventures épiques, défiant des sorciers malfaisants, des conspirations démoniaques, traquant des bêtes féroces jusqu'au plus profond de la terre (Le Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit, la Trilogie de l'Elfe Noir, Dragonlance, Conan le Barbare, les Annales du Disque-Monde, les chevaliers de la table ronde...).

Le gothique contemporain : la face cachée de notre univers. C'est la Terre telle que nous la connaissons, mais les vampires, les sorciers, les morts-vivants, les loups-garous et autres forces surnaturelles guettent dans l'ombre. Les Personnages peuvent incarner des chasseurs de monstres ou les monstres eux-mêmes (les œuvres de Lovecraft, les romans d'Ann Rice, de Stephen King, Underworld au cinéma...).

Le space opera : dans l'espace intersidéral, des grandes machinations se trament et des groupes isolés tentent de tirer leur épingle du jeu en se rebellant, en pratiquant la contrebande ou en vendant leur laser au plus offrant (Star Wars, Star Trek, les romans d'Isaac Asimov, Dune de Frank Herbert,...).

Le cyberpunk : Dans un futur proche, la Terre est devenue un vaste marché économique dominé par des multinationales qui ont pris la place des Etats. Les progrès de la cybernétique permettent aux gens de se greffer directement des implants mécaniques sur le corps pour améliorer leurs capacités, la corruption et la violence règnent en maîtresses incontestées dans les rues (Matrix, Blade Runner, IA, Total Recall...).

En vrac : en plus de ces quatre grandes familles, on retrouve des univers moins exotiques comme l'aventure contemporaine, proche des films d'Indiana Jones, l'espionnage cher à James Bond, les intrigues policières classiques, ou des mondes nettement plus dépaysants où le mélange des genres peut donner naissance à de belles surprises. Il y a aussi différentes manières d'aborder un même univers. Ainsi, pourquoi ne pas mêler technologie et magie ? Horreur et futurisme ? Il n'y a pas de limites.

Les règles de **RPG** sont prévues pour s'adapter à toutes les circonstances et tous les univers. Lors de leur lecture, vous découvrirez des exemples, des situations, des éléments qui se rapportent à différents univers. De quoi vous donner une bonne idée de la souplesse de l'ensemble, mais aussi de quoi vous inspirer lors de votre processus créatif.

TEEN HORROR RPG



Littéralement, « teen horror » signifie « horreur adolescente ». En fait, cela vient surtout des « teen horror movies », ces films d'horreur pour ados mettant en scène des jeunes gens souvent représentatifs de la jeunesse américaine. Vous savez de quels films on parle : *Scream*, *Freddy*, *Massacre à la Tronçonneuse* et autres titres où un tueur au moins tente de venir à bout d'un groupe de jeunes gens plutôt beaux et enviables. Nous reviendrons plus en détail sur ce genre dans les paragraphes qui vont suivre.

Mais pourquoi un jeu de rôle ayant pour thème les teen horror movies ? Et pourquoi pas ? Après tout, les groupes d'adolescents mis en scène peuvent très bien prolonger l'analogie d'un groupe d'aventuriers, non ? Il s'agit bien de Personnages confrontés à des situations intéressantes sortant de l'ordinaire et la plupart du temps alliés en vue d'un objectif commun : la survie. Certes, il est plutôt rare qu'un groupe de personnages ne subisse aucune perte dans un teen horror movie. Il faudra donc quelque peu reconsidérer l'espoir de survie moyen d'un Personnage dans un jeu de rôle classique. Ici, la mort fait partie intégrante des possibilités à chaque instant. Le Maître du Jeu devra y veiller personnellement.

S'agit-il donc d'un jeu malsain et particulièrement difficile ? Pas vraiment. Sauf si vous le prenez comme ça. Le but, tout comme celui des films, est de plonger les Joueurs dans une ambiance délirante et stressante, mais toujours à prendre au second degré. Vous mourez ? Rien ne vous empêche d'incarner un Personnage secondaire qui, soudainement, se retrouvera sous le feu des projecteurs. Vous mourez encore ? Et pourquoi ne pas incarner le tueur lui-même ?

Comme vous le voyez, **Teen Horror RPG** compte instaurer une série de techniques un peu neuves dans le domaine du jeu de rôle, comme celui de ne créer un groupe de Personnages que dans l'optique d'un groupe. Il conviendra donc de procéder à la création des Personnages initiaux en groupe, lorsque tous les Joueurs seront réunis. Ce afin de tisser entre eux des liens divers et variés. Dans les bandes de jeunes des THM, tous les personnages sont liés les uns aux autres par des liens affectifs, sociaux, culturels, familiaux... La création des Personnages tentera de suivre cet enseignement, facilitant l'intégration de tous et ajoutant à la prestation des rôles.

Le but d'une partie de **Teen Horror RPG** sera bien entendu de prendre du bon temps en tant que Joueur et en tant que Maître du Jeu. Mais il s'agira aussi de démasquer le tueur ou de survivre à ses terribles pièges. Pour peu qu'il n'y en ait qu'un. Pour le Maître du Jeu, la conception d'un scénario échappera sans doute à la méthode classique. Tout le monde sait évidemment plus ou moins à quoi s'attendre et le cliché fait partie intégrante du monde des teen horror movies. Il faut donc éviter de les... éviter. Certes, le tueur se doit d'être original, ses actes se doivent d'être originaux, mais il y a des règles à suivre dans cet univers et personne ne peut y

déroger. Du moins, pas trop souvent. Les parties ne doivent pas être très longues, et de préférence devraient pouvoir se terminer en une seule séance de jeu de rôle (une soirée, une nuit...). Ce parce que les nerfs des Joueurs vont être soumis à rude épreuve et aussi parce que les histoires sont rarement alambiquées et en tous les cas doivent éviter les rallonges inutiles.

Que ceci ne vous prive cependant pas du plaisir d'aller plus loin, de voir plus grand, de concevoir d'autres horizons pour vos Joueurs. Après tout, c'est un jeu de rôle, par un jeu de société comme les autres. Il sera ce que vous en ferez. Pourquoi ne pas imaginer une campagne, comme la série de George A. Romero sur les Zombies ? Car après tout, on peut sortir du cadre des teen horror movies pour accéder à celui, plus général, du film d'horreur.

Vous trouverez, tout au long de la lecture de ces règles, des conseils de mise en place d'une partie ou des idées suggérées par les règles elles-mêmes. Mais rien de tel, pour vous mettre dans l'ambiance ou faire naître l'inspiration, que de passer dans la vidéothèque la plus proche louer quelques films...

LES TEEN HORROR MOVIES



Le genre cinématographique appelé « teen horror movies » est une sous-classe des

films d'horreur classiques, et plus particulièrement des « slasher movies », films dans lesquels un tueur fou et souvent isolé commet les pires atrocités. Comme leur nom l'indique, les THM représentent souvent des adolescents issus de la plupart des milieux sociaux américains et s'adressent à ces mêmes adolescents. Les recettes en sont simples et rarement remises en cause : le but est d'encren l'horreur absolue dans le quotidien des gens, du public cible : la jeunesse américaine et ses universités, ses fêtes endiablées, ses villages paumés au milieu de nulle part, son conservatisme traditionnel et son puritanisme. Comme il se doit, les narrations d'horreur ont évolué avec leur temps afin de s'adapter aux nouvelles conditions de vie de la population moyenne. Dans les films de ce genre, ce ne sont pas les héros qui vont au devant de l'horreur, c'est l'horreur qui vient à eux. Dans ce qu'ils connaissent et dans ce qu'ils ont de sacré. Le but est de mettre à mal le fragile équilibre du réel, de rompre la rassurante frontière de la raison.

Les teen horror movies répondent à des règles bien spécifiques. On peut même les appeler des clichés. Voici une liste des plus connus.

Victimes et survivants

- Si un personnage est joué par un acteur célèbre, il survivra la plupart du temps, même si le méchant de service parvient à le capturer. Le contraire est parfois utilisé pour surprendre le public.
- Le personnage noir de service ou la belle jeune fille meurt en premier.
- Il arrive parfois que le personnage noir soit le plus fidèle ami du héros et qu'il survive assez longtemps afin

de se sacrifier à la fin pour le salut commun.

- Les personnages particulièrement idiots meurent toujours.
- Toute personne se retrouvant dénudée pour une raison donnée (sexe, ablutions...) meurt. Si possible, sans avoir pu se rhabiller.
- Une femme au moins rencontrera le tueur en tenue d'Eve ou tout au plus vêtue d'un essuie de bain ou de sous-vêtements.
- Ces femmes préféreront souvent crier et se couvrir pudiquement au lieu de fuir à toutes jambes.
- La dernière personne à survivre sera la plupart du temps une personne « pure », comme une jeune vierge n'ayant jamais abusé de drogues.
- Les personnages ayant rencontré de graves troubles dans leur vie sociale ou affective avant le début des événements ont plus de chance de s'en sortir vivants.
- La personne qui trouve le moyen de venir à bout du tueur périra avant d'avoir pu s'en expliquer aux autres.
- Le meilleur ami du personnage principal décèdera souvent.
- Les petits copains / petites copines seront souvent des cibles privilégiées.
- Lorsque des couples sont tués, le garçon meurt souvent le premier.
- Au moins un personnage sera décapité, d'une façon ou d'une autre.
- Au moins un personnage ne mourra pas des œuvres du tueur, mais d'une autre façon, souvent accidentelle.
- Lorsqu'un personnage est ivre ou sous l'emprise de drogues, il connaît souvent un triste sort.
- Les personnages issus de minorités culturelles, ethniques, sociales ou autres sont souvent des caricatures.

Les personnages noirs, par exemple, seront rarement gros...

- Les personnages qui se rendent coupables de choses odieuses, de comportements lâches ou amoraux connaîtront souvent des morts humiliantes.
- Le « beau mâle » mourra souvent sauf s'il est le personnage principal, souvent le petit ami de l'héroïne.
- Les enfants sont souvent épargnés ou réussissent à déjouer les plans du tueur, d'une façon ou d'une autre.



Monstres et tueurs

- Les tueurs en série ne courent jamais. Ils marchent lentement pour amener la tension à son comble. Ils l'emportent toujours sur les victimes qui courent parce qu'elles prennent les mauvaises décisions (culs de sacs, toits sans issue...). On connaît cependant de

rare exceptions. De même les tueurs ont toujours une force surhumaine et une résistance hors du commun, notamment à la douleur et aux blessures. Même s'il est lent, le tueur réussira toujours à rattraper sa victime dès qu'elle relâchera son effort, défiant ainsi toute logique.

- Le tueur est souvent révélé au public par le biais d'un miroir dans lequel se mire la victime.
- Il arrivera souvent que l'un des personnages féminins confonde le tueur avec son petit ami déguisé. Elle entreprendra alors un début de relation sexuelle jusqu'à ce qu'elle se rende compte de sa méprise fatale.
- A de très rares exceptions près, les tueurs n'utilisent jamais d'armes à feu. De même, les personnages qui en font usage ne parviendront jamais à tirer ou à tuer le méchant de cette façon.
- L'arme du tueur est toujours tranchante : une lame ou quelque chose de pointu.
- Il arrive souvent qu'un monstre ou qu'un tueur qui capture une victime perde un temps conséquent à lui parler ou à parader, permettant ainsi aux autres héros de venir au secours du captif ou de la captive.
- Un tueur ne mourra jamais à la première tentative, peu importe le nombre de balles tirées, de coups portés ou le poids de la poutre tombée dessus. Il ne sera que blessé ou retardé, simulant la mort. Si la première est la bonne, c'est que ce sera l'occasion pour un nouvel adversaire de faire son apparition.
- Les monstres et les tueurs épargnent souvent enfants et chiens. On connaît cependant de

- rares exceptions destinées à surprendre et choquer le public.
- Les morsures de monstres entraînent souvent la mutation de la victime (vampires, lycanthropes, extra-terrestres, insectes géants...).
- Bien qu'ils se nourrissent de chair humaine, les zombies ne semblent pas avoir besoin de se nourrir. Ils peuvent rester des jours sans manger.
- Pour venir à bout des zombies, il semble qu'une blessure grave à la tête soit le meilleur moyen que l'on puisse trouver. Souvent, les héros prendront tout le film pour s'en rendre compte. Même lorsqu'ils le savent, ils ont tendance à l'oublier en situation de stress.
- Les personnages dans les films de zombies n'appellent jamais des zombies par ce nom. Ils préfèrent « ces choses » ou « ils ». Cela parce que le mot « zombi » ne fait pas très sérieux.
- Les monstres ou les tueurs surnaturels sont toujours invoqués par infraction au code moral ou éthique. Par contre, une fois lâchés, ils ne se soucieront pas de rétablir l'équilibre.
- Dans le cas d'un film d'invasion, les monstres seront toujours vulnérables à quelque chose de commun alors qu'ils présentent par ailleurs une grande résistance aux blessures et aux armes. Dans la Guerre des Mondes, les extra-terrestres périssent à cause de leur manque d'immunité aux maladies humaines.
- Les monstres dotés de tentacules parviendront souvent à violer un personnage féminin, d'une façon ou d'une autre.

- Dans les mains du tueur, les couteaux ou les armes font toujours beaucoup de bruit, ne serait-ce qu'en étant dégainées ou agitées.
- Chaque objet, dans les mains du tueur, peut devenir une arme efficace.



L'intrigue

- Quelque soit la largeur du lieu, la lumière y sera toujours chiche, même dans le cas de lieux technologiquement bien fournis.
- Les personnages principaux seront toujours éliminés un par un, très rarement en groupe.
- Une héroïne aura les vêtements arrachés en courant.
- Les parents des héros ou les autorités ne croiront jamais les assertions de ceux-ci et seront souvent présentés comme peu sympathiques.
- En fuyant le tueur, les héros se blesseront souvent, se démettant une épaule, se foulant la cheville, de

- façon à les ralentir et à les faire ramper.
- Il y a presque toujours une vieille maison décrépie dont la porte grinçante se referme bruyamment sur toute personne qui y entre.
 - Si elle réside dans une vieille bâtisse hantée, une héroïne se promènera souvent à moitié nue pour remonter la piste de bruits étranges.
 - De telles investigations seront souvent menées à la faible lampe d'une bougie ou d'une lampe torche déficiente. Si de bons outils sont utilisés, ils sembleront toujours accroître la pénombre plutôt que de la dissiper.
 - Une bougie renversée mettra inmanquablement le feu à des rideaux ou à des éléments facilement inflammables. Le feu se propage toujours rapidement dans ce cas. Il y aura cependant toujours une issue pour les héros. De préférence à travers une fenêtre aux rideaux enflammés.
 - L'eau des canalisations a une fâcheuse tendance à devenir du sang épais et sombre.
 - Les douches ne sont pas des endroits sûrs.
 - La plupart des films de genre se terminent de façon inquiétante, indiquant que ce n'est pas vraiment la fin et que ceux qui s'en sortent en conserveront toujours de graves séquelles, si pas physiques, mentales ou relationnelles.
 - Lorsqu'un personnage se retrouve seul, il entendra souvent un bruit dont la source n'est que banale (un chat, un arbre, les conditions météo qui font battre le battant d'une porte ou d'une fenêtre. Le « ouf » de soulagement est rarement de bon aloi.
 - Une des premières scènes présentera souvent un couple n'ayant que peu de rapport avec le reste de l'histoire. Le sexe est assez mal vu dans les films de ce genre.
 - Dans les thrillers surnaturels, un personnage reviendra parfois d'entre les morts ou rencontrera des revenants. Quelqu'un lui dira toujours de façon ironique : « on dirait que tu as vu un fantôme ».
 - Il y aura souvent une vieille personne qui mettra en garde les héros contre les événements à venir, de préférence s'ils sont surnaturels. Le lien entre l'âge et la perception du paranormal est rarement dissout. Ces mêmes personnes passeront souvent pour folles ou peu dignes de foi.
 - Les personnages tués à proximité des autres passeront souvent inaperçus. Tout au plus se dira-t-on « tiens, vous n'avez pas entendu quelque chose ? ».
 - Les personnages disposant d'une caméra seront souvent tués en laissant leur bien derrière eux, ayant enregistré leur propre mort.
 - Les héros qui savent de quoi il en retourne expliqueront rarement aux autres mieux que de façon laconique la situation, usant de phrases creuses, de jeux de mots ou de formules énigmatiques. Ils n'ont aucune réelle motivation pour cacher la vérité, ce qui les rend souvent peu sympathiques aux yeux du public. Ce qui explique que « ceux qui en savent trop meurent vite ».
 - Dans la plupart des films de tueurs, une jeune fille découvrira le lieu où le méchant entrepose les corps des victimes. Elle n'aura pas une vision d'ensemble d'un seul coup mais

- trébuchera de corps en corps jusqu'à avoir dénombré toutes les victimes.
- Dans les films surnaturels, un enfant détient souvent la clé de l'énigme ou dessinera des choses assez étranges, perturbantes, voire prophétiques.
- Lorsqu'elle est poursuivie par le tueur, une femme réussira souvent à l'assommer ou à le blesser en utilisant un objet usuel (rouleau à tarte, casserole, porte...) mais prendra la fuite, abandonnant son arme improvisée, plutôt que de l'achever.
- De la même façon, un personnage qui quitte un véhicule verra souvent son acte se retourner contre lui, si pas le véhicule l'écraser d'une façon ou d'une autre.
- Les filles en sous-vêtements courent toujours beaucoup.
- Un personnage féminin principal, lorsqu'elle sera poursuivie par le tueur, trébuchera au moins une fois, voyant le tueur approcher, mais réussissant à se relever et à reprendre sa course avant d'être reprise.
- Les femmes qui portent des robes longues seront toujours pénalisées par les plis amples et découperont ce qui déborde pour faciliter leur fuite.
- Les personnages survivants ramperont toujours avant la fin du film, pour une raison ou pour une autre.
- Un personnage tentant de fuir et se retrouvant face à une serrure, qu'elle soit de porte ou de voiture, aura du mal à l'ouvrir : son trousseau de clé lui échappera des mains, la clé ne sera pas la bonne, le moteur aura des ratés...
- Lorsque l'on tentera de se servir d'un téléphone en situation de

stress, celui-ci sera presque inmanquablement coupé ou la personne à l'autre bout du fil n'entendra pas grand-chose.

- Et on peut ainsi continuer la liste...

Vous vous rendez bien compte que toutes ces règles n'en sont pas vraiment. Ce sont des constantes appliquées de façon peu scrupuleuse, et certains teen horror movies peuvent même passer outre la plupart d'entre elles. Elles sont là pour donner des repères, pas pour s'ériger en lois absolues.

On peut difficilement concevoir leur application intégrale au jeu de rôle, de toutes façons. Car cela irait à l'encontre de l'esprit de liberté qui prévaut en la matière. Par exemple, donner des malus aux personnages noirs sous prétexte qu'ils survivent moins longtemps dans les films serait non seulement abusif mais de mauvais goût. Rien n'empêche le Maître du Jeu de faire respecter ces règles pour les Personnages Non Joueurs, mais en aucun cas cela ne doit empêcher un Joueur de se choisir un personnage de couleur.