

La longue liste des clichés dans les RPGs sur console

Bon, ben voilà : *The Grand List of Console RPG Cliches* existe maintenant en VF. Cette traduction est basée sur la liste en VO telle qu'elle était disponible le 16-01-2004. Il est possible que l'originale ait été updatée depuis, donc je vous conseille d'aller faire un tour [ici](#).

A noter que ceci est une *adaptation*, et pas une traduction littérale. Cela dit, je suis loin d'être fier de ceratins passages et il reste probablement quelques fautes. De plus, dans le paragraphe suivant et dans le dernier paragraphe, le "je" se réfère à l'auteur, et pas à moi.

Si vous avez des commentaires à faire sur la liste elle-même vous pouvez contacter l'auteur en passant par le lien signalé ci-dessus.

Si vous avez des commentaires ou des corrections à apporter par rapport à la VF, vous pouvez me contacter [ici](#). Si vous voulez ajouter un cliché, vous pouvez le faire en l'envoyant à l'auteur (en Anglais) ou à moi (je transmettrai).

Amusez-vous bien.

Jamic

Il existe très peu de personne qui apprécie un bon RPG sur console plus que moi. Des jeux comme *Final Fantasy*, *Grandia*, et *Skies of Arcadia* ont instauré un degré de majesté, d'émerveillement et d'immersivité que les développeurs Américains ont beaucoup de mal à reproduire (quand ils y arrivent). Pourtant, lorsque je joue aux derniers chefs-d'oeuvre en provenance du Japon, j'ai parfois l'impression d'avoir déjà vu tout cela.

AVERTISSEMENT : la liste ci-dessous contient des spoilers pour de nombreux RPGs

1. Règle du Fainéant

Le personnage principal masculin commence le premier jour du jeu en dormant plus qu'il n'était censé le faire. Il est réveillé par sa mère, qui lui signale qu'il a dormi tellement longtemps qu'il a manqué son rendez-vous avec sa petite amie.

2. "Oh non ! Mon village de paysans !"

La/le ville/village/hameau/planète du héros est généralement anéantie d'une manière spectaculaire avant la fin du jeu, et souvent même durant la séquence d'ouverture.

3. Penser avec sa -censuré- (Règle de Hiro)

Peu importe de quoi elle est accusée ou le degré de mystère qui entoure ses origines, le héros est toujours prêt à risquer sa vie pour une fille qu'il a rencontré trois secondes plus tôt.

4. Corollaire du Zirconium Cubique

Ladite fille mystérieuse porte un pendentif qui se révélera être l'élément nécessaire au sauvetage du monde ou à sa destruction.

5. Règle de la Fugue de Logan

Dans un RPG, les personnages sont jeunes. Très jeunes. L'âge moyen semble être 15 ans, à moins que le personnage ne soit un soldat vétéran, auquel cas il peut avoir jusqu'à 18 ans. Ces adolescents sont souvent capables d'utiliser de nombreuses armes et magies, ont plusieurs années d'expérience, et ne se soucient jamais du fait que leurs parents aimeraient bien qu'ils soient rentrés de leurs aventures pour le dîner. A l'opposé, les personnages de plus de 22 ans se considèrent allègrement comme de vieux routard fatigués qui souhaitent passer la main aux jeunes.

6. Règle de la Mère Célibataire

On n'a presque jamais entendu parler d'un personnage de RPG dont les deux parents sont en vie. En général, les personnages masculins ont seulement une mère, et les personnages féminins seulement un père. Pour ce qui est du parent manquant, soit il/elle a disparu mystérieusement plusieurs années auparavant, soit il/elle n'est jamais mentionné/e. Bien souvent, le parent restant du personnage principal meurt peu après le début du jeu, ce qui libère le héros de toute obligation filiale gênante.

7. Certains m'appellent... Tim?

Les gentils ont seulement un prénom, et les méchants ont seulement un nom de famille. Si un méchant a un prénom, il deviendra un gentil à un moment ou à un autre. Les noms de famille des gentils sont parfois mentionnés dans le manuel, mais il n'y est jamais fait référence dans l'histoire.

18 Règle des Nominés

Tout personnage avec un nom est important et il est nécessaire de s'y intéresser. Toutefois, si le nom du personnage est assorti d'une forme possessive (ex : "Mère de Crono"), alors le personnage n'est pas important.

18 Les Indispensables

Il y a toujours un donjon de feu, un donjon de glace, un labyrinthe dans les égouts, une forêt brumeuse, un vieux bateau fantôme, un e mine, un labyrinthe avec de jolis cristaux partout, un temple ancien rempli de pièges, un château volant royaume de la magie, et un donjon technologique.

183 Règle de José Bové (ou Règle de George Lucas)

A ce propos, la technologie est mauvaise en soi et est la propriété exclusive des méchants. Ce sont eux qui ont les robots, les usines, les mégaloilles cyberpunk et les forteresses volantes ; alors que les gentils vivent dans de petits villages paisibles, en harmonie avec la nature. (A noter que, bizarrement, vos armes à feu et/ou vos vaisseaux volants de combat ne sont pas affectés par cette règle.

184 Commençons par le commencement (Règle de Megaman)

Quand la suite d'un RPG inclut des personnages qui étaient déjà présents dans l'épisode précédent, ces personnages commencent le nouveau jeu avec des capacités de débutants. Tout ce qu'ils avaient appris ou récupéré est perdu, y compris leur équipement surpuissant.

185 Pauvre petit héros richissime (Règle de Meis)

De plus, quel que soit le niveau de richesse, de gloire et de puissance du héros ou de sa famille avant le début du jeu, il sera destitué et presque ruiné quand le jeu démarrera vraiment.

186 Une bonne coupe de cheveux vous rapproche de Dieu (Règle de Cloud)

L'importance d'un personnage masculin est proportionnelle à l'invraisemblance de sa coiffure.

187 Principe de Garrett

N'ayons pas peur des mots : vous êtes un voleur ! Vous entrez chez les gens comme si la porte n'était même pas fermée et vous vous mettez à fouiller partout. Tout ce que vous trouvez et qui n'est pas sous clef vous appartient de droit. Vous pouvez entrer chez de parfaits inconnus, vider leurs placards, puis discuter avec eux comme si vous étiez un vieil ami alors que vous sortez avec les bijoux de famille sous le bras. Malheureusement, ceci n'est pas valable dans les magasins.

188 Hé, mais je te connais, toi !

Vous recruterez au moins trois personnages parmi ceux-ci :

- *La princesse "pile électrique" qui se rebelle contre ses parents et qui est amoureuse du héros.*
- *La douce mage réservée spécialisée dans la magie curative qui, en plus d'être amoureuse du héros, est aussi la dernière survivante d'une ancienne civilisation.*
- *La guerrière indomptable qui n'est pas amoureuse du héros (à noter qu'il s'agit du seul personnage féminin du jeu qui ne soit pas amoureuse du héros, et qu'en conséquence, elle es t signalée comme telle par la présence d'une mutilation ou d'une difformité frappante (cicatrice, oeil manquant, membre cybernétique, ...). Voir Le Bon, le Méchant et le Moche.*
- *Le classieux guerrier gothique miné par un passé tragique.*
- *La grosse brute soupe au lait qui, en fait, a un coeur d'artichaut.*
- *Le meilleur ami du héros (qui est un personnage largement supérieur au héros).*
- *Le mercenaire taciturne et égoïste qui, au fil du jeu, apprend à se dévouer pour les*

autres.

- L'espion(ne) au service des méchants qui retourne sa veste dès que vous le/la démasquez.
- Le personnage bonus bizarre qui requiert une tripotée de quêtes annexes pour devenir efficace (ce qui fait qu'au final, aucun joueur ne l'utilise à moins d'y être forcé).
- L'écoeuvante mascotte ka waii qui est totalement inutile en combat.

354. **Hé, mais moi aussi je te connais !**

Vous serez aussi amené à affronter au moins trois adversaires parmi ceux-là :

- Le type excessivement stylé, mignon et méchant (et en plus il a les cheveux longs) qui peut ou non être le grand méchant.
- Le bras droit du grand méchant, qui peut être
 - Tellement incompetent qu'il en est drôle
 - Tellement tenace qu'il en est énervant
- L'alliée du grand méchant, qui est la plus fine lame et la meilleure soldate qui soit, mais qui laisse toujours filer le héros et ses amis car, bien sûr, elle aussi est amoureuse du héros.
- Un de vos anciens alliés, qui est officiellement mort et auquel on ne pense plus jusqu'à ce que, beaucoup plus loin dans le jeu, il réapparaisse à ux côtés du grand méchant et très remonté contre vous.
- L'adversaire tellement pétri d'honneur qu'il en est énervant mais que vous ne pourrez jamais tuer vous-même puisque, lorsqu'il découvre la vraie nature de ses employeurs, soit il se sacrifie noblement, soit il rejoint votre équipe.
- Le clown ou autre bouffon totalement cinglé qui se révèle être incroyablement difficile à vaincre.
- Le savant fou qui aime bien créer des mutants et des armes de destruction massive parce que c'est marrant (et aussi très utile si jamais des aventuriers passent dans le coin).
- L'adorable bestiole mignone comme tout ou le gamin de six ans qui vous affronte et, inexplicablement, vous inflige de cuisantes défaites chaque fois.

355. **La Complainte de Crono**

Moins le personnage principal parle, plus on lui fait dire de choses, et donc plus il lui arrive de choses désagréables sans que ce soit de sa faute.

356. **"Abruti de Squall ! Une épée dans un gunfight..."**

Quelle que soit l'époque dans laquelle se déroule le jeu (passé, présent ou futur), le héros et le grand méchant se battent avec des épées (d'ailleurs, cela peut vous permettre de repérer facilement le grand méchant dès le début du jeu : il suffit de chercher l'autre type qui utilise une épée). De plus, ces épées sont beaucoup plus efficaces que n'importe quelle arme à feu, et elles permettent même d'attaquer à distance.

357. **Contente-toi de baisser la tête et de sourire**

Et peu importe la taille de cette épée, vous passez inaperçu. Personne ne change de trottoir lorsque vous arrivez ou ne semble effrayé lorsqu'une troupe d'individus lourdement armés fait irruption chez eux pendant le dîner, fouille partout et leur demande s'ils n'auraient pas vu passer un type avec une cape noire. Décidément, de nos jours, les gens ne s'étonnent plus de rien.

358. **Corollaire d'Aerith**

Tout comme le premier rôle masculin se doit d'utiliser une épée, le premier rôle féminin se doit d'utiliser une canne, un bâton ou des variantes de ces deux armes.

359. **Règle de Mac Gyver**

Hormis les deux personnages ci-dessus, les armes que vous pouvez utiliser ne sont pas limitées aux classiques flingues, masses et autres épées. Pourvu que vous ayez les compétences appropriées, vous pouvez tracer votre route dans le sang en utilisant des gants, des peognes, des parapluies, des mégaphones, des dictionnaires, des carnets de

croquis,... Dans vos mains, n'importe quel objet peut devenir une arme mortelle. Encore mieux : quoi que vous utilisiez pour combattre, chaque nouveau magasin sur votre chemin propose un modèle plus puissant que celui que vous avez pour un prix raisonnable. Qui d'autre peut bien parcourir le monde en tuant des gens avec un parapluie ?

519. **Ah, la famille...**

Dans le cas où les parents du héros ont eu plusieurs enfant, et si les frères et/ou soeurs du héros sont encore en vie :

- *Si le héros n'est pas l'aîné, il a un grand frère qui a été recruté par les méchants*
- *Si le héros n'est pas le benjamin, il a une petite soeur qui sera enlevée par les méchant et qui leur servira d'otage*

520. **Les dures réalités du Capitalisme**

Dès que vous vendez un objet à un commerçant, il le revend immédiatement à quelqu'un d'autre et vous ne reverrez jamais plus cet objet.

521. **Principe de la Transcendance Dimensionnelle**

Les bâtiments sont beaucoup plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur (même si on ne prend pas en compte le labyrinthe secret dont l'entrée est dissimulée derrière la pendule de la cave).

522. **Chacun chez soi**

Bien que l'horrible boss qui terrorise les habitants de la première ville du jeu soit beaucoup plus faible que les monstres qui peuplent les contrées lointaines (et qui ne semblent guère gêner les habitants locaux), personne ne songe à recruter des mercenaires dans ladite contrée lointaine pour tuer ce boss.

523. **Règle de Nostradamus**

Toutes les légendes sont des vérités historiques. Toutes les rumeurs sont des faits. Toutes les prophéties s'accompliront (et pas dans un avenir indéterminé, hein ! Tout de suite !).

524. **IDKFA**

Les munitions de base pour les armes à feu de vos personnages sont soit illimitées, soit extrêmement faciles à trouver. Même si les armes à feu sont extrêmement rares.

525. **Règle de l'Arme Indestructible**

Vous pouvez bien frapper comme un sourd sur des cibles blindées avec votre épée ou arroser tout ce qui bouge avec votre flingue en mode full-auto, votre arme ne sera jamais brisée, enrayée ou même ébréchée à moins que ce ne soit nécessaire pour faire avancer l'histoire.

526. **Paralysie sélective**

Vos personnages doivent toujours garder les deux pieds sur terre. Ils sont incapables d'escalader / enjambrer / traverser / déplacer / sauter par-dessus les divers obstacles qui se présentent à eux (rails, chaises, chats, murets, sol d'une couleur différente, ...). A noter que ceci ne les empêchera pas de sauter d'un wagonnet à l'autre dans cette mine désaffectée qu'ils exploreront plus loin dans le jeu.

527. **Au lit !**

Une bonne nuit de sommeil soigne toutes les blessures, maladies et autres incapacités, jusques et y compris la mort !

528. **Tu ne peux pas me tuer : j'abandonne le combat (règle de Seifer)**

Les gentils semblent toujours incapables de se résoudre à arrêter ou tuer les méchants une bonne fois pour toutes. Vous laissez toujours partir les méchants secondaires, ce qui leur permet de se refaire une santé et de redevenir une menace plus tard (parfois moins de cinq minutes plus tard). Sachant cela, vous pouvez en déduire que lorsque vous tuez enfin un méchant secondaire ou qu'il se rend, vous approchez de la fin du jeu.

529. **"Et maintenant, Mr Bond, vous allez mourir !" (Règle de Beatrix)**

Heureusement pour vous, la règle précédente fonctionne aussi dans l'autre sens. Plutôt que de vous tuer lorsque vous êtes à leur merci, les méchants vous réduisent à un point de vie et vous laissent en plan pendant qu'ils s'éloignent en riant. La raison en est qu'ils

sont déjà en train de prévoir comment ils vont vous manipuler pour que vous les aidiez à atteindre leurs buts (voir Continue comme ça, Serge).

678. **Pile, je gagne. Face, tu perds. (Règle de Grahf)**

Vous avez beau avoir vaincu le boss, la forfaiture qu'il planifiait se produira quand même. Franchement, vous auriez aussi bien pu ne pas vous fatiguer avec ça.

679. **Notions de mécanique céleste**

Vous pouvez toujours essayer de l'arrêter, cet astéroïde / comète / météore percutera quand même la Terre.

680. **Fausse fin**

Il y aura à un moment ou à un autre une séquence qui tentera de se faire passer pour la fin du jeu, alors qu'il est évident que ce n'est pas le cas (ne serait-ce que parce que vous en êtes encore au premier des quatre CDs).

681. **Tu meurs, et nous grimpons tous d'un échelon**

Au cours de cette fausse fin, le vrai grand méchant tue le personnage que vous considériez jusque-là comme le grand méchant. Vous n'aurez jamais la satisfaction de tuer ce faux grand méchant vous-même.

682. **"Qu'est-ce qu'on va faire ce soir, Cortex ?"**

Le but du jeu (expliqué durant la fausse fin) est de sauver le monde d'une puissance maléfique qui tente soit d'en prendre le contrôle, soit de le détruire. Cette tâche est incontournable. Quel que soit le but que le personnage principal cherche à atteindre (rembourser une dette, découvrir le monde ou sortir avec une fille), il lui sera nécessaire de sauver le monde pour y parvenir. Courage : dès que le monde sera sauvé, tout ce que vous vouliez vous sera aussitôt accordé.

683. **Axiome de Zelda**

Si quelqu'un vous parle des "Cinq Talismans Perdus", des "Neuf Cristaux Légendaires", ou de quoi que ce soit du même style, vous pouvez parier qu'il vous faudra les retrouver pour sauver le monde.

684. **La géographie selon George W. Bush**

Il n'existe qu'une seule ville par pays, à l'exception du pays où débute le jeu, qui en contient trois.

685. **Guide du Routard**

Durant votre aventure, vous visiterez une cité du désert, un port, une ville minière, une ville-casino, une ville de magiciens (généralement volante), une ville médiévale (avec son château-fort), une ville industrielle, un monastère pour spécialistes en arts martiaux, un repaire de voleurs, une cité perdue et une ville futuriste. En chemin, vous traverserez aussi une caverne contenant des rochers naturellement lumineux, un village de non-humains, un village totalement isolé du reste du monde mais dont les habitants en savent plus sur vos aventures que vous-même (voir Règle de la rumeur publique), un village enneigé, une forêt (ou un lac, ou une montagne, ...) magique, un magasin perdu au milieu de nulle part, un endroit magnifique avec des tonnes de FMVs rien que pour montrer votre arrivée, une île dotée d'une végétation exubérante et peuplée de bons sauvages, une caverne aux allures de labyrinthe souterrain, et un endroit (n'importe lequel) totalement détruit il y a longtemps. < LI>**Principe de Midgard**

La capitale de l'Empire des méchants est toujours divisée en deux parties : une ville basse (et sale) remplie d'esclaves et de rebelles, et une cité haute remplie de loyaux servants et de obles corrompus.

686. **Pas encore inventé chez nous**

La technologie n'est pas plus partagée qu'il n'en est fait commerce. Toutes les inventions et machines sont regroupées au même endroit, alors que le reste du monde est figé dans une époque pré-industrielle.

687. **Loi de l'Élégance Cartographique**

Les terres émergées sont placées de manière à parfaitement tenir dans un rectangle.

688. **¿Quien Es Mas Macho? (Règle de Fargo)**

Si vous demandez de l'aide à un grand guerrier, il voudra d'abord "tester votre force" dans un combat à mort.

826. Il fallait dé ;truire ce village car... Bon, vous connaissez la suite. (Règle de Sélène)

Quoi qu'il arrive, ne faites jamais appel au gouvernement, à l'Eglise ou à tout autre grand organisme : leur aide prendrait la forme d'un détachement de soldats envoyés pour raser le village.

827. Malédiction de Djidane (Règle de Dan et Danny)

C'est vraiment pas de chance : à peine avez-vous mis les pieds dans une ville qu'elle se retrouve détruite.

828. Règle de la Ligne Maginot

Il est très facile de deviner quelle ville ou nation sera la prochaine cible de l'Empire Maléfique : les citoyens passent leur temps à clamer que l'Empire n'oserait jamais les attaquer et qu'il serait facilement vaincu s'il essayait. Curieusement, ce nationalisme exacerbé ne prend pas en compte la nouvelle arme ultime de l'Empire.

829. Principe de la Capacité de Concentration Limitée

Une étagère ne peut pas contenir plus d'un seul livre, lequel ne peut pas contenir plus d'une demi-page de texte.

830. Règle de la Planète des Singes

Toutes les villes et pays ont été bâtis sur les ruines d'anciennes civilisations dont l'avancée technologique leur a été fatale.

831. Règle de l'Insomnie

Une "nuit gratuite" dans une auberge n'est jamais vraiment gratuite. Attendez-vous à être réveillé au beau milieu de la nuit pour un évènement qui fera progresser l'histoire.

832. La bourse sans fond (Règle de Lemina)

Quelle que soit la quantité d'argent et de trésors que vous amassez, le vénal de l'équipe ne sera jamais satisfait et continuera à se plaindre de l'état désastreux de vos finances.

833. J'aime pas les mechas

Il y a toujours des robots géants. Toujours.

834. Postulat d'Houdini

Quiconque est emprisonné s'évadera aussitôt. Les membres de votre équipe seront libérés par leurs camarades ou par une catastrophe imprévue qui submerge la base ennemie. Les PNJs par les membres de votre équipe qui se sont évadés. Et les méchants par personne car ils sont assez grands pour se débrouiller tout seuls, eux. De plus, lorsque quelqu'un s'est évadé de prison, les policiers le laissent filer et ne tenteront jamais de le recapturer.

835. Contradiction de Ziegfried

Le fait qu'un personnage soit atypique ne signifie pas forcément que ce personnage est important.

836. Règle du Monopole

Aucune ville ne contient plus de deux magasins, sauf si le scénario implique la présence d'une centaine d'échoppes que vous devez visiter dans un ordre prédéfini (voir L'art et la manière de tourner en rond). Tous ces magasins vendent les mêmes objets au même prix.

837. On peut payer par carte ?

TOUS les commerçants - y compris ceux qui vivent dans des villages à l'écart de tout ou des villes flottantes coupées du monde depuis des siècles, et même ceux qui parlent une autre langue ou ne sont pas de la même espèce - utilisent la même monnaie.

838. Principe de l'Apathie Générale

Vous êtes les seuls qui tentent de sauver le monde. Si d'autres personnages sont présentés comme des héros, ils rejoindront votre groupe ou se révéleront être des pleutres et/ou des escrocs.

839. Loi du Gentil, du Méchant et du Moche

- Tout personnage masculin laid, difforme ou atrocement mutilé peut soit être un méchant, soit être tellement moral, honorable et/ou sage qu'il est incroyable que

personne n'ait encore songé à le canoniser.

- *Tout personnage masculin mutilé d'une manière non-incapacitante (cicatrice, borgne,...) est méchant. Sauf bien sûr s'il s'agit du héros puisque les cicatrices, c'est stylé et qu'aucun personnage masculin gentil ne peut se permettre d'être plus stylé que le héros. La seule exception est le cas des personnages âgés (qui, en tant que tels, sont forcément moins stylés que le héros).*
- *Tout personnage féminin laide, difforme ou atrocement mutilée est forcément une méchante, puisque les gentilles ne sont là que pour être séduites par le héros (voir Ciblez votre public).*

963. Quota des Séides (Règle de Nana, Saki, et Mio)

L'un de vos adversaire aura trois adjointes adorablement incompetentes que vous combattrez sans relâche. Bien que leur patron leur fasse entièrement confiance et leur confie à la fois ses plans et son matériel les plus importants, elles échouent lamentablement à chaque fois, passent leur temps à se chamailler, divulguent les secrets, et n'ont de succès que lorsque leur mission était de provoquer une diversion ou de vous ralentir. Un moment important dans le jeu sera celui où le vrai Grand Méchant se dévoile, et où vous les convaincrez de se joindre à vous. Elles ne deviendront pas plus efficaces pour autant, mais au moins vous ne les aurez plus dans vos jambes.

964. Loi du Millénaire

Le Mal revient dévaster le monde tous les mille ans, et la dernière fois remonte à 999 ans, 11 mois et quelques jours. Malgré tous leurs efforts, les héros du passé n'ont jamais réussi à faire plus que réenfermer le Mal et laisser les générations suivantes s'en occuper (ce qui conduit à s'interroger sur le fonctionnement des entraves utilisées, mais passons). La bonne nouvelle, c'est que cette fois-ci, le Mal sera définitivement détruit. La mauvaise, c'est que c'est vous qui devez vous en charger.

965. La revanche d'Ayn Rand

En-dehors des capitales, il n'existe aucun gouvernement ni aucun système équivalent. D'ailleurs, ceci peut expliquer pourquoi voyager est si difficile et dangereux

966. Première Loi des Voyages

N'importe quoi peut servir de véhicule : oiseaux, châteaux, villes,... N'importe quoi, on vous dit ! Donc, ne vous étonnez pas si les murs de la forteresse dans laquelle vous êtes se mettent soudain à trembler et que ladite forteresse s'envole. D'ailleurs, en corollaire, on constate que tout objet ou animal peut soudain se découvrir des aptitudes pour les déplacements en trois dimensions ; au diable les lois de la physique, de l'aérodynamique ou de la biologie !

967. Seconde Loi des Voyages

Il n'existe dans le monde qu'un seul moyen de transport non-conventionnel de chaque type (terrestre, marin, aérien, etc). Ce qui n'empêche pas qu'il existe un peu partout des installations prévues pour l'accueil et l'entretien de ces exemplaires uniques.

968. Troisième Loi des Voyages

Le seul moyen de voyager par voie terrestre d'une partie d'un continent à une autre est toujours un étroit chemin qui serpente au milieu d'une chaîne de montagnes autrement infranchissables. En général, un château ou un monastère se dresse au milieu du passage et le bloque totalement, ce qui implique que tout voyage intracontinental impose aux voyageurs d'abandonner leur véhicule et de continuer à pied en traversant les casernes, la bibliothèques et autres salles du trône pour enfin déboucher de l'autre côté. C'est peut-être pour ça que la plupart des gens préfèrent rester chez eux. Parfois, une caverne ou un tunnel peut remplacer le palais/monastère/château, mais ce sera tout aussi inapproprié, et en plus il y aura des éboulements et des énigmes à base d'ascenseurs !

969. Quatrième Loi des Voyages

Trois fois sur quatre, le véhicule que vous utilisez coulera/déraillera/s'écrasera (rayez les mentions inutiles) de manière spectaculaire.

970. Cinquième Loi des Voyages

Tout véhicule peut être piloté ; par n'importe qui. Il suffit que le personnage principal trouve la salle de contrôle ou le volant, puisqu'il sait déjà comment on s'en sert.

1086 **Sixième Loi des Voyages**

Personne n'a le droit d'avoir un véhicule mieux que le vôtre. Si vous en voyez un, cela signifie que plus tard, vous en prendrez possession, vous en aurez un autre encore mieux, ou il sera détruit dans une gerbe de flammes.

1087 **Septième Loi des Voyages**

Quand vous voyagez vers un autre continent, la durée du voyage correspond exactement au temps qu'il vous faut pour parler à tous les autres passagers plus le capitaine (**NdJamic** : à quoi il convient parfois d'ajouter une nuit de sommeil).

1088 **Huitième Loi des Voyages**

Vous ne savez pas ce qu'est un raccourci. A moins qu'on ne vous force à en emprunter un, auquel cas ce raccourci sera beaucoup plus long et dangereux que la route normale.

1089 **Dernière Loi des Voyages (Règle de Big Joe)**

Comme précisé ci-dessus, vous devez endurer de nombreuses épreuves durant vos déplacements : trouver des véhicules, activer d'anciens mécanismes, contourner des blocus militaires, ... Mais cela n'est vrai que pour vous ! Les autres personnages du jeu semblent n'avoir aucun problème pour se rendre n'importe où dans le monde en un clin d'oeil.

1090 **Si vous croisez Bouddha au détour d'un chemin, massacrez-le !**

Lors de vos errances à travers le vaste monde, vous devez massacrer tout ce qui a le malheur de croiser votre route. Humains, animaux, plantes, insectes, bouches d'incendie, maisons... Tout ce que vous pouvez rencontrer représente une menace et n'a d'autre raison d'être que de vous foutre sur la gueule. C'est peut-être dû à votre kleptomanie (voir Principe de Garrett).

1091 **Loi des Nombres**

Il existe plusieurs objets ou effets qui dépendent des valeurs chiffrées des Points de Vie, Niveaux, etc. Ce qui n'a aucun sens, à moins que les personnages soient capables de voir tous ces nombres et trouvent parfaitement normal qu'un sort ne fonctionne que sur des monstres dont le niveau est multiple de 5.

1092 **Théorème de l'Inéquité Magique**

Au cours de vos voyages, vous récupérerez des objets ou des sorts dont les effets semblent utiles (tels que Petrification, Silence ou Mort Instantanée). Cependant, vous ne les utiliserez jamais car

- A. Les ennemis basiques peuvent être vaincus en quelques coups, donc les coups spéciaux ne sont pas nécessaires
- B. Les boss et autres ennemis plus forts que la moyenne sont immunisés contre ces effets, donc il est inutile de les utiliser lors de tels affrontements (alors que c'est précisément dans ces cas-là qu'ils seraient vraiment utiles)
- C. De toute façon, ces objets et ces sorts ne fonctionnent presque jamais

1093 **Corollaire de l'Inéquité Magique**

Quand c'est un ennemi qui utilise Petrification, Silence, Mort Instantanée ou toute autre attaque du même type contre vous, ces attaques fonctionnent à chaque fois.

1094 **Règle de la Xenobiologie**

Parmi tous les animaux prédateurs du monde, vous croiserez des araignées géantes, des serpents géants, des scarabées géants, des loups, des calmars, des poissons qui lévitent hors de l'eau, des gargouilles, des golems, des plantes carnivores, des chimères, des griffons, des cocatrices, des hydres, des minotaures, des choses froufrou avec de grandes griffes, des choses qui peuvent vous paralyser, des choses qui peuvent vous endormir, des choses qui peuvent vous empoisonner, au moins une vingtaine de choses avec des tentacules empoisonnées, et des dragons. On croise toujours des dragons.

1095 **Principe du Tir Ami (Règle de Final Fantasy Tactics)**

Toute attaque qui peut cibler à la fois des alliés et des ennemis touchera la moitié de vos

alliés et aucun ennemi. A l'inverse, les sorts de soin ciblent préférentiellement les boss.

1201. Architecture Donjonesque 101

Il y a toujours quelque chose derrière les cascades.

1202. Architecture Donjonesque 201

Quand deux portes vous barrent la route, la plus proche est verrouillée et le moyen de l'ouvrir est caché derrière la plus lointaine.

1203. Complainte d'Edison

Aucun interrupteur n'est dans la bonne position.

1204. Oh non ! Ce boss faisait office de mur p orteur !

Le fait de tuer un boss dans un donjon provoque souvent l'effondrement de ce donjon, ce qui n'a aucun sens, mais permet d'insérer une séquence de fuite éperdue.

1205. Axiome de l'Offre et de la Demande

Le fait de tuer un puissant ennemi vous permet généralement d'accéder à un objet ou à une arme qui aurait été extrêmement utile si vous l'aviez eu avant d'affronter cet ennemi.

1206. Au temps pour les dieux

Toute divinité importante qui existe réellement (et qui donc n'est pas juste une création de l'Eglise destinée à Leurrer les croyants) est en fait maléfique et devra être détruite. La seule exception à cette règle concerne les Esprits de la Nature qui protègent le monde depuis des temps immémoriaux mais dont le pouvoir a presque totalement disparu à cause de la folie des Hommes et qui ont besoin que vous accomplissiez quelque chose de totalement idiot pour les sauver.

1207. Règle de la Rumeur Publique

Quelle que soit la vitesse de vos déplacements, les nouvelles voyagent toujours plus vite que vous. Quand vous arrivez quelque part, les gens sont déjà en train de parler de ce qui s'est passé là d'où vous venez. Les récits de vos exploits se propagent même lorsqu'il n'y avait personne pour les voir.

1208. Où que vous alliez, ils sont là

Peu importe l'endroit où vont les personnages, les méchants arrivent toujours à les trouver (peut-être en demandant aux habitants - voir ci-dessus). Mais ne vous inquiétez pas trop : bien qu'ils puissent facilement savoir où vous êtes quand ça leur chante, ils ne tenteront jamais de se débarrasser de vous en faisant simplement sauter l'hôtel ou la tente dans lequel vous passez la nuit. (Imaginez : l'écran s'assombrit, la petite musique il-est-l'heure-de-faire-dodo arrive, et BAOUM ! Game over !)

1209. Règle du Prête-Nom

Lorsque quelqu'un vous pose une question pour savoir quoi faire, c'est juste par politesse. Il ou elle continuera à vous poser cette question jusqu'à ce vous répondiez "correctement".

1210. Règle de la Langue de Bois

L'individu lambda dit toujours la même chose quel que soit le nombre de fois que vous lui parlez, et il ne va surtout pas se fatiguer à expliciter les sous-entendus ou les phrases énigmatiques qu'il vous répète depuis le début.

1211. Franklin Covey avait tort

(NdJamic : Pour ceux qui ne le savent pas, Franklin Covey est un type qui a écrit une méthode pour organiser efficacement son travail).

Se li miter à la tâche en cours et prendre les routes les plus directes d'un point à un autre est toujours une mauvaise idée, et cela peut même vous empêcher de finir le jeu. C'est en flânant, en faisant des quêtes annexes et en donnant aux démunis que vous deviendrez vraiment puissant.

1212. Principe de l'Invulnérabilité Sélective

Les personnages dans les RPGs sont immunisés aux petits désagréments que sont la chaleur intense, le froid glacial, ou les gaz empoisonnés... Sauf lorsque brusquement, ils ne le sont plus. Surprise !

1213. Je suis membre de la NRA (Règle de Billy Lee Black)

(NdJamic : Pour ceux qui ne le savent pas, la NRA est la National Rifle Association,

puissante organisation des USA pour la promotion des armes à feu)

L'opposition aux lois visant à restreindre l'usage des armes à feu est probablement la seule chose sur laquelle tous les personnages de RPG s'accordent. Même la foi la plus profonde et le pacifisme le plus acharné ne peuvent rivaliser face au pouvoir de séduction d'un flingue.

1306. Loi des Trois Filles

Il y a soit un seul, soit trois personnages féminins dans l'équipe du héros, quel que soit le nombre de personnages masculins.

1307. Loi de l'Evolution Inversée (Principe de Zeboim)

Inexplicablement, toutes les anciennes civilisations sont beaucoup plus avancées que les actuelles.

1308. Equivalence Science-Magie (Règle de Citan)

Bien que la spécialité des mages soit la magie, et celle des scientifiques la science, les capacités qui en découlent sont parfaitement interchangeables.

1309. Loi de la Crédulité Productive (Règle de Ruby)

Lorsque quelqu'un vient vous voir pour vous déclarer quelque chose de totalement ridicule (du type "En fait, je ne suis pas un chat mais un vieux dragon rouge") il y a au moins deux chances sur trois pour que ce soit vrai. En conséquence, il vaut mieux toujours approuver ce qu'on vous dit, pour éviter que vos démonstrations d'incrédulité ne se retournent contre vous plus tard.

1310. Principe de l'Esprit de Contradiction

Si vous avez des doutes quand à votre prochaine étape, demandez à tous les habitants du coin. Soit ils vont tous vous supplier de faire une certaine action, auquel cas vous devez aller faire cette action, soit ils vont tous vous dire de ne pas faire une certaine action, auquel cas vous devez aller faire cette action.

1311. Règle de Wutai

Quelle que soit leur mythologie propre, la plupart des RPGs comportent un pays basé sur le Japon médiéval, rempli de pagodes, de temples, de shoguns, de kitsune et de sushi. Cet endroit totalement anachronique est aussi l'endroit d'où viennent tous les ninjas et tous les samouraïs du monde.

1312. Loi de Mooks

Les soldats et autres gardes à la solde de l'Empire Maléfique sont pour la plupart débraillés, pleutres et incompetents. Les membres de la Résistance sont pour la plupart horriblement faibles et sous-entraînés et seront massacrés jusqu'au dernier dès qu'ils devront d'affronter l'ennemi.

1313. Loi des Pièges

Même si le piège est évident, vous ne pouvez pas finir le jeu sans y être tombé.

1314. Loi du Jour des Arbres

A un moment donné, vous devrez parler à un arbre et faire ce qu'il vous demande.

1315. Ne me parlez pas de Fight Club

Si vous entendez parler d'un tournoi ou d'une compétition, vous pouvez commencer à vous préparer car vous allez devoir y participer et gagner.

1316. Règle de la Bureaucratie Invisible

Hormis la famille royale, ses conseillers et le savant fou local, les seuls fonctionnaires que vous rencontrerez durant votre aventure seront des gardes ou le personnel des cuisines.

1317. Les miracles de l'automatisation

De la même manière, toute fabrique, usine, ou autre manufacture que vous visiterez pendant le jeu sera dépourvue de toute présence humaine à l'exception des éventuels gardes. Aucun ouvrier ou employé de maintenance à perte de vue.

1318. Principe de l'Archéologie Appliquée

Toute machine ancienne que vous trouvez fonctionnera parfaitement la première que vous l'utiliserez et toutes les fois suivantes. Même si la ville où vous l'avez trouvée a été réduite en cendres et que la machine a coulé au fond de l'océan puis a été enfouie

sous la vase pendant dix mille ans, elle marchera encore parfaitement. Malheureusement, le corollaire de cette règle est que le gardien qui est resté à côté de la machine pendant tout ce temps fonctionnera lui aussi parfaitement lorsque vous tenterez de le déposséder de son bien.

1398. **De nos jours, on n'a plus que de la camelote ! (Règle de Cid)**

Au contraire, les mécaniques modernes tombent toujours en panne au pire moment (par exemple, quand vous n'avez plus besoin que d'un seul tir du super-canon pour achever le dernier boss).

1399. **Insérez une blague sur les travestis (Règle de Mademoiselle Cloud)**

Si le personnage principal masculin doit se déguiser en fille, tout le monde le considérera comme étant largement plus séduisant que n'im porte quelle vraie fille. Si le personnage principal féminin se déguise en homme, tout le monde la reconnaîtra immédiatement sauf le personnage principal masculin et le grand méchant.

1400. **Place ! Place !**

Il y a toujours plus d'habitant dans les ville et les villages que de maisons où ils peuvent vivre. La majeure partie de l'endroit est constituée de boutiques, de temples, de bars, de passages secrets, d'auberges et du manoir du type le plus riche du coin.

1401. **Loi de la Contribution à la Science**

Si le héros a besoin d'une invention pour avancer, il se rendra compte que quelque part dans le monde, quelqu'un a passé sa vie à mettre au point cette invention, et en général il ne lui manque plus qu'une seule chose (située dans un donjon infesté de monstres) pour l'achever.

1402. **L'art et la manière de tourner en rond**

Chaque fois qu'un villageois ou un autre personnage sans importance promet de vous donner une information ou un objet dont vous avez besoin en échange de quelque chose d'apparemment facile à trouver (comme un morceau de savon ou un chapeau de paille), préparez-vous à passer au moins une heure durant laquelle vous parcourrez le monde pour troquer à la chaîne des objets inutiles avec des gens bizarres jusqu'à ce que vous mettiez enfin le grappin sur cet objet qu'on vous a demandé au tout début.

1403. **Les paroles s'envolent...**

La diplomatie et la politique ne résolvent jamais rien dans les RPGs. Tout armistice, sommet, traité ou négociation n'est qu'un piège destiné à tromper les (toujours crédules) Gentils en leur faisant croire que la guerre est finie, ou à laver le cerveau des derniers leaders du monde.

1404. **Arrête de vivre (Règle de Setzer)**

Quel qu'ait été le style de vie du personnage avant qu'il ne se joigne à vous, une fois que c'est fait, il est parfaitement satisfait de passer son temps à poireauter dans le vaisseau jusqu'à ce que vous décidiez de faire appel à lui.

1405. **Ne te fais surtout pas remarquer**

Toute personne qui jure par rapport aux autres habitants du coin (vêtements bizarres, ...)

1. vous rejoindra lorsque vous aurez accompli une certaine mission,
2. est à la solde de vos ennemis, ou
3. se liera d'amitié avec une des filles de votre équipe puis sera capturé et retenu en otage par les méchants.

1406. **Loi de Little Nemo**

Si un personnage dort et rêve, ce rêve sera un souvenir exact du passé, un aperçu psychique exact du présent, une vision prophétique exacte du futur, ou toute combinaison de ces éléments.

1407. **Déclaration des Droits de l'Enfant (Règle de Rydia)**

les enfants de moins de 13 ans sont exemptés de mort. Ils sont capables de survivre à des cataclysmes susceptibles de massacrer plusieurs centaines d'adultes robustes, et la plupart du temps, ils s'en sortent sans une égratignure. Cette invulnérabilité est encore plus marquée si l'enfant perd ses parents durant la catastrophe.

1477. Hypothèse du Maître Manquant

Presque tous les puissants artistes martiaux ont tout appris d'un vieux maître ou ami. Depuis lors, ce dernier est devenu méchant, a été tué, ou a disparu sans laisser de trace.

1478. Corollaire du Maître Manquant (Règle de Sabin)

Si le maître de votre artiste martial a seulement disparu, vous le retrouverez au cours de vos voyages. Le maître défiera alors son disciple en duel, après quoi il lui enseignera une technique ultime qu'il avait gardée secrète durant des années.

1479. Axiome de Godzilla

Les monstres géants capables de raser des villes entières sont tous

- Totalement idiots
- Démesurément forts
- Capables d'attaquer à distance
- Pourvus de crocs et des griffes gigantesques (probablement prévus pour leur permettre de dévorer d'autres monstres géants)
- Vulnérables aux armes 10000 fois plus petites qu'eux
- Militants pour l'écologie

1480. "Toi non plus tu n'arrives pas à dormir, hein ?"

Si, une nuit, un personnage retrouve un autre personnage tout seul en train de regarder la Lune, ces deux personnages tomberont amoureux l'un de l'autre.

1481. Le pouvoir total corrompt totalement (Règle d'Althena)

Si les Méchants arrivent à recruter un Gentil, celui-ci deviendra soudain beaucoup plus fort (au point qu'il sera même capable de balayer votre équipe d'un simple revers de la main).

1482. Tout est pardonné (Règle de Nash)

Cela dit, quand ce personnage se retourne contre vous, n'en faites pas une montagne. Il se ralliera de nouveau à vous lorsqu'il en aura fini avec son amnésie / contrôle mental / noble but qui l'a conduit à vous voler tous vos artefacts mystiques surpuissants pour les donner à vos ennemis.

1483. Première Loi de la Mode

Tous les personnages portent un unique costume qui ne changera jamais durant le jeu. La seule exception survient quand ils revêtent des uniformes ennemis pour s'infiltrer dans leur base.

1484. Deuxième Loi de la Mode

Tout costume féminin, si étrange qu'il puisse être, est toujours parfaitement adapté pour l'escalade dans les cavernes, la randonnée dans les déserts, et les excursions dans les égouts.

1485. Dernière Règle de la Politique

Les royaumes sont bons, les empires mauvais.

1486. Hérité des caractères acquis (Règle de Ramus)

Même après vingt-trois générations, tout descendant direct de quelqu'un aura exactement la même apparence et agira exactement de la même manière.

1487. Règle de Remplaçant

Quand un membre de votre équipe se fait tuer ou s'en va, même s'il avait quelque chose d'unique ou de très spécial, il y a une très forte probabilité pour que quelqu'un vienne le remplacer qui aura exactement les mêmes capacités et saura utiliser les mêmes armes avec le même degré de maîtrise.

1488. Comment réagir face à une jolie fille, première partie (Règle de Yuffie)

Toute belle jeune fille est là pour vous aider. Cette règle s'applique même quand la fille en question est énervante, inutile ou clairement maléfique.

1489. Comment réagir face à une jolie fille, deuxième partie (Règle de Rouge)

Toute belle femme d'âge moyen est là pour vous tuer. Cette règle s'applique même quand la femme en question a gagné votre entière confiance et votre plus profond respect.

1490. Bon, ben tant pis alors

Un fois que vous en avez terminé avec votre quête insensée pour trouver l'objet qui sauvera l'univers, cet objet sera perdu, volé, ou refusera de fonctionner.

1546. Le Cercle Menaçant

Le grand classique du Cercle Menaçant consiste en un lieu qui généralement n'est pas indiqué sur votre carte du monde. Quand vous croyez que tout va bien et que vous avez mis en fuite les Forces du Mal, une tripotée de monstres, de démons et de dieux très énervés se répandront depuis le centre du Cercle et la situation deviendra dix fois pire. Bien souvent, le Grand Méchant vous attendra dans ce genre d'endroit après avoir atteint à la divinité. S'il existe plusieurs Cercles Menaçants ou que la carte des terres émergées est un grand cercle, alors vous êtes vraiment mal barré.

1547. Loi de la Relativité PNJesque (Règle de Magus)

Certains personnages peuvent accomplir des prouesses surhumaines, vaincre leurs ennemis avec une main dans le dos et utiliser des pouvoirs incroyables... Jusqu'à ce qu'ils vous rejoignent et que vous puissiez les contrôler. Alors, toutes ces capacités formidables disparaissent, ainsi que la plupart de leurs Points de Vie.

1548. Gardes! Gardes! (ou Loi du Plein Emploi de Lindblum)

Tout est gardé et d'accès restreint (ascenseurs, quais, vieux ponts branlants, tronçons de routes perdus dans la forêt,...) sauf ce qui devrait vraiment l'être.

1549. Veuillez appuyer sur le bouton d'autodestruction

Toute installation ennemie ou véhicule militaire de la taille d'une ville dispose d'un mécanisme d'autodestruction facile à trouver et à utiliser.

1550. Règle des Chutes

Les personnages de RPG peuvent tomber de n'importe quelle hauteur et atterrir sur n'importe quoi sans autre séquelle qu'une inconscience passagère. En fait, tomber d'une grande hauteur est même un excellent remède contre les blessures mortelles : tout personnage qui se fait tirer dessus, po ignarder ou mutiler et qui chute ensuite du haut d'une falaise ou dans un ravin reviendra plus tard sans une égratignure.

1551. Science des matériaux 101

L'or, l'argent et les autres métaux précieux font d'excellentes armes et armures, en dépit du fait que dans le monde réel, ce sont des métaux trop lourds et malléables pour cela. Leur efficacité est telle que personne ne songe à transformer son équipement en lingots pour ensuite le vendre et partir vivre dans une île tropicale.

1552. Science des matériaux 201

Tout le monde vous dira qu'un certain métal fantastique (disons, l'argent) permettrait de faire les meilleures armes et armures possible. Ah, si seulement vous pouviez en trouver ! Toutefois, une fois que vous obtenez enfin ce métal (au prix de risques inconsidérés, évidemment), tout le monde s'en sera d&ea cute;sintéressé au profit d'un autre métal encore plus fantastique (tel que l'or). Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que vous obteniez le métal qui vient après le mithril (voir La Règle Ultime).

1553. L'échauffement de la mi-temps (Règle d'Elc)

A un moment ou à un autre, le héros recevra une blessure mortelle liée à l'histoire et partira à l'hôpital au lieu de se faire soigner par un mage. Du coup, il sera incapable d'assumer la direction de l'équipe pendant au moins le temps nécessaire pour faire deux sous-quêtes. Le personnage principal féminin sera aussi indisponible pendant ce temps car elle décidera de rester aux côtés du héros. Au final, une simple quête intérieure est tout ce dont il est besoin pour que le héros retrouve son état normal.

1554. Principe de L ivre de Sorts de Vivi (NdJamic : Bibi en VF)

Durant le jeu, vous passerez d'innombrables heures pour apprendre entre une vingtaine et une centaine de sorts, dont seuls trois ou quatre seront encore utiles à la fin du jeu.

1555. Egalité des sexes, première partie (Règle de Feena)

Le personnage féminin typique se promène avec toute un arsenal d'armes mortelles et peut sans efforts tailler son chemin à travers des hordes de monstres, de cyborgs tueurs et de créatures mutantes. Elle peut être une ninja confirmée, un agent secret avec des

superpouvoirs ou la plus grande aventurière au monde. Malgré tout, si l'un des méchants du jeu réussit à se glisser derrière elle et à l'attraper par l'Endroit Standard d'Attrapage de Personnages Féminins (le bras), elle perdra tous ses moyens jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par le héros.

1601. Egalité des sexes, deuxième partie (Règle de Tifa)

Si un personnage féminin, dans un moment de colère ou d'enthousiasme, décide de partir et d'accomplir quelque chose toute seule sans le héros, elle échouera lamentablement et devra encore être sauvée.

1602. Egalité des sexes, troisième partie (Règle de Luna)

Tous vos efforts pour maximiser les statistiques et capacités du personnage principal féminin n'auront finalement servi à rien puisque lors du combat final contre le Méchant elle sera morte, ensorcelée ou retenue en otage.

1603. Egalité des sexes, Addendum (Règle de Rynn)

Quoi qu'il advienne, dans le cas (improbable) où le personnage principal est de sexe féminin, elle ne se retrouvera impliquée dans aucune histoire romantique hormis le fait de se faire draguer par les marchands.

1604. Voler la vedette (Règle d'Edea)

Les personnages qui ne rejoignent votre équipe que pendant un temps très court sont souvent largement mieux que les membres "normaux" de l'équipe.

1605. "Dis Maman, pourquoi ils ont pas utilisé une Queue de Phénix pour Aeris ?"

Inutile d'espérer que ce qui est valable durant les combats le soit aussi dans le "monde réel".

1606. Règle du Gold Saucer

Les armes/objets/sorts les plus puissants du jeu ne peuvent être obtenus que par le biais de choses telles que des courses d'oiseaux.

1607. Le Mal est peut-être éternel, mais il vieillit mal

Bien qu'il ait été besoin des armées et des magiciens les plus puissants du monde pour sceller un Mal ancien lors d'une guerre apocalyptique, lorsque ce Mal ancien est libéré, il suffit de trois guerriers inexpérimentés pour le détruire.

1608. Clause de l'Amnistie à la Mémoire de Sephiroth

Toute mauvaise action, jusques et y compris de multiples génocides, est pardonnable si vous êtes suffisamment stylé.

1609. Théorème de l'Utopie Condamnée (Loi de Zeal)

Toute société apparemment idéale et utopique est en fait alimentée par un sombre pouvoir et est donc destinée à connaître une fin brutale et spectaculaire.

1610. Règle de l'Equipe Conseillère

Durant le dernier tiers du jeu, le héros prendra une décision idiote et tous les autres membres de l'équipe devront lui rappeler tout ce que le fait d'avoir été avec lui leur a apporté pour qu'il redevienne lui-même.

1611. Le Mal, c'est bien, mon gars !

Les héros peuvent toujours compter sur l'assistance de vampires au grand coeur, de dragons, de voleurs, de démons et de massacreurs à la tronçonneuse pour les aider à sauver le monde de l'emprise du Mal. D'un autre côté...

1612. Le Bien, c'est mal, mon gars !

Méfiez-vous des prêtres généreux, des officiers militaires loyaux, et plus généralement de quiconque est dans une position de commandement et accepte de vous aider. Surtout s'ils vous sauvent la vie et prouvent leur sincérité à de multiples reprises. En fait, la plupart du temps, ils sont en train de planifier votre mort (du moins, lorsqu'ils en trouveront le temps dans leur emploi du temps chargé entre la trahison de leur pays, le financement du terrorisme international, et le vol de bonbons aux enfants) et vous frapperont dans le dos au pire moment possible pour vous. A moins qu'ils ne relèvent de...

1613. L'Exception du Général Leo

Les gens honorables et bienveillants qui travaillent pour l'Autre Côté sont souvent

sincères. Ce qui ne les empêche pas de passer leur temps à tenter de vous frapper de face, donc de toute façon vous êtes perdant. Parfois, ils tomberont dans les griffes du...

1646. **Théorème de l'Ex-Méchant Inefficace (Règle du Colonel Mullen)**

Aussi puissant et dur à cuire que puissent être les séides d'En-Face, si l'un d'entre eux incline vers le Bien, cela se révélera largement insuffisant. Le Grand Méchant le vaincra facilement. Mais ne pleurez pas, en général il s'échappera juste à temps, et ce sera à vous de vous occuper de son cas.

1647. **Tout le temps du monde (Règle de Linoa)**

a moins qu'il n'y ait un compte à ; rebours affiché à l'écran, vous avez tout le temps que vous voulez pour faire ce qu'on vous demande (comme par exemple, sauver un ami qui est accroché par une seule main au bord d'une falaise glissante à plusieurs centaines de mètres du sol) quelle que soit l'urgence de la situation. Flânez ou courez autant que vous voudrez, vous arriverez toujours juste à temps.

1648. **Les dames d'abord (Règle de Belleza)**

Quand ça commence à vraiment sentir le roussi, la séduisante acolyte du Méchant sera la première à s'enfuir et à rejoindre la cause du Bien. Malheureusement, elle ne survivra quand même pas jusqu'à la fin car plus tard elle se sacrifiera par amour pour le Méchant.

1649. **Epreuve du Feu (Règle de Cecil)**

Tout personnage principal sombre et torturé trouvera la rédemption via une quête longue, ardue et quasi-mystique qui semble difficile sur le moment, mais qui dans l'ordre cosmique des choses n'était pas grand-chose après tout.

1650. **Règle de l'Objet-Clé**

Il ne faut jamais jeter, vendre ou de quelque manière que ce soit se débarrasser de manière permanente d'un objet que vous avez depuis le début du jeu ou que vous récupérez dans la première ville. C'est tout spécialement le cas pour les objets qui semblent n'avoir aucune utilité, en raison de la...

1651. **Loi de l'Utilité Inversée (Corollaire de l'Objet-Clé)**

Tout objet que vous acquérez a une utilité. Ceux qui semblent inutiles et n'ont aucune valeur acquièrent un grand pouvoir plus tard. Plus tôt vous récupérez un objet, plus tard vous l'utiliserez. Plus il s'écoule de temps entre l'acquisition et l'utilisation, plus l'objet est puissant.

1652. **Continue comme ça, Serge**

Vous finirez par vous apercevoir que, pendant au moins soixante pour cent du jeu, vous avez été manipulé par les forces du Mal pour faire leur boulot à leur place. Dans des cas extrêmes, cela peut monter jusqu'à 90% du jeu.

1653. **Ils refusent de comprendre**

Malgré tout, même quand il est évident que le Méchant joue les héros, et quand le héros s'est fait avoir plusieurs fois, ce dernier ne comprend pas qu'on s'est joué de lui, pas plus qu'il ne décide de changer ses plans (ou simplement de tout laisser tomber et d'aller se cuire, ce qui assurément contrecarrerait les plans du Méchant visant à le manipuler).

1654. **Prescription de Gilligan**

Tout personnage amnésique sera guéri avant la fin du jeu. Cela dit, la plupart du temps, il n'aimera pas ce qu'il apprendra sur lui-même.

1655. **Luke, je suis ton agaçant et suremployé truc scénaristique (Règle de Lynx)**

S'il y a un quelconque moyen pour que le Grand Méchant X soit le père du personnage principal masculin, alors le Grand Méchant X est le père du personnage principal masculin.

1656. **On se fait un monde de petits désagréments**

Les épidémies dévastatrices, les gaz empoisonnés, les météorites géantes et plus généralement tout cataclysme qui provoque des millions de morts n'affectera en aucune façon les membres de votre équipe, non plus que leurs amis ou leurs familles. Il peut arriver que certains membres de l'équipe soient portés disparus mais vous pourrez les retrouver plus tard.

1678. Principe du Chocobo d'Or

Il y a au moins une amélioration suprême ;mement ultime pour votre arme ou un moyen de faire en sorte que votre monture devienne capable d'aller partout et de tout faire, qui vous demandera des heures et des heures de travail acharné. Lorsque vous l'aurez enfin obtenu, vous l'utiliserez une fois, et cela sera inutile durant tout le reste du jeu.

1679. Corollaire du Chocobo d'Or

La formule magique pour obtenir cette amélioration ne sera que vaguement mentionnée dans le jeu. Dans l'idéal, vous êtes supposés déboursier 30 Euros pour acheter le guide officiel.

1680. Règle du Flux des Biens

La qualité des objets est inversement proportionnelle à la distance entre le magasin et le dernier donjon. Peu importe que votre ville de départ ait une économie florissante et qu'elle soit la plaque tournante du commerce mondial, on y trouve seulement le pire équipement possible. Et même si le village à la fin est coupé de tout et ne compte que trois habitants, on y trouve le meilleur équipement du jeu.

1681. Règle du Passe-Partout

Toutes les portes fermées que les personnages trouvent sur leur chemin seront ouverte à la fin du jeu.

1682. "Le Mal triomphera toujours, car le Bien est stupide!"

Si le Méchant a besoin des dix médaillons légendaires pour conquérir le monde et que vous en avez neuf, tous les membres de votre équipent sont d'accord pour les emmener avec eux dans le château du Méchant et récupérer le dixième, au lieu de les garder et ainsi contrecarrer les plans du Méchant. Lorsque vous avez stupidement apporté ces médaillons légendaires chez le Méchant, celui-ci kidnaperà l'un de vos compagnons (en général, la personne dont vous êtes amoureux) et vous accepterez sans hésiter de condamner le Monde pour la sauver.

1683. Corollaire du Casque Noir

Après que vous ayez abandonné les médaillons au Méchant pour sauver votre ami/parent /amant/autre personnage de l'équipe, inutile de croire que le Méchant va vraiment le/la libérer.

1684. Ce n'est pas mon domaine, dicit Wernher Von Braun

Toute station spatiale, cité volante et autres continents flottants aura explosé ou se sera écrasée avant la fin du jeu.

1685. Les plans les mieux construits...

Le Grand Plan du Grand Méchant aura impliqué la mort de milliers (ou même de millions) d'innocents, la manipulation de gouvernements, d'armées et de populations entières, et aura pris entre cinq et cinq mille ans pour porter ses fruits. Le héros trouvera un moyen de défaire tout cela à jamais en moins de cinq minutes.

1686. Victoire Pyrrhique

Lorsque vous aurez enfin obtenu tout ce dont vous avez besoin, réglé vos divers problèmes personnels, bref que vous êtes enfin prêt à aller sauver le monde pour de bon, les neuf dixièmes dudit monde auront déjà été détruits. Cependant, vous allez quand même tout donner pour sauver le dixième restant.

1687. Principe du Méchant Poète (Règle de Kefka)

Tous les méchants deviendront soudain poètes, philosophes et/ou acteurs dramatiques :

- a) Lorsqu'ils rencontrent le héros pour la première fois
- b) Lorsqu'ils sont sur le point de gagner ou que leur plan machiavélique est enfin prêt
- c) Lorsqu'un évènement majeur est sur le point de commencer
- d) Juste avant le combat final
- e) Juste avant qu'ils ne meurent. A ce moment, dans un élan de générosité, ils vous expliqueront qu'il faut profiter de la vie

1688. Compression du Temps

A mesure que vous vous rapprochez de la confrontation finale, les évènements

deviendront de plus en plus gauches, invraisemblables et sans lien les uns avec les autres. Comme si un quelconque Auteur Cosmique devait rendre sa copie dans quelques instants, et qu'il était en train de rassembler maladroitement toutes les pièces du puzzle dans l'urgence pour finir à temps.

1689. La revanche d'Adam Smith

Vers la fin du jeu, vous êtes mondialement connu comme étant les Héros Légendaires, tous les gouvernements et instances dirigeantes encore en place se sont ralliés à votre étendard, le destin du monde est entre vos mains, et lorsque vous passez quelque part, de parfaits inconnus vous donnent une tape dans le dos et vous souhaitent bonne chance. Pourtant, il n'est pas question qu'un marchand vous fasse une réduction, encore moins qu'il ne vous fournisse gratuitement ce dont vous pourriez avoir besoin pour votre combat final contre le Mal.

1690. Corollaire d'Adam Smith

Quel que soit le degré de dévastation du continent / de la planète / de l'Univers, il reste toujours au moins un marchand qui a survécu à la Fin du Monde, qui s'est installé sur les marches du château du Méchant, et qui vend le plus puissant équipement du jeu, comme si rien ne s'était passé.

1691. C'est dans le script

Tout méchant, quelle que soit la distance à laquelle ils peut fuir, finira soit mort et enterré, soit de votre côté. Il n'y a pas d'autre alternative.

1692. L'Apocalypse n'est plus qu'une question de minutes

Le meilleur moment pour faire les quêtes annexes est lorsque la météorite géante plane dans le ciel, prête à tomber et détruire le monde.

1693. "Alors, Andross, tu dévoiles ta vraie nature !"

Vous devrez tuer le Grand Méchant au moins deux fois à la fin du jeu. d'abord, il aura une apparence normale et sera facile à vaincre ; ensuite il deviendra cinquante fois plus grand que le héros et sera beaucoup plus difficile à tuer.

1694. Dans ta face, Jésus !

Même si vous réussissez à le vaincre sous cette nouvelle apparence, ce n'est pas encore fini ! Le Méchant prendra alors sa dernière forme, qui est toujours une créature d'aspect angélique, sur fond de musique remixée avec des grandes orgues et des chœurs extatiques.

1695. La Morale de l'Histoire (Règle de Ghaleon)

Tous les problèmes de l'Univers peuvent être résolus en trouvant le bon mec séduisant aux cheveux long, et en le réduisant à l'état de pulpe sanguinolente.

1696. Règles des Armes

Il y a toujours une bestiole cachée qui est beaucoup plus difficile à vaincre que la forme finale du Grand Méchant (laquelle forme est pourtant capable de détruire le monde). Il est heureux pour tout le monde que cette bestiole préfère rester cachée plutôt que de tenter de conquérir le monde elle-même, car elle réussirait sûrement. Le corollaire de cette règle est que quelle que soit la récompense offerte pour la destruction de cette bestiole, elle est inutile car, étant donné votre puissance, vous pouvez désormais vous en passer.

1697. La Règle Ultime

Une chose (objet, sort, arme,...) désignée comme "Ultime" ne l'est pas. Il y a toujours au moins une autre chose quelque part qui est encore plus ultime.

1698. Ciblez votre public (Règle de Vyse)

Toutes les femmes du jeu trouvent le personnage principal masculin incroyablement séduisant.

La longue liste des clichés dans les RPGs sur console est le résultat d'un travail de groupe. La prochaine fois que j'explorerai le Cratère, les personnes suivantes seront titularisées au lieu de battre la semelle dans les vestiaires avec Barrett et Cait Sith :

- *Aaron*
- *Jon Acheson*
- *Alex*
- *Rich Aldrich*
- *Ken Arromdee*
- *Bender180*
- *BleedMe6*
- *A. Cairns*
- *Gail Canam*
- *Chenalos*
- *Kelly St. Clair*
- *Dave Cockram*
- *Will Cooper*
- *Paul D.*
- *Drimmer*
- *Daniel E.*
- *A E Ekermo*
- *Aaron Ferguson*
- *Tason Ferrick*
- *Filrbnic*
- *Firefury*
- *Neil Foster*
- *GameThief*
- *Stephen Gatti*
- *General MX*
- *GJMelford*
- *Mike Jones*
- *Tod Hansmann*
- *Richard Healey*
- *General Failure*
- *John*
- *Flare*
- *Jason Godding*
- *JSOM*
- *Kain Shaolin*
- *Kanos*
- *Ken*
- *Jason Krietsch*
- *Paula Kuhl*
- *Leon*
- *Little Megaman X16*
- *Mike LoPrete*
- *Lyth*
- *Macro 55*
- *Randy Martella*
- *Trevor Martens*
- *Patrick McAllister*
- *Neil McFarlane*
- *Colin P. McMillen*
- *Mirage*
- *MissEmpath*
- *Steven Neveaux*
- *Jakob Nilsson-Ehle*

- *Daniel Steven Polca*
- *Eric Post*
- *PPM*
- *Spork Prophet*
- *Psudo*
- *Pteryx*
- *Joel Putnam*
- *Red Baron*
- *Reeve, Shinra Inc.*
- *Robert Rhoades*
- *Sanity XIV*
- *Mike Sarcone*
- *Shaun Sans Pants*
- *Tom Sikkema*
- *Rory Thompson*
- *Mark Toye*
- *Sapphire*
- *Sarah Turi*
- *Mike Sharp*
- *Superczar*
- *Uncreativity*
- *Mike Varischetti*
- *Ariel Di Veroli*
- *Dot Warner*
- *Washu-Chan*
- *William*
- *Frank Wustner*
- *Barry Wynn*
- *Xarenrath*

Go [back to the English list](#), [back to the Text Only Menu](#), or [back to Project Apollo](#).