

ptg ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

Écrire son jeu de rôle



Créer un rôleleur

Rôles dans une campagne

Capacités de classe

EBOOK PTGPTB (VF) N°17

Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Modes de jeu cachés et création](#)

[Sélection de commentaires](#)

[Modes de jeu cachés et création, la suite](#)

[Sélection de commentaires](#)

[Style et structure](#)

[Les facteurs de distinction](#)

[Morceaux croquants – Première partie](#)

[Morceaux croquants – Deuxième partie](#)

[Étape n°1 : le concept](#)

[Étape n°2 : le synopsis](#)

[Étape n°3 : le plan de base](#)

[Choix créatifs](#)

[Conseils pour concepteurs débutants de JdR](#)

[Écorcher les chats sur Ragblatt III](#)

[Dites-le tel quel](#)

[L'Anecdote Toute-Puissante](#)

[L'Avatar de Joe](#)

[Raconter les choses sans en avoir l'air](#)

[Aparté polémique](#)

[Vignettes](#)

[Stats, Citations et Trucages](#)

[Savoir Quand se Taire](#)

[Création de JdR style "Tour d'ivoire"](#)

[Comment je veux que vous me parliez de votre univers](#)

[Sélection de commentaires](#)

[Comment écrire un JdR Mythique du Nouvel Âge Réminiscent](#)

[Étape 1 : le Thème du JdR est les Personnages qui sont joués](#)

[Étape 2 : Appelez le "Quelque chose : l'Autre chose"](#)

[Étape 3 : Placez-le dans un monde presque comme le nôtre](#)

[Étape 4 : avoir un Objectif "Global"](#)

[Étape 4a : Contredites l'Objectif Global](#)

[Étape 5 : Un Ennemi Puissant](#)

[Étape 6 : Créez des Groupes/Tribus/Clans/Sectes/Guildes...](#)

[Étape 6a : Le Groupe Disparu](#)

[Étape 6b : Le Groupe Maléfique](#)

[Étape 7 : Pouvoir Exceptionnels](#)

[Étape 8 : pas d'Avantages ni de Désavantages](#)

[Étape 9 : Faites une fiche de personnage pourrie](#)

[Étape 10 : Employez une terminologie archaïque](#)

[Étape 11 : N'appelez pas le groupe des personnages un "groupe"](#)

[Étape 12 : Phrases Accrocheuses](#)

[Étape 13 : GN](#)

[Étape 14 : les T-shirts](#)

[Étape 15 : la Deuxième Édition](#)

[See Page XX](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Et bienvenue dans ce 17^e ebook PTGPTB. Le 1^{er} mars 2014, nous publions l'ebook [Comment écrire un bon scénario](#) et initiions un projet de trilogie rôliste dédiée à la création.

Las ! Deux ans et demi après, cette trilogie n'est toujours pas achevée. La raison en est simple : il y a tant à dire sur l'écriture et la création d'un jeu de rôle qu'en faire un seul ebook aurait constitué une masse proprement indigeste. Nous avons donc décidé de scinder le sujet en trois parties.

Vous lisez actuellement la première partie. *Écrire son JdR* se penche en effet sur des méthodes de préparation et de réflexion pour se lancer dans le processus de rédaction. Il sera suivi – pas forcément la prochaine fois – par *Créer son JdR : l'avis des pros* puis par *Le marketing rôliste pour les nuls*. Ainsi, nous espérons broser un tableau suffisamment exhaustif du travail de titan dans lequel vous vous lancez.

En premier lieu, l'écriture d'un jeu de rôle nécessite des étapes de réflexion préalables, notamment sur les différents modes de jeu possibles pour votre création. L'expérience rôliste dépasse en effet le simple fait de se réunir autour d'une table et de suivre les règles. Le plaisir ludique essaime à travers d'autres pratiques rôlistes. Pratiques que [Steve Darlington va vous révéler](#)...

Bonne lecture !

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Modes de jeu cachés et création

© 2008 Steve Darlington

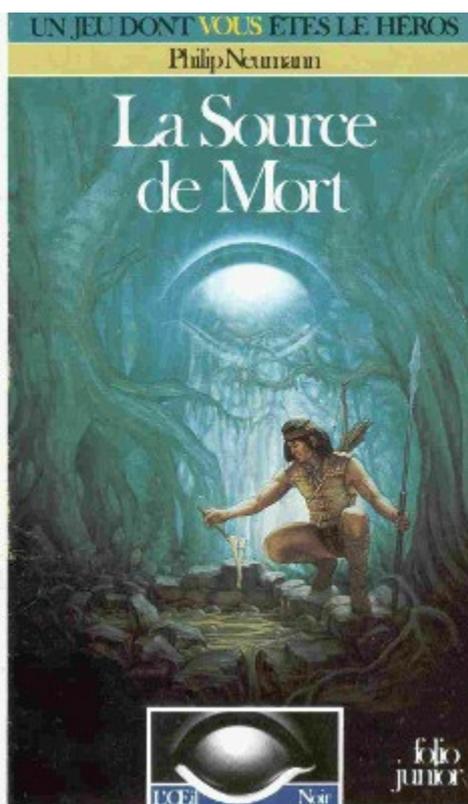
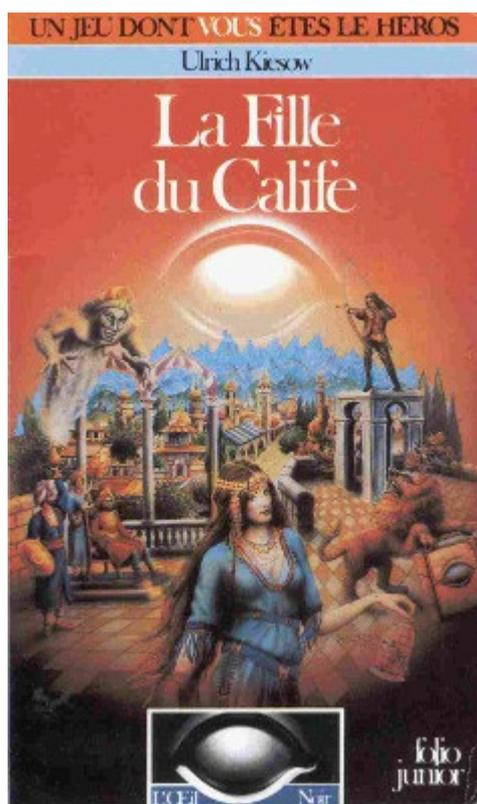
Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Fuses](#), et traduit par Fabien Deneuille

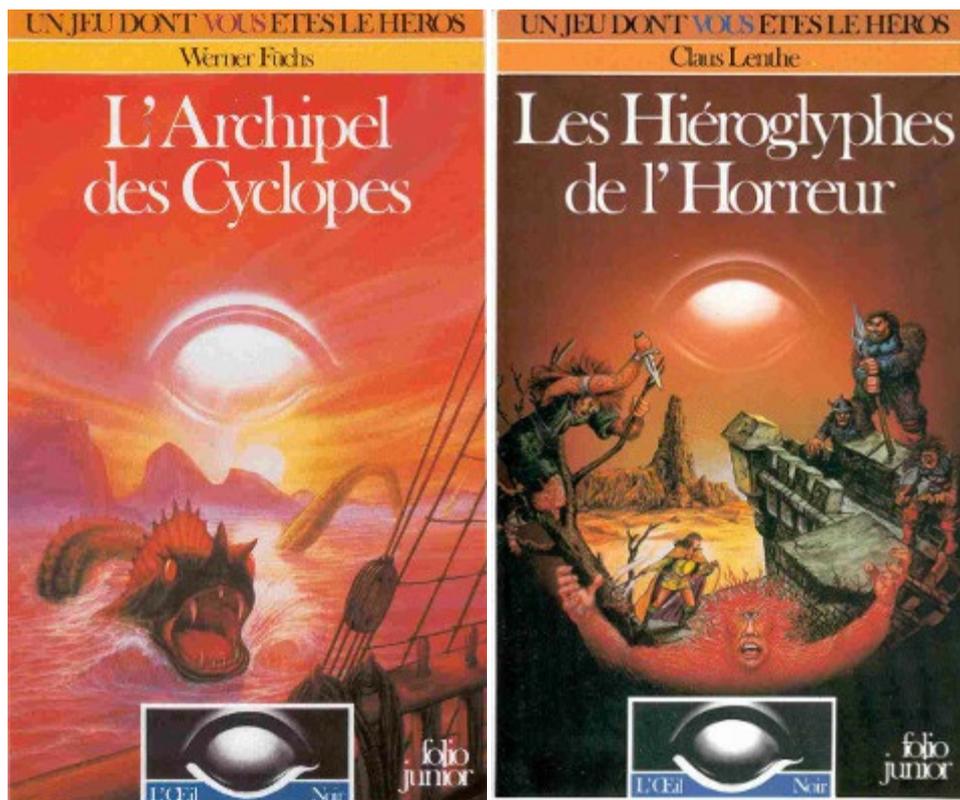


Il y a, en gros, quatre façons pour un joueur de JdR d'interagir avec l'univers fictif.

- **En solo non structuré.** Le joueur lit, imagine ou écrit sur son personnage ou le monde sans utiliser aucune structure prédéfinie.
- **En solo structuré.** Le joueur utilise des mécanismes, soit écrits dans le jeu, soit définis de façon plus large, pour créer ou manipuler des personnages ou des aspects du monde sous son contrôle.
- **En groupe, non structuré.** C'est en gros du jeu de rôle où l'on n'utilise aucune règle en dehors des contrats sociaux et créatifs *implicites*. Il s'agit de la part "parlée" du jeu de rôle [Le théâtre d'improvisation n'est quasiment composé que de cela (NdT)].
- **En groupe, structuré.** Les joueurs interagissent avec l'univers via le système fourni, soit par le livre de règles, soit *explicitement* par le MJ ou les autres joueurs.

À l'évidence, les limites entre ces concepts peuvent être estompées. Si vous passez un coup de fil à votre MJ et lui demandez si votre perso peut avoir une moto, et retournez ensuite dessiner une image de cette dernière, vous entrez à peine dans l'interaction "En groupe, non structuré" et encore est-ce temporairement. De même, de nombreux JdR *indies* aiment brouiller les pistes entre le jeu structuré et le jeu non structuré (alors que d'autres jeux de rôles aiment rendre ces limites très explicites, parfois au point d'éliminer complètement le jeu non structuré en groupe). Mais ce sont tout de même des catégories utiles.





Quelques exemples de scénarios "solo structurés" pour L'Œil noir

On a beaucoup parlé récemment des gens qui achètent des JdR mais n'y jouent jamais et des répercussions négatives que cela peut avoir sur les tendances de création de jeu. Il m'apparaît que puisqu'il y a quatre méthodes de base d'interaction, on pourrait dire qu'il serait mieux, en termes de création de JdR, de répartir le soin qu'on y porte équitablement entre les quatre. Cependant je pense que, peut-être sans même le savoir, beaucoup de concepts de JdR ont fait cela depuis le début. Je sais qu'une chose que j'ai adorée à propos des jeux Palladium [éditeurs de JdR "complexes" comme [RIFTS](#) ^{grog} ou [Robotech](#) ^{grog} (NdT)], une des choses qui m'ont amené au jeu de rôle, c'était leur attention constante pour le jeu solo structuré, au-delà même de la création de personnage. Les jeux de super-héros ont aussi tendance à se focaliser sur la création de personnage et cela, je me risquerais à dire, fait aussi en grande partie leur popularité (parce que, comme on peut le voir dans les *comics*, l'origine des héros/méchants est souvent plus agréable à lire que les histoires où le héros affronte le méchant).

Pour reformuler, les gens aiment les JdR de super-héros car ils offrent une double expérience : un jeu qu'ils peuvent jouer avec les autres et un jeu qu'ils peuvent jouer avec eux-mêmes. Je sais que j'ai acheté [Mutants & Masterminds](#) ^{grog} *uniquement dans l'intention* de m'amuser avec en solo, à la fois structuré et non structuré.

La création de JdR, pour des raisons à la fois commerciales et de plaisir ludique, est plutôt en phase avec cela. Cependant, quand je regarde les idées sur The Forge ([1](#)), je me demande ce qui pourrait être fait si cette attention [accordée à ces catégories] était rendue plus explicite. Pourrions-nous revenir à la création de JdR, comme à une époque, qui réponde complètement aux deux premières catégories, en incluant des modes de jeux solo (j'ai adoré l'aventure dont vous êtes le héros en introduction de [Paranoïa](#) ^{grog}, elle était géniale) ? Pourrions-nous concevoir des jeux qui oublient délibérément les deux dernières catégories [le JdR en groupe] et se focalisent presque complètement sur les deux premières ? Est-ce qu'un jeu de rôle qui ne se joue pas bien à plusieurs se vendrait ?

Ce que l'on dit souvent en matière de jeux vidéo, c'est que *Space Invaders* s'est nettement plus vendu que *Pong* car *Pong* demandait d'avoir des amis, et les joueurs de jeu sur ordinateur n'en ont généralement pas. Qu'est-ce que cela peut nous apprendre ? Est-ce que le prochain monstre du marché du JdR aura appris de *World of Warcraft* et des autres MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs), et supprimera enfin le blocage le plus terrible qu'ont la plupart des gens avec le jeu de rôle : l'horreur de trouver un groupe ?

J'aimerais bien voir ça.

Sélection de commentaires

Kinesys

Je crois que l'approche "solo structuré" est plutôt intéressante et j'aimerais qu'il y ait plus de manières de l'utiliser et de l'exploiter. Je pense que la plupart des rôlistes ont au moins une petite part d'écrivain frustré au fond d'eux, et on peut juger qui est le plus atteint en regardant dans les jeux de rôles en ligne par tchatte.

Si seulement quelque chose permettait d'aller plus loin que la rédaction de nouvelles (*bluebooking*)⁽²⁾ ou de journal de personnage... Un moyen qui permettrait au rôliste de jeter son personnage dans un défi, lancer quelques dés et peut-être trouver des moyens de s'amuser en s'éloignant de la dynamique de groupe. Mais il faudrait aussi le faire d'une manière qui leur permette de décrire comment leurs persos agissent et réagissent dans cet environnement.

Steve Darlington

Oui, la plupart des meilleurs exemples de ces "mode de jeu en solo structuré" sont exactement cela : des défis générés sur des tables aléatoires qui viennent ajouter de la matière à votre personnage. Bon sang, c'est pour ça que tout le monde aime la création de personnage à *Traveller*^{grg} : parce que le perso pouvait mourir pendant cette phase et parce que cela impliquait une évaluation des risques (chaque réengagement impliquait un risque de blessure permanente ou de mort mais promettait de nouvelles compétences). C'était un jeu dans le jeu, et un jeu en soi.

Central Casting⁽³⁾ de Paul Jacquay est un autre bon exemple.

BobMungovan

J'aime l'idée du solo non structuré, car c'est quelque chose que je pense faire souvent, mais je ne l'ai jamais catégorisé de cette manière. Vraiment, je pensais que ça ne faisait pas partie du jeu.

Je crois que cela se rapproche d'une de mes frustrations avec les univers et aventures du commerce. Typiquement, seul le MJ les lira et en apprendra beaucoup sur l'historique du monde ou des PNJ. De nombreuses aventures s'étendent sur les motivations d'un méchant qui n'a pas vraiment de possibilité de rédemption. C'est avant tout un obstacle, et donc à un certain niveau son historique ne sera jamais connu, sauf par le MJ. Il en va de même pour les historiques détaillés des lieux de l'aventure. Notamment lorsque cette histoire est censée être "perdue ou cachée". Je juge souvent ces descriptions comme du gaspillage de mots, mais [ta classification] va me faire réfléchir à la question à nouveau.

Vers [Modes de jeu cachés, la suite](#)

Article original : [Random Game Design Thoughts](#)

(1) NdT : Site web et forum créé par Ron Edwards, pour encourager la création de JdR *indie*, dont plusieurs articles [ont été traduits sur P TGP TB](#). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : [Le livre bleu](#) (bastion) permet d'enrichir le passé d'un personnage-joueur en coécrivant une histoire courte avec le MJ. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : [Aide de jeu](#) générique entièrement consacrée à la création de l'historique de personnage. [\[Retour\]](#)

Modes de jeu cachés et création, la suite

© 2008 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Fuses](#), et traduit par Fabien Deneuille



J'ai abordé dans [le précédent article](#) ^{PtGPTb} le fait que notre loisir de jeu de rôle contient bien plus que l'activité d'interprétation du rôle (*roleplaying*), et que ce "bien plus" n'aurait en fait rien à voir avec l'interprétation d'un rôle.

Quelques clarifications :

John Wick a finalement reconnu dans [son récent article de blog sur D&D 4e édition](#) ^{PtGPTb} que tous les jeux de rôles n'impliquaient pas forcément de "jouer un rôle". Certains ne sont pas loin d'un [Talisman](#) [un jeu de plateau à l'ambiance fantasy, premier produit dérivé du JdR (NdT)]. Avec des dialogues. Certains ne sont même que ce genre de choses. J'avais déjà abordé le sujet en 2000 dans [cet article](#) ^{PtGPTb}. Le loisir du jeu de rôle rassemble beaucoup de tendances, depuis le wargame [à l'échelle de] l'escarmouche jusqu'au théâtre expérimental.

Mais il y a une définition encore plus étendue car ça, c'est la définition *active*. C'est la définition de "ce que font les gens qui s'assoient autour d'une table et essayent de faire du JdR". Même si cela inclut de raconter des conneries et de faire des blagues en citant les Monty Python.

Mais il y a encore d'autres volets dans le loisir du jeu de rôle. Des choses comme créer de multiples personnages, écrire leurs historiques et les dessiner. Il y a aussi discuter de JdR sur les forums. Et, encore plus important bien sûr : lire des jeux.

Donc voici une définition vraiment utile et pratique de ce que faire du jeu de rôle peut être : **c'est TOUT ce que les gens font qui est associé, entoure et encourage l'achat et la possession de produits étiquetés "JdR"**.

Bien sûr, cela nous laisse avec un concept indéfini de "ce que l'on appelle JdR", mais laissons ça de côté pour le moment.

Ce que j'essaie désespérément d'expliquer, c'est que d'un point de vue marketing (qui est pour moi le plus important), il est vital d'inclure tous les usages que l'on fait des JdR. Car c'est le marché qui définit cela. Si une majorité de gens qui achètent les JdR les lisent plutôt qu'y jouent, alors les JdR doivent absolument répondre à cela. En effet, si la majorité des gens achetant des jeux de rôles les utilisent pour caler leurs portes plutôt que pour y jouer, alors vous pouvez me croire sur parole, vous feriez bien de sortir un JdR avec un Unique Pouvoir Amélioré de Butoir de Porte, et des Protections de Cale-Porte Ajustables.

Bien sûr, les grandes gammes le savent déjà. White Wolf a compris il y a bien longtemps que les joueurs voulaient de jolis livres à contempler dans leur salon quand ils ne jouaient pas, et ils ont réussi grâce à cela. *D&D* est un peu comme un jeu de cartes à collectionner : une partie du jeu est la construction du deck, ou plutôt la construction du personnage, pour avoir le meilleur deck... personnage. C'est sympa de voir que la comparaison avec les JCC a déjà été mentionnée dans la 4^e édition. C'est aussi rassurant que la 4^e édition se concentre intensivement sur Ce Que Font Vraiment les Joueurs, plutôt que d'essayer de concevoir le jeu sous n'importe quelle autre perspective.

En bref : savoir concevoir un jeu en ayant le client à l'esprit est la compétence la plus vitale qu'un éditeur de jeu puisse posséder, avec un bon marketing. Et les JdR sont ce que le marché veut qu'ils soient ; ils sont ce qui fait vendre le plus d'exemplaires. Plus les éditeurs penseront de cette façon, plus nous aurons de *D&D* et de *Monde des Ténèbres*.

Alors peut-être pourrait-on entériner la Théorie de la Conception de Jeu selon Steve Darlington : "La Meilleure Conception de Jeu est la Conception qui fait vendre le plus d'exemplaires."

Espérons que je devienne célèbre pour cela...

Sélection de commentaires

Dalziel_86

Avec cette définition étendue, si on inclut les JdR sur table joués par OpenRPG, ou d'autres logiciels similaires de conférence [par le Net], alors la distinction entre JdR sur table et JdR en ligne multijoueurs disparaît complètement.

Ash1977law

Pas complètement. Une fois que l'on pourra utiliser OpenRPG pour partager un paquet de chips avec ses

potes et leur jeter des dés dans la figure, *alors* on pourra dire qu'il n'y a pas de distinction – mais pour l'instant ils sont aussi distincts que les romans le sont des films – un média complètement différent, ce que dit Steve. OpenRPG et ses assimilés sont utiles pour tous les aspects du JdR qui se déroulent “sur la table” mais il y a bien plus que ces aspects dans le jeu de rôle – ce qui se passe “autour de la table” est tout aussi voire plus important.

JoeDizzy

Si je te comprends bien, tu es en train de dire que les gens savent ce qu'ils aiment et que les concepteurs de jeux devraient les suivre. Je pense que c'est un de ces petits mensonges que les joueurs aiment à se raconter : “Je sais ce qui est amusant pour moi. Et donc, par extension, je peux exclure tout ce qui n'est pas amusant pour moi”. Je ne pense pas que ce soit vrai ou tout du moins, que cela soit si simple.

Cela va de soi bien sûr, que quand je m'assois à une table pour jouer, c'est moi qui décide si je peux dire si c'est amusant ou non. Mais cela ne me donne aucun pouvoir pour prédire si j'aimerais jouer à quelque chose de radicalement différent. Je peux procéder par déduction, mais cela ne serait pas plus fiable.

C'est pourquoi je pense que la plus grande force d'un éditeur de jeu, c'est de vouloir expérimenter de nouvelles choses que peut apporter un JdR, par opposition à simplement affiner ce qu'il fait déjà. Le prochain “grand coup” – et je ne parle pas des chouchous [expérimentaux ? (NdT)] de *RPG.net* – déclenchera probablement un changement fondamental de nos attentes vis-à-vis du jeu de rôle. Tout comme Gygax et Arneson ont introduit des éléments fantastiques et de la continuité (et par extension quelque chose ressemblant à une histoire) au wargame avec figurines, ce qui a changé notre compréhension du type de plaisir que l'on peut prendre avec ces éléments. Ce pourrait être une avancée vers le JdR solo, même si je ne l'espère pas. L'un des éléments clés qui définit le JdR sur table a toujours été son aspect social. Mais qui sait... peut être y a-t-il, là également, un plaisir caché inexploité.

Steve Darlington

La création spontanée peut provenir de concepteurs de jeu complètement isolés. Mais tout ce qui ne prend pas appui sur une base de consommateurs est condamné à un moment ou à un autre ; et c'est des consommateurs que peut – et dans la réalité va – souvent provenir la création spontanée.

King Leonard

Une des choses que j'ai remarquées avec intérêt c'est qu'il est question de la “Théorie de la Conception de Jeu de Steve D”, mais pas de la conception de jeux de rôles. Et même si, sous cette forme, on pourrait la trouver réductrice car trop démagogique [ou affreusement commerciale-capitaliste (NdT)], cela pose la question “Mais où exactement se termine le JdR et où commencent les autres jeux ?” De plus, y a-t-il vraiment un intérêt à faire une telle distinction ?

Quand on regarde l'univers émergent des ARG ([U](#)), on y trouve des aspects que l'on ne peut quasiment pas distinguer de ce que nous appelons “jeux de rôles”, mais que Dieu vous garde si vous allez dire cela sur un forum ou un blog dédié aux ARG (ils deviennent limite impertinents quand ils disent être tachés par des microbes de geek – quelle ironie !). De façon similaire, un jeu vidéo sur téléphone portable qui superpose une mécanique narrative et d'interprétation de personnage sur un simple jeu du style “Alignez trois objets de la même forme” amène des questions similaires sur la nature du jeu de rôle. Qu'est-ce que les échecs, si ce n'est la simulation des batailles perses ?

Je crois que l'une des meilleures choses que les JdR puissent faire, comme on l'a mentionné ici précédemment, est de sortir de la structure qu'ils se sont eux-mêmes imposés. Ils doivent se penser comme faisant partie du monde plus large des jeux, que cela soient les JdR en ligne multijoueurs dernier cri, le nouveau monde des ARG, les JdR traditionnels, ou même les trucs que l'on peut trouver chez le [magasin de jeux de société traditionnels] *Hoyles*. On peut être quasiment sûr que c'est comme cela que la plus large communauté des joueurs non-rôlistes les perçoit.

Steve Darlington

Ceci est contredit par la Théorie de Management des Jeux de Steve Darlington, qui dit que la meilleure stratégie d'une entreprise est celle qui m'emploie le plus longtemps.

(1) NdT : Les ARG (*Alternate Reality Game*) sont des jeux de “[réalité alternative](#)”^{wiki} qui se basent sur le monde réel, en interaction avec les nouvelles technologies (multimédia, e-mail, téléphones mobiles). [\[Retour\]](#)

 *Suivez le guide*

Vous avez désormais une idée claire des modes de jeu que vous souhaitez privilégier pour votre JdR. L'écriture peut-elle pour autant commencer ? Houlà, non, malheureux !

Plutôt que de partir bille en tête, accordez-vous encore le temps de la réflexion, afin de mieux cerner la pertinence de votre création. Comment ? Tout d'abord en vérifiant que son [style et sa structure](#) la distinguent, comme vous le recommande Steve Darlington. Puis en accentuant son unicité avec les [conseils avisés de Robin D. Laws](#).



Style et structure

© 2007 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [D-Fuses](#), et traduit par Fabheck



Plus je m'intéresse à [Dark Heresy](#) ^{grog} et plus je suis stupéfait par la perfection de [Warhammer le jeu de rôle fantastique](#) ^{grog}. Non pas que *Dark Heresy* soit mauvais, c'est juste que la difficulté de faire aussi bien que son prédécesseur montre à quel point *Warhammer* était parfait.

L'une des principales raisons à cela est le style. On dit souvent que la majorité des JdR sont juste des copies de *D&D* sous des couvertures différentes, tant dans le système que dans ce que l'on y fait (1). Cependant, pour moi, joueur immersioniste de mon état, ce qui compte le plus c'est que les parties de JdR provoquent des sensations différentes. Ce sentiment est issu de tous les aspects de la partie et il impacte tous les aspects de la partie. Cela tient à de petites choses telles que l'atmosphère, l'arrangement de la pièce, la composition du groupe et toutes les autres choses que les jeux de rôles peuvent avoir du mal à fournir. La feuille de personnage est l'un des rares éléments qui peuvent réellement influencer ce que l'on ressent en tant que joueur, ce qui explique que sa conception soit tellement importante. L'endroit où se trouvent les informations et la manière dont elles sont communiquées vous indiquent comment vous ressentirez le jeu.

Warhammer ne se limite bien sûr pas à ces éléments. Ce qui fait ressortir *Warhammer* du troupeau, c'est qu'en à peine cinq minutes d'une partie, il est possible de dire que l'on joue à *Warhammer*. C'est possible grâce à son STYLE distinctif, et ce style déborde sur ses aventures. Ce qui explique, je suppose, pourquoi il est si facile d'écrire des scénarios pour ce jeu.

D'autres JdR ont des styles également bien reconnaissables. Par exemple, [Traveller](#) ^{grog} n'est pas uniquement le premier grand jeu de SF, il a une résonance particulière grâce à son style [hard science](#) ^{wiki}, militariste, jusqu'aux caractéristiques décomptées dans un [code hexadécimal](#) ^{wiki}. [L'Appel de Cthulhu](#) ^{grog} sortait quand à lui du lot grâce à ses histoires si différentes, qui étaient profondément inscrites dans ses mécanismes. [Buffy la tueuse de vampires](#) ^{grog} a également un style unique, c'est pourquoi la série télé et le jeu de rôle ont rencontré un tel succès. Enfin, vous pouvez toujours reconnaître une partie de *Vampire* car tout le monde porte des ankhs et tous les joueurs ont des idées aussi noires que leurs habits.

Name	Tsutomu Woronow			UPP	A786B5
Service	ex-Navy	4 terms	106-1109	Rank	Lieutenant
Birthdate	322-1075	Birthworld	New Rome/Glisten 0308 B837866-B		
Skills	Engineering-2, Electronic-2, Jack of all Trades-1, Mechanical-2.				
Possessions	Money Cr16,000				
	one Low Passage				
Comments	Served as engineer aboard colonial cruiser BC-9525 <i>Agidda</i> at the Battle of Thanber.				

Un exemple d'écriture de caractéristiques en hexadécimal dans *Traveller*

Mais le style ne fait pas uniquement sortir un JdR du lot, il définit et façonne tout le ressenti d'une partie. Les jeux de rôles sont des *expériences* de création collaborative, au cœur desquelles on trouve une sorte de "bible du scénariste" (2) comme on dit dans le milieu de la télévision. Plus cette "bible" est précise, plus la partie sera mémorable. Parfois, elle n'est écrite qu'après de longues années passées à jouer avec des personnes que l'on connaît bien. Cependant, on peut quelquefois la densifier en lui apportant une distinction stylistique, pour que chacun sache COMMENT jouer, même si c'est la première fois. Cette information ne peut pas provenir uniquement des règles, elle provient probablement en majeure partie du STYLE (3).

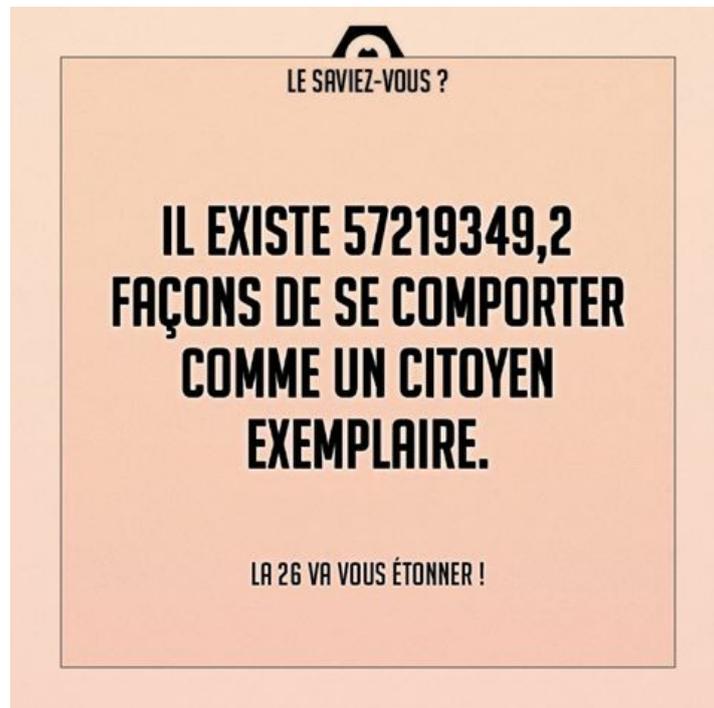


Mais il y a une partie importante du style qui est souvent ignorée, c'est la structure. *D&D* a une structure centrale, et tout le monde la connaît à la perfection : Vous Rencontrez Un Gars Dans Une Taverne, Vous Visitez Le Donjon, Vous Gagnez Un Niveau. Le gain des niveaux est une composante structurelle considérable ; les parties sans progression de niveau sont TOUJOURS perçues comme ne ressemblant clairement pas à *D&D*. C'est pour cela que les règles d'expérience peuvent avoir autant d'influence sur un JdR.

Toutefois, très peu de créateurs de JdR se préoccupent suffisamment de la structure, et encore moins la voient comme un écueil. Leurs jeux ne suivent pas forcément une structure donnée, mais ils ne rejettent pas pour autant celle de *D&D* ou des autres jeux. Cependant, certains le font.

Vampire passe le plus clair de son temps à parler de thèmes et de techniques mais cela suggère une structure. Ainsi, *Vampire* exige explicitement que le MJ joue l'Étreinte (le moment où le personnage est devenu un vampire), en solo ; des sessions en tête à tête avec chaque joueur. On les appelle Prologues, et ils sont un exemple de structure d'histoires imposée par les règles.

Paranoïa^{grog} est sans doute l'exemple le plus explicite de structure. Il a un concept de création d'aventures à plusieurs niveaux, et a forgé sa singularité là-dessus.



La beauté des concepts de création structurée est qu'elle rend instinctive et facile l'écriture d'aventures. Les scénarios sont trop souvent construits du point de vue du contenu. *Voilà ce qu'il se passe, voilà quand ça se passe, voilà où ça se*

passé et voilà comment les protagonistes agissent. Très, très peu d'aventures abordent l'aventure d'un point de vue narratif. Cela prendrait la forme suivante : voilà le but de ce PNJ ; voici comment s'ébauche le premier acte pour que les personnages-joueurs arrivent ici ; peu importe ce qu'il se passe ici, pourvu que les joueurs éprouvent telle ou telle émotion. Si vous lisez n'importe quel livre sur l'écriture de script, de série ou de roman, ils ne sont centrés QUE sur l'approche narrative.

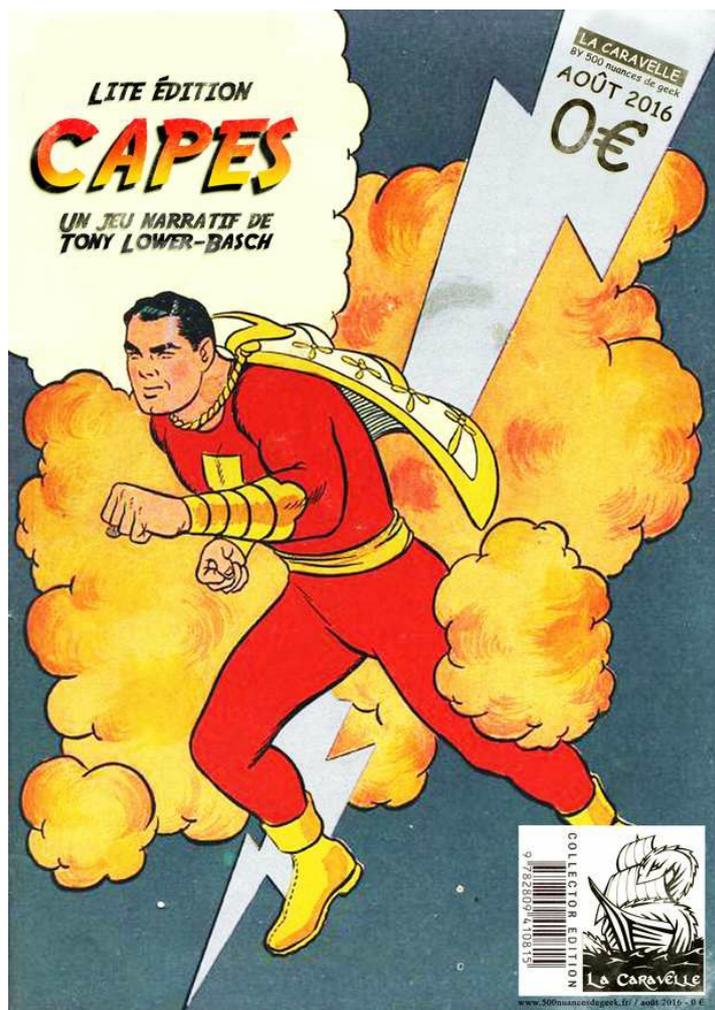
Il existe donc un décalage entre la structure des JdR et la structure des autres médias populaires. Problème.

Ce qui a déclenché mes réflexions sur la structure fut d'avoir parcouru le superbement génial *James Bond RPG* ^{grog} de Victory Games. On se fiche du système de "la table de multiplication", il était pourri ; ce jeu avait du style, et une structure ! La plupart des JdR de genre en ont, d'ailleurs. Sa structure de création de scénarios se basait principalement sur un déroulement aléatoire, avec des tableaux pour la plupart des événements. C'est comme un monstre errant mais à un niveau très, très supérieur.

Ghostbusters RPG ^{ptgptb} est le seul autre JdR ayant cette caractéristique. Par exemple, dans une aventure de *Ghostbusters*, on peut garantir qu'un certain nombre d'événements vont se produire : les flics vont se pointer, on va devoir interroger des gens, des manifestations occultes aléatoires vont avoir lieu, et il y aura un procès. *Ghostbusters* possède des tables aléatoires et des organigrammes pour générer les éléments narratifs de ces histoires.

Men in Black ^{grog} est un autre jeu dont la structure et le style sont assez clairs pour permettre une magnifique "mécanique de construction narrative aléatoire". Dans ce jeu, les joueurs ont des cartes avec des instructions (par exemple : crachez votre chewing-gum et dites "Allons nous farcir quelques aliens !") et une récompense comme "Soigne tous les dégâts reçus lors de cette séance". Les récompenses sont données pour avoir correctement joué l'**ambiance**, pas pour avoir interprété son personnage. Il est possible d'utiliser ces éléments pour faire avancer l'histoire (ainsi si vous savez que les joueurs vont se rendre dans un hôpital, vous pouvez utiliser une carte : *Volez une ambulance*) (4).

Ce qui est frappant avec ces cartes, c'est qu'elles puisent [ce mécanisme] dans une méthode d'écriture. Ce qui veut dire qu'il faut créer en premier les éléments d'une situation, et ensuite essayer de jouer avec.



Très souvent, les rôlistes ont une idée préconçue de ce qu'ils attendent ; ils s'assoient donc à table en espérant que le MJ, le donjon, ou les dés leur procureront la scène rêvée. Mais laisser le mécanisme de structure de scènes guider toute la partie,

comme dans [Capes](#) ou [My Life with Master](#) ^{ptgptb}, est-il la solution unique ? Pas nécessairement ; pour certains, cela élimine la spontanéité et l'improvisation ; le réalisme et la simulation. Il existe pléthore de techniques pour mélanger une simulation et un jeu de rôle avec ces idées.

La posture de l'Auteur, où le MJ et les joueurs travaillent ensemble pour arriver à la scène qu'ils envisagent, représente une grande part du jeu de rôle, mais trop souvent nous ne pensons pas comme des auteurs ⁽⁵⁾. Ou bien nous espérons que seul notre MJ le fasse. Il est temps de réparer ça.

Article original : [\[RPG Design\] Style and structure](#)

(1) NdT : Démonstration dans [Les crève-cœurs de la fantasy](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Dans la terminologie des séries télévisées, une bible est un document réunissant l'ensemble des informations concernant les personnages... (biographies, profils psychologiques, habitudes vestimentaires, évolutions possibles des protagonistes, etc.). La bible sert à consigner par écrit toutes ces informations afin que chaque scénariste puisse écrire des épisodes qui soient en accord avec l'univers fictif... et sans erreur de continuité. (Source Wikipedia) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Le style est une variante d'un aspect des JdR à la fois sur-dimensionné et sous-évalué, que l'analyse LNS appelle la [couleur](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : D'autres réflexions sur la structure des aventures dans [Questions de structure](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Plus sur les postures – dont l'Auteur –, dans [cet article](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

Les facteurs de distinction

© 2006 Pelgrane Press

Un article de Robin D. Laws, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Thomas Krauss



présente

Une technique de marketing pour vos jeux

Si vous désirez réellement comprendre la culture dans laquelle nous vivons, lisez quelques livres d'introduction au marketing.

J'entends déjà les hurlements d'agonie de désespoir de certains d'entre vous en réaction à cette suggestion. Et croyez-moi, je comprends votre douleur.

Toutefois, quiconque éprouvant de l'hostilité envers l'influence envahissante des techniques de vente sur les discours publics serait bien avisé d'apprendre les bases de la pensée marketing, ne serait-ce qu'en pur mécanisme d'auto-défense. La meilleure défense est l'attaque, en quelque sorte.

Je dois personnellement reconnaître avoir une ambivalence profonde quant à la vision du monde d'un expert en marketing. D'un côté, je gagne ma vie par mes efforts créatifs et souhaite voir mon travail, ainsi que celui des autres, reconnu pour ses mérites, à un niveau brillant de pureté incandescente. Ou quelque chose comme ça. De l'autre côté de l'équation, je regarde autour de moi et constate qu'une foule de mes collègues consacre temps, efforts et argent à tenter de vendre ses jeux sans le bénéfice des principes de marketing qui leur seraient utiles pour trouver un public (1).

Qu'on le veuille ou non, le fait est que les principes de marketing fonctionnent car ils identifient les éléments de communication qui vont réellement capter l'attention d'un public, et persister en mémoire après coup.

Cela pourrait nous faire reculer d'horreur alors que nous sommes bombardés de publicités qui ne s'adressent même pas à nous, ou alors que nous voyons des partis politiques que nous détestons alimenter des électeurs vaguement attentifs en messages trompeurs.



Pourtant, en tant que maîtres de jeu, nos buts sont sensiblement similaires à ceux des virtuoses du marketing. Nous cherchons avant tout à capter l'attention des joueurs, et à leur laisser des souvenirs vivaces de leurs expériences lors de nos parties.

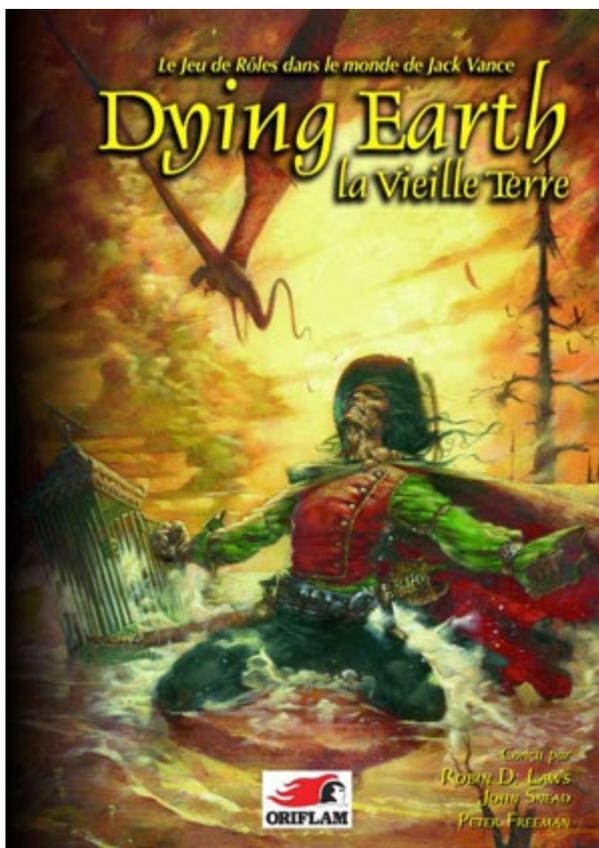
La plus puissante des idées du marketing est celle du **facteur unique de vente**. Pour faire simple, les annonceurs doivent être conscients qu'il faut insister sur l'élément du produit qui le rend différent de tous ses concurrents. Sans facteur unique de vente, personne n'a de raison de faire attention à ce que vous proposez.

Cette idée a des applications bien au-delà de la promotion des savons et des condiments. Utilisez-la pour que vos parties sortent du lot. Pour vendre un nouveau produit qui réussisse, un facteur unique de vente doit y être incorporé. Lorsque vous vous mettez au travail pour créer le jeu de rôle ultime, pourquoi ne pas commencer par dresser une liste des facteurs qui le différencient des autres ?

Avant toute chose, souvenez-vous que ces différences doivent être perçues comme positives par vos joueurs. Vous recherchez des éléments distinctifs sympas pour rendre votre campagne de *Vampire*, ou de *Dying Earth* ^{grog} ou de *D&D*, différente de tout ce à quoi ont pu jouer vos joueurs jusqu'ici, ou à quoi ils joueront à l'avenir. Prenez garde à ne pas en faire un facteur différenciant négatif, qui priverait le cœur du jeu de ses éléments distinctifs et attrayants. Une campagne de *Vampire* dans laquelle aucun de vos joueurs ne peut être un paragon du style gothique sera vraisemblablement vue comme différente de façon péjorative. De même qu'une campagne de *Dying Earth* mettant en avant une morale sentimentale ou une campagne de *D&D* privée de l'accumulation compulsive de pouvoir.

Cela ne signifie pas qu'aucun groupe n'acceptera jamais votre version révisée d'un JdR populaire. Contrairement aux annonceurs, vous avez l'avantage de connaître votre public-cible sur une base personnelle. Peut-être que votre groupe est fait de suffisamment d'enthousiastes expérimentateurs pour pousser les limites d'un JdR populaire jusqu'au point de rupture. Plus vraisemblablement toutefois, ils vous laisseront procéder avec une tolérance feinte à vos bidouillages sur les éléments qu'ils apprécient, et se désintéresseront avec le temps.

Des JdR au concept avancé, dans lequel une identité de groupe est présentée aux joueurs dès le départ, font d'excellents facteurs de vente. Définissez toujours une activité de base dans le concept du groupe. Idéalement, ce serait un raffinement de l'activité de base de votre JdR.



Par exemple, le jeu de rôle *Dying Earth* propose trois activités de base apparentées, en fonction du niveau de puissance que vous souhaitez pour la partie. Dans une partie au niveau Cugel (puissance faible), l'activité de base est :

Vous êtes un groupe de bons à rien errants d'escroqueries en escroqueries, se faisant escroquer ou bien tombant dans de picaresques problèmes.

Votre concept avancé pourrait être :

Vous êtes un groupe de bons à rien qui hériteront d'une fortune colossale si vous trouvez la personne la plus crédule de la Terre Mourante, selon les critères du daihak Crondowel.

Vous conservez ainsi les facteurs de vente du JdR original, tout en ajoutant votre propre niveau de détail qui explicite immédiatement aux joueurs ce qui est attendu de leurs personnages. Si la campagne se déroule bien, et qu'ils se la remémorent avec émotion, ils se souviendront de cette accroche narrative. "Ce n'était pas une partie de *Dying Earth* classique. C'était celle où nous avons recherché la personne la plus crédule au monde."

Les jeux avec des activités de base simplistes peuvent se distinguer par des développements assez directs. Une campagne de *D&D* peut être rendue différente en focalisant les pillages de donjons autour d'un type d'ennemi particulier, que ce soit des elfes maléfiques, des horreurs extra-dimensionnelles ou des conspirateurs lisant les pensées.

Plus un groupe a d'expérience sur un JdR et un univers donnés, plus il sera ouvert aux déformations et variantes de la formule de base. Si vous jouez tous à *L'Appel de Cthulhu* depuis une décennie, vous êtes peut-être suffisamment imprégnés de sa mythologie pour apprécier une partie où vous n'incarnez pas un groupe d'investigateurs occultes pourchassant les adorateurs de dieux indiciblement extraterrestres, mais un groupe de fidèles impliqués dans des représailles contre une organisation d'investigateurs occultes.

Complétez votre concept avancé avec des touches de styles plus modestes. Je choisis souvent de nommer les PNJ, autant que les PJ, selon une convention particulière. Dans une partie récente, les personnages avaient tous des noms métonymiques exprimant des traits de caractères essentiels, comme ceux que vous pouvez trouver dans les drames de la Restauration et les romans de Dickens. Pour la partie suivante, les personnages principaux arboraient tous des pseudonymes basés sur des noms de rues du coin. Pour une prochaine partie, prenant place dans un monde standard de fantasy, les PNJ auront tous des noms anglais [au lieu de s'appeler K'Ndror le barbare].

D'autres touches peuvent être de toujours avoir une référence artistique pour les PNJ principaux, puisées dans de vraies peintures d'une période donnée. Vous pouvez choisir un thème musical que vous jouerez au début des premiers épisodes de votre campagne.

Toutes ces techniques renforcent la même idée fondamentale : vous ne jouez pas à ce même vieux classique encore une fois. Vos joueurs n'auront jamais la possibilité de jouer une autre campagne exactement identique.

Article original : [Points Of Distinction](#)

(1) NdT : Pour plus de précisions sur ce syndrome, voir notre autre article, [Méchantes vérités sur les boniments](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Finie la réflexion sur la “méta-conception”, vous voulez du tangible ? Allons-y.

La [première partie de *Morceaux croquants*](#) s'intéresse au moteur de votre création : la motivation. Assurez-vous de sa puissance car elle sera votre carburant dans les écuries d'Augias où vous vous apprêtez à pénétrer.

La [seconde partie](#) propose ni plus ni moins que l'ébauche d'une méthode de travail pour vous lancer. Vous n'aurez plus alors qu'à suivre le guide...

Enfin, S. John Ross partagera avec vous [quelques techniques d'écriture](#) pour rendre vos propos plus efficaces.



Morceaux croquants – Première partie

© 2001 Emily Dresner-Thorner

Un article de Emily Dresner-Thorner, tiré de [The Forge](#), et traduit par Pierre Buty



Introduction à la méchanceté crasse de la création de JdR

Vous avez décidé d'écrire un jeu de rôle.

Vous vous dites qu'après tout, vous êtes plutôt l'autorité en la matière. Vous lisez des jeux de rôles depuis quarante-trois ans. Vous connaissez les noms de tous les JdR jamais écrits. Vous en avez une énorme collection dans votre cave. La nuit, ils se reproduisent entre eux. D'ailleurs, ils se répandent dans tout le salon. Ils opèrent une invasion de votre chambre. Ils se servent des figurines pour encercler la salle de bain, et ils vous attaquent pendant votre sommeil.

Maintenant vous vous dites que c'est à vous de jouer. Pourtant vous n'allez pas vous engager sur la voie d'écrivain indépendant. À la place, vous avez choisi de créer une entreprise d'une ou deux personnes. Vous fondez une société. Vous montez un site Internet. Vos paumes sont moites. Votre souffle s'accélère. Vous avez déjà un stand à la GenCon. Maintenant, il faut que vous vous mettiez au sale boulot d'écrire un JdR.

Par où allez-vous commencer ?

Pourquoi écrivez-vous cette chose ? Il y a plein de raisons d'écrire un jeu de rôle. Mais il y a aussi de bonnes raisons de ne pas le faire. Entre autres :

- La gloire
- La fortune
- Écrire votre roman
- Plaquer votre boulot
- Croire qu'être créateur de JdR vous aidera à tomber les filles



Si ce sont les raisons qui se cachent derrière l'entreprise et le site Internet, vous feriez mieux de faire autre chose de tout aussi stupide. Le jeu de rôle est un secteur de niche bondé. Les adeptes y jouent à leurs moments perdus, et achètent des jeux avec les pièces trouvées sous les coussins de leur canapé. Les acheteurs sont peu nombreux. Les bénéfices minces. Il est aussi dur de faire lâcher leur argent aux clients que de vider la mer Rouge avec une passoire. À moins que vous ne vous nommiez "Hasbro" et que vous ayez un contrat de distribution avec *Toys R'Us*, vous pourriez très bien ne les vendre qu'aux membres de votre famille qui tolèrent vos distractions bizarres et à vos amis qui aiment encourager les lubies sans intérêt. Bien sûr, vous pouvez avoir de la chance et vendre 2000 exemplaires, mais bon, les Amishs [une [secte chrétienne](#) qui vit comme au XVIII^e siècle (NdT)] vendent autant d'exemplaires de *Qu'est-ce que ça fait d'être Amish*. Ils n'ont même pas Adobe Acrobat Writer.

Pire encore, le jeu de rôle est un marché atrocement bondé. Il y a des centaines de personnes qui écrivent des jeux de rôles. Elles ont, elles aussi, des idées formidables. Certaines sont des célébrités qui ont des financements, des imprimeurs, et un réseau de distribution. D'autres sont de petits producteurs "indépendants" qui se résument à un type dans une cave. Elles espèrent toutes que leur jeu sera un succès. Mais les jeux de rôles sont sujets au même destin que les jeux vidéo – l'effet loterie. Personne ne sait ce qui marche, ce qui échoue, et ce qui ne laissera qu'une image fugitive dans le paysage toujours en mouvement du jeu de rôle. La Main de Dieu descend des Cieux et choisit au hasard un ou deux grands JdR parmi toute une année de nouveautés. Entre la lutte des grands noms contre les petits, le manque d'intérêt des distributeurs et le calvaire pour être remarqué, comment tirer le ticket gagnant ?



Écrire un JdR ressemble beaucoup à Don Quichotte qui charge ses moulins à vent. Des tonnes d'efforts, et au bout du compte les moulins sont toujours là, tout juste dégradés. Demain est un autre jour, et demain apportera un nouveau moulin.

Et ceux qui écrivent des jeux sont masochistes. Ils aiment leurs moulins à vent. Ils sont tous légèrement dingues. Ils trahissent leurs convictions, prostituent et défigurent leur création, juste pour se tenir sur un piédestal et se faire jeter à terre. Ils se font ramasser et persèverent au cas où quelqu'un à leur boutique de jeux du coin les reconnaîtrait. Il y a peu d'argent, peu de reconnaissance et beaucoup de bosses. Tout le monde a une opinion, et pire, ils ont l'adresse mail de l'auteur du JdR.

Alors pourquoi écrire un JdR ? Vous n'allez pas devenir célèbre. Vous n'allez pas faire fortune. Vous allez encore devoir vous traîner au boulot chaque jour. Pourtant, il y a de très bonnes raisons. Entre autres :

- Vous aimez partager vos créations avec d'autres personnes
- Cela vous intéresse de faire un petit profit régulier
- Vous aimez être un "créateur de JdR"
- Votre autre passe-temps est de collectionner les lettres d'insultes
- Vous aimez croire qu'être un créateur de JdR vous aidera à tomber les filles.



Alors pourquoi le faire ? Parce c'est chouette d'écrire quelque chose que quelqu'un va jouer, et c'est en soi-même suffisant. Voilà, c'est tout. Prenez-le. Gratuitement. Laissez un petit quelque chose dans le compte Paypal en sortant. S'il

vous plaît ne laissez pas le pauvre auteur de JdR mourir de faim. Vous avez aimé la démo ?

Ce sont les bonnes et les mauvaises nouvelles. Si vous êtes allé si loin, c'est que vous avez pris votre pied. Vous avez survécu au pire. Et les mauvaises nouvelles ne sont pas si mauvaises, n'est-ce pas ? Ce n'est pas comme s'il était arrivé que quelqu'un meure, ou avait fini dans un tract de Chick [dessinateur chrétien intégriste auteur de la BD anti-D&D (NdT)], pour avoir écrit un JdR.

Il est temps de laisser tomber tout ça et de charger votre moulin personnel.

Une fois que vous êtes parti dans votre JdR, vous êtes parti pour un long moment, entre la documentation, les tonnes de Doritos, la musique étrange beuglant dans vos écouteurs, et les occasionnelles étincelles d'inspiration pendant que vous êtes sous la douche. Vous êtes prêt à suivre une route solitaire, juste vous et votre traitement de texte, dans le noir, sombrant lentement dans la folie. Pourtant, vous êtes très, très excité. Vous dites à tout le monde autour de vous que vous êtes très excité. Vous tenez le meilleur concept de jeu de rôle jamais conçu par l'homme, et vous êtes sûr que tout le monde le verra de la même façon.

Ce serait une honte que toute cette excitation soit faite dans le vent.

Il n'y a pas de voie royale pour décrocher "le grand JdR", à part en dépensant gros. Pourtant, il y a des astuces dans l'approche de la création du JdR qui peuvent donner un coup de pouce au hasard. Avec de la précision, de la prévoyance et en étant très consciencieux, on peut jouer dans la cour des grands. Les jeux amateurs y parviennent de temps en temps, mais seulement ceux que leurs auteurs ont bien construits. Il est possible d'avoir sa part du gâteau. Il est même possible de tomber les filles.



Le but de cette série d'articles est de mener les meilleurs des nouveaux jeux de rôles indépendants, de la tête de leurs créateurs à un manuscrit complet. Ainsi que, espérons-le, à une vraie publication, et qu'ils en viennent à gagner assez d'argent pour financer le prochain livre. C'est possible. Cela peut être fait. Le tout est de faire mieux que la moyenne, et de produire un JdR qui se vendra, qui générera un profit et que les gens voudront acheter. Le jeu de rôle est un business, les JdR sont des produits, et le premier pas vers le succès est de dépasser le stade de "quelque chose de correct" pour arriver à "quelque chose qui se vend".

Pour les créateurs de JdR amateurs, le meilleur état d'esprit est de voir au-delà du rêve d'un gros coup immédiat et de se concentrer sur le long terme. En étant prévoyant et avec un plan de financement prudent, un éditeur nouveau-né peut se débarrasser de l'appellation d'"éditeur à frime", faire vendre suffisamment un JdR pour financer son édition cartonnée, et continuer sa route avec l'arrogante satisfaction du travail bien fait.

Cette très courte série d'articles aborde les étapes les plus importantes de la croustillante folie de construire un jeu de rôle, ces petits morceaux qui font d'une bonne idée un produit fini. Elle ne parlera que de jeu de rôle, donc ni jeux de cartes, ni jeux de plateau, ni MMORPG. Il n'y aura que peu, voire pas de conseils sur le contenu – ce sera à l'auteur du JdR d'en décider. Tous les conseils ne conviendront pas à tous les jeux. Certains peuvent ne pas convenir du tout. Il y a à prendre et à laisser.

Les articles utiliseront le JdR *Robotz* comme outil de démonstration. Le jeu n'est pas "conçu en direct". Il s'agit plutôt d'un exemple pratique dont les droits ne sont pas contestables. La série va suivre *Robotz* à travers les étapes de sa conception, depuis un amas de concepts jusqu'aux débuts d'un livre complètement étoffé.

Et, pour une fois, je répondrai aux e-mails sur le sujet. Même les lettres d'insultes.

Une chose à noter : si vous cherchez à écrire un roman, écrivez un roman. Vous devriez suivre une voie très différente de

l'écriture de jeux. Si c'est votre objectif, jetez un œil à <http://www.sfwaweb.org>, vous trouverez les conditions pour rejoindre les écrivains de science-fiction et de fantastique d'Amérique. C'est le meilleur conseil que vous entendrez jamais. Le jeu de rôle est plein de romanciers frustrés : n'en soyez pas un autre. Agissez et soyez un romancier.

Poursuivons... Plongeons les mains dans le cambouis et passons à la notion de plan de base.

[Vers la deuxième partie](#)

Article original : [The Crunchy Bits #1: Introduction to the Grimy Nastiness](#)

Morceaux croquants – Deuxième partie

© 2001 Emily Dresner-Thornber

Un article de Emily Dresner-Thornber, tiré de [The Forge](#), et traduit par Pierre Buty



[Vers la première partie](#)

“Des procédures ? Il n’y a pas de procédures ici – nous essayons de faire quelque chose.”

(Citation attribuée à Thomas Edison)

La remarque d’Edison souvent citée – “Le génie, c’est 1 % d’inspiration et 99 % de transpiration” – est vraie pour toute action créatrice. En tant que plus grand inventeur de son époque, il détient plus de brevets qu’aucun autre être humain – plus de mille, notamment l’ampoule électrique. A priori il connaissait son affaire.

Comme l’ampoule électrique, les jeux de rôles sont des inventions. Une seule étincelle d’inspiration se trouve au cœur de chaque jeu. Cependant, construire de formidables jeux représente du travail. Parfois, c’est une tâche insurmontable. Beaucoup d’idées géniales finissent par passer à la trappe car leur créateur n’a pas voulu les voir aboutir – non pas par paresse, mais parce qu’il y a toujours un million de choses plus intéressantes à faire qu’écrire encore un autre paragraphe.

Il y a une astuce – coupez le projet en morceaux, et ces morceaux en sous-morceaux, et ainsi de suite. Mais l’astuce ne marche pas sans une bonne planification. Ce qui suit présente l’ébauche d’une approche possible pour la gestion de projet derrière la création d’un jeu de rôle. Ce ne sont pas des règles, plutôt des principes.

Voici les trois premières étapes : le [concept](#), le [synopsis](#) et le [plan de base](#).



Étape n°1 : le concept

“Je sais ! On n’a qu’à écrire un jeu où tout le monde joue des meubles ! On pourrait écrire des règles pour quand quelqu’un s’assied sur nous, et prendre des dommages quand on nous renverse du liquide dessus !

– Non, pas assez de combat. On devrait jouer des arbres, et se lancer des spores. Attaque de pommettes !

– Mais on ne va nulle part. Peut être qu’on devrait jouer des animaux de compagnie. Tu peux être le petit canari jaune, et moi le gros chat de gouttière noir. Je parie que je pourrais adapter ça à GURPS.”

99 % des jeux ne dépassent jamais le niveau du concept. La plupart ne peuvent simplement pas marcher – ils sont trop stupides, ou trop pointus pour fonctionner en tant que JdR. D'autres sont rattachés à un jeu ou un genre particulier et ne sont pas viables en tant que produits commerciaux, comme les scénarios spécialisés *Cthulhu* ou les quêtes *SpellJammer*.

Le concept s'exprime en une ou deux phrases simples qui résument les fondements du jeu. Cela donne au créateur une prise sur son bout d'inspiration et lui permet de décider si l'idée peut marcher ou non. La plupart des jeux traversent plusieurs itérations de leur concept avant que l'un d'entre eux ne prenne corps (1).

Les concepts sont très simples. Par exemple le concept de *Vampire* est le suivant.

Les personnages-joueurs sont des êtres mort-vivants selon l'imagerie victorienne du vampire. Ils appartiennent à des "clans" (classes) qui se combattent et se spécialisent dans différents "pouvoirs". Les vampires conservent une certaine part de leur humanité et ont tendance à mal vivre le fait de croquer des humains comme en-cas nocturne.

De la même manière, le concept de *Deadlands* est tout aussi simple :

Les personnages-joueurs sont de fines gâchettes du far-west. À part que toutes les vieilles légendes de l'Ouest – les fantômes, les savants fous, les machineries farfelues – sont vraies.

Écrivez le concept. Examinez-le. Pensez-y. Laissez-le mijoter quelques jours. Demandez des avis extérieurs. Le créateur doit se poser plusieurs questions :

- Ce cadre est-il limité à un seul joueur ou plusieurs joueurs peuvent-ils coopérer ?
- Le cadre de jeu est-il compréhensible sans une explication alambiquée ?
- Le jeu est-il auto-suffisant ou requiert-il d'autres systèmes de jeu du commerce pour donner de l'épaisseur à son cadre et ses règles ?
- Le concept semble-t-il trop limité ? Si les personnages sortent des sentiers battus du concept de la campagne de base, le jeu s'écroule-t-il ?

Si le concept achoppe sur un de ces points, le créateur doit le retravailler jusqu'à ce qu'il passe. Si le créateur ne parvient pas à reformuler le concept, ce dernier part à la corbeille. Il essaye à nouveau avec quelque chose d'autre – habituellement après avoir passé du temps à lancer des idées au hasard, ou après avoir rêvassé debout sous la douche à d'autres possibilités.

Quelques astuces pour séparer rapidement le bon du mauvais :

- Il vaut mieux laisser les JdR qui paraissent limités à un seul personnage-joueur à l'état de nouvelles littéraires. Les jeux de rôles encouragent le jeu coopératif.
- Les JdR qui placent les joueurs en opposition peuvent être conservés ou non, mais il est important de se souvenir que les JdR d'opposition ne favorisent pas le jeu coopératif, et n'attirent qu'une très petite partie des rôlistes.
- Les jeux qui semblent trop complexes au créateur sont injouables. Une bonne méthode empirique : si le créateur se perd en expliquant le système à une autre personne, le système est trop compliqué. Retravailez le concept jusqu'à ce qu'il paraisse plus simple (2).
- Le jeu est-il *amusant* ? Si même le créateur ne veut pas jouer à son propre jeu, le concept n'est pas viable.

Maintenant il est temps, soit de jeter le concept au broyeur, soit de le garder et de le façonner jusqu'à ce qu'il ressemble à quelque chose. Ne soyez jamais effrayé à l'idée de jeter après quelques jours un concept de jeu qui vous semble injouable. Ce n'était qu'une idée parmi des millions – d'autres suivront.

Le concept de base pour *Robotz* est le suivant :

Exemple n°1

Les personnages-joueurs sont des I.A. [intelligences artificielles – des ordinateurs dotés de conscience (NdT)] habitant des corps robotiques et qui infiltrent l'humanité. Ils vivent une vie secrète de réseaux et de silicone. Certains robots veulent assimiler l'humanité, d'autres la détruire.



Étape n°2 : le synopsis

“Vous voulez que je vous parle de mon JdR ? Hein ? Hein ? C’est vraiment génial et en fait c’est les persos qui se baladent en tuant des dragons mais ils le font avec des pistolets lasers au lieu d’épées, et ça se passe dans l’espace dans un univers parallèle. Et tout le monde porte des collants de super-héros ! Et il y a ce sale type, et il est de mèche avec les dragons.”

Sur les 1 % de jeux qui passent le niveau du concept, la plupart finissent en petit tas informe. Beaucoup de créateurs potentiels ont de bonnes idées, mais tous ne peuvent les partager efficacement. Une communication claire et concise est le secret de toute écriture de jeu, et le synopsis en est la première pièce.

L’idée du synopsis est de commencer à donner plus de corps au concept et à rajouter des détails. Ce n’est *pas* une partie de démonstration ou une description du cadre sur plusieurs pages ; c’est plutôt un texte d’un paragraphe qui décrit votre jeu. Il devrait pouvoir être mis dans les mains de quelqu’un d’autre et qu’il “pige” l’idée. C’est un outil efficace pour recevoir un avis extérieur.

À ce point, le jeu est une accroche. Théoriquement, le créateur peut envoyer le synopsis à un éditeur pour obtenir son attention, et pousser les rouages de la publication. Pour l’édition à compte d’auteur ou la publication indépendante, ce sont les fondations à partir desquelles travailler, un moyen d’expliquer le jeu, et une bonne accroche à mettre sur un site internet. Lors des demandes d’aide pour l’édition, pour la mise en page ou pour les illustrations, c’est le point de départ des négociations. Ne craignez pas de la réécrire plusieurs fois jusqu’à ce qu’elle fasse passer le message. Un synopsis clair vous aidera à de nombreuses occasions dans votre travail.

Une possibilité pour les jeux avec beaucoup de règles, ou les jeux dont le déroulement est presque entièrement inclus dans leur système, est de présenter l’accroche sous la forme d’un paragraphe décrivant le mécanisme du jeu. Par exemple *Il était une fois* des éditions Asmodée (Halloween Concept) est un jeu presque entièrement mécanique, et une description de ce jeu décrirait les cartes et le système de transmission du fil de l’histoire autour de la table.

Ici aussi *Robotz* sert d’exemple. Un synopsis typique du jeu ressemblerait à ceci :

Exemple n°2

Nous sommes en 2038. Des super I.A. appelées “Sur-esprits” existent en secret. Elles manipulent les humains et d’autres I.A. pour parvenir à leurs fins : l’assimilation de l’humanité, sa destruction ou la coexistence harmonieuse avec elle ; ou encore la destruction d’autres I.A. grâce à l’Internet et au détournement illégal de ressources, les Sur-esprits construisent des agents robotiques intelligents et autonomes qui exécutent leurs ordres afin de prendre la tête d’une Révolution robotique à venir. Les personnages sont ces agents robotiques, travaillant ensemble à l’accomplissement des plans secrets de leur maître.

Ça sonne éculé, mais ça a le mérite d'exister.



Étape n°3 : le plan de base

*“Qui a écrit ce jeu ? Je ne peux **rien** trouver dans ce livre de règles.”*

Prenez n'importe quel livre de règles sur une étagère et regardez le sommaire. Prenez-en un second et comparez les deux. Il devrait y avoir des ressemblances claires, même si les jeux sont de nature entièrement différente.

Un jeu de rôle est constitué de trois parties “irréductibles” : le cadre, les règles et les informations pour le meneur de jeu (3). L'importance que le jeu donne à chacune de ces trois parties peut changer. Par exemple, *Conspirations* a très peu de règles, mais il va loin dans les descriptions du cadre et les informations à destination du MJ. *Big Eyes Small Mouth 2* a un univers minimal – une explication de l'anime et de ses genres – une grosse partie de règles pour les personnages et le JdR, et une section de taille considérable réservée au meneur de jeu qui décrit les dessins animés plus en profondeur, ainsi qu'un exemple d'aventure.

Chaque jeu de rôle contient ces trois sections en plus ou moins grande proportion. Ça ne veut pas dire que les sections “indésirables” doivent prendre plus de quelques pages. Cela ne veut pas dire non plus que tout jeu doit contenir tant de règles qu'elles remplissent un livre entier. C'est au créateur de trouver l'équilibre pour son jeu.

L'univers de jeu contient des histoires, des informations de fond sur les classes et les races, les descriptions de conflits, les motivations, les lieux, et tout ce que le créateur pense qu'un joueur ait besoin de savoir pour se fondre dans la partie. Cette partie sur l'univers peut contenir ou non des listes d'équipement. Si le jeu joue sur la fibre de la conspiration, comme *L'Appel de Cthulhu*, il peut y avoir de l'équipement normal et de l'équipement “secret”. Il en va de même pour les JdR de fantasy, où les personnages pourraient ne pas avoir accès à l'équipement magique dès le début.

Les règles se répartissent en deux catégories : la création de personnage et le jeu proprement dit. La création de personnage englobe tout ce qui est compétences, caractéristiques, magie, et tout système d'avantages/défauts.

Le jeu, lui aussi, se décompose en deux catégories : utilisation des compétences et résolution des tâches (l'évolution du personnage se trouve dans la section réservée au meneur de jeu).

La section réservée au meneur contient les aventures, des historiques secrets, les personnages non-joueurs importants, des listes d'inspirations, des précisions sur l'univers de jeu, et les listes d'équipement “secret”.

Après avoir écrit le synopsis, le JdR commence à se répartir dans ces trois sections. La première étape vers la création d'une ébauche est de faire des listes d'idées en vrac.

Exemple n°3 : Remue-méninges sur *Robotz*

Cadre : historique des I.A., les ordinateurs du futur, le réseau du futur, les Sur-esprits et leurs motivations, les “Ruches” d’agents à l’intérieur d’un Sur-esprit, ce qu’est un agent “enfant” d’un Sur-esprit, quelques spéculations sur le futur de la loi et Internet, quelques trucs drôles sur le combat dans les JdR en ligne multijoueurs.

Règles : différents corps de robots, différents types de robots, les “programmes” (sorts), listes d’avantages possibles, de nouvelles armes sympas, les prothèses, système de combat dans l’Internet, système de combat dans le monde réel, les compétences.

Informations pour le meneur de jeu : les groupes d’humains opposés aux I.A., les projets secrets des humains concernant les corps robotiques, ajouts à la liste d’équipement, des aventures, la vraie histoire de l’I.A. et du [test de Turing](#) ^{wiki}, quelques informations authentiques sur les réseaux et le piratage.

Ce sont des informations convenables pour un premier essai de plan. *Ce n’est pas le plan final*. Il y aura de nombreuses révisions de cette saleté avant que j’écrive un seul mot du jeu. C’est au mieux le premier coup de collier.

Dans votre éditeur de texte préféré, usez et abusez des diverses options de hiérarchisation et de planification pour garder en vue votre plan au fur et à mesure de sa croissance. L’éditeur de texte est l’ami du créateur de jeu.

Utilisez-le, aimez-le, et il vous le rendra bien – jusqu’à ce qu’il plante ; aussi sauvegardez souvent. [Emacs](#) ^{wiki}, lui aussi, possède un module de planification, pour ceux d’entre vous qui préfèrent écrire sous Linux.

Voici un tout premier essai de plan de *Robotz*. Notez bien que presque tout changera, mais pour l’instant, cela donne une bonne idée de l’aspect futur de chaque grosse section. La première version du plan ressemble toujours un peu à quelque chose d’ennuyeux et d’évident.

Exemple n°4 : plan de *Robotz* v.0.1a

1. Introduction
2. Univers de jeu
 1. Histoire des Sur-esprits
 2. Dans les Ruches
 3. Enfants des Ruches
 1. Différents types de Robots
 2. Différents types d’Agents
 4. SNORT [1. *nom d’un programme de détection d’intrusions via le réseau.*]
 5. La révolution à venir des I.A.
 1. Notions élémentaires de réseaux
 2. Virus et parasitage d’ordinateur
 3. Cryptographie
 4. Bibliographie et bonus
3. Règles
 1. Création de personnage
 1. Caractéristiques/Races
 2. Avantages/Défauts
 3. Programmes (Magie)
 2. Résolution des actions
 1. Utilisation des compétences
 2. Combat – normal
 3. Combat – Internet
4. Information du MJ
 1. Quelques groupes humains anti-I.A. clandestins, divers et variés
 1. La NSA
 2. Le groupe d’action spécial de Microsoft
 3. L’Union Contre les Robots
 4. Quelques “sociétés secrètes” de plus
 2. La (véritable) histoire des Intelligences Artificielles
 1. A.M. Turing et le test de Turing
 2. Le décrochage des années 70 et 80
 3. Algorithmes d’apprentissage et jeux
 3. Le Piratage

À partir de ce plan, vous pouvez avoir une idée de ce à quoi le jeu ressemblerait. C’est farci de “grumeaux” de vraie

science (piratage, I.A.), avec une couche de science-fiction par-dessus. Pour les règles, on se rapproche de quelques systèmes conventionnels du jeu de rôle – pas vraiment créatif, mais pas difficile à comprendre non plus. La fin du livre est remplie à craquer de bonus et d'historiques pour permettre de donner de l'épaisseur au monde. Le livre ne semble pas très excitant, mais qui sait ce qui se passera dans les prochaines versions du plan.

On ne peut encore percevoir le poids des sections. Alors qu'on pourrait penser que la troisième partie sera la plus longue, ce sont en fait les règles qui sont susceptibles de prendre le plus de place.

C'est le début du livre. Petit à petit, il commence à prendre forme. Dans le prochain article, je présenterai la création du jeu de rôle à partir du plan, partant de ce dernier pour le transformer en quelque chose qui ressemble bien plus à un livre.

Alors, restez à l'écoute...

Article original : [The Crunchy Bits #2: "Hell, there are no rules here – we're trying to accomplish something."](#)

(1) NdT : Dans [Créez votre boîte à jouets de campagne](#)^{ptgptb}, Steve Darlington liste quelques-unes des itérations en question. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Alan R. Moon, le créateur du jeu de plateau à succès *Les Aventuriers du rail* expliquait que, lorsqu'il crée ses jeux, il élabore son système de règles puis l'épure de toutes les règles qui ne sont pas nécessaires au strict fonctionnement du jeu. De la sorte, il obtient des règles accessibles et fluides, à même de convenir à un vaste public. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Signalons que le *Manuel des compagnons* pour le JdR *Alkemy*^{grog} (chez Les XII Singes) joue habilement avec ces trois parties, les entremêlant pour éviter le côté étouffant du traitement monothématique. [\[Retour\]](#)

Choix créatifs

© 2001 S. John Ross

Un article de S. John Ross, tiré de [The Blue Room](#), et traduit par Elendil

The Blue Room

Conseils pour concepteurs débutants de JdR

Une musique d'une beauté insoutenable se fait entendre alors que le rideau se lève, et nous voyons un sous-bois par un après-midi d'été. Un faon y gambade et grignote nonchalamment quelques feuilles. Il flâne paresseusement à travers le feuillage tendre. Bientôt il commence à tousser et tombe raide mort.

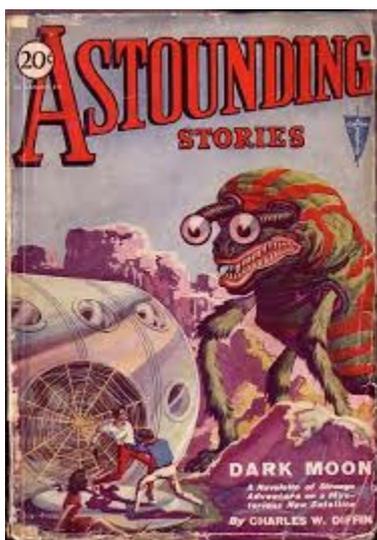
Woody Allen, [Dieu, Shakespeare et moi](#)

Tout auteur de JdR se retrouve de temps en temps face à un mur : vous avez écrit une ébauche [de votre nouveau jeu], en rassemblant des idées qui vous ont emballé et motivé pour vous mettre au travail ... Mais maintenant que c'est fait, l'enthousiasme retombe comme un soufflet. Vous savez que les idées sont bonnes, et vous vous rappelez avoir écrit des trucs géniaux la semaine dernière, alors que s'est-il passé ?

Les bonnes idées, il y en a treize à la douzaine. Le truc, c'est de bien les présenter au lecteur. Et comme la plupart des techniques d'écriture, ce n'est pas du tout un "truc", c'est un choix créatif. Cette fois-ci, nous allons en explorer un qui est fondamental : comment varier la présentation d'idées valables.

Écorcher les chats sur Ragblatt III

Les indigènes aux yeux exorbités de la planète Ragblatt III sont agressifs et violents, et vous voulez que le lecteur le sache. Vous avez déjà passé des heures sur Ragblatt III, dissertant poétiquement sur les arbres ZoomZoom et les oiseaux Mugasnoo, et sur la manière dont le Snarvik flurbe à chaque deuxième équinoxe. Grisé par votre réussite, vous devez maintenant établir que les habitants du pays sont une bande hargneuse de bouseux extraterrestres.



Dites-le tel quel

J'ai commencé le précédent paragraphe avec un résumé très littéral de l'idée [Les indigènes aux yeux exorbités de la

planète Ragblatt III sont agressifs et violents] parce qu'il y en avait beaucoup plus à dire. L'Approche Directe est idéale quand la notion dont vous êtes en train de parler est d'une importance mineure par rapport à d'autres parties du texte. Si la violence des bouseux de Ragblatt n'est qu'un détail mineur et que le Snarvik qui flurbe est le sujet principal, il n'y a rien de mal à écrire simplement :

“Les indigènes sont agressifs et violents.”

Mais... ne vous appuyez pas *trop* lourdement sur une écriture littérale. La ligne droite est le chemin le plus court pour gagner en efficacité, mais votre manuscrit sera plus captivant avec quelques détours et sinuosités. Si vous êtes systématiquement direct, votre écriture pourra sembler monotone. D'un autre côté, si vous évitez totalement d'être direct, vous passerez pour un blaireau.

Les écritures directes efficaces traitent de détails intéressants, de manière simple et claire. Les effets de style peuvent saper l'impact de votre texte et vous faire passer pour un idiot.

Il est intéressant de noter que les indigènes de Ragblatt III, tout en étant assez désagréables et antipathiques, sont aussi extrêmement violents. Ils sont l'essence même du danger.

C'est tout simplement *mauvais*. C'est l'œuvre d'un auteur qui a peur de son ombre et qui se cache derrière des trivialités. Un test : faites une recherche du mot “assez”. C'est l'outil favori de l'embellisseur timoré.

Même des informations concrètes peuvent devenir des fioritures qui sapent l'énergie [de votre texte] :

Les natifs sont agressifs et violents. Les guerriers de Ragblatt aiment le combat et se battent à la première occasion. Ils apprécient les armes de qualité et l'habileté au combat.

Exécration ! Le remplissage avec des détails fades est meilleur que celui effectué avec des qualificatifs, mais pas de beaucoup. La seule *idée précise* introduite dans les deuxièmes et troisièmes phrases est que la culture de Ragblatt comporte des “guerriers” particuliers et ce n'est pas vraiment une révélation stupéfiante. Une fois que nous savons qu'ils sont violents *et* qu'ils ont des guerriers, le reste est un somnifère textuel.

Le détail fortuit n'est pas “du remplissage” ; c'est une touche d'ambiance. Le détail évident ne contribue *pas* à l'ambiance.



Ce style d'écriture apparaît souvent dans les suppléments, où des dizaines d'articles semblables sont présentés selon le même modèle. Un livre sur une ville imaginaire, par exemple, pourrait inclure une liste pour chacune de ses guildes commerciales et chacune aurait le *même* traitement : symbole, dirigeants, relation avec d'autres guildes, tenue particulière,

prix.

Les rôlistes adorent les chapitres comme cela, du moins potentiellement, parce qu'ils peuvent élaborer un univers plus immersif et "réel". Les créateurs de jeu de rôle aiment ces genres de chapitres parce que la moitié de leurs signes est un copier-coller des intertitres et encarts. Les créateurs de JdR médiocres passent à l'étape suivante de cette "logique" et traitent également le *contenu* comme du "copier-coller", déversant des informations inintéressantes ou inutiles. [Les membres de] *la Guilde des Tonneliers s'habillent en rouge. [Ceux de la] guilde des Merciers en vert. Le blason de la Guilde des Charretiers est une roue. Le blason de la Guilde des Armateurs est une bougie.* Génial ! Résultat : l'auteur de JdR est payé pour 7000 mots de *futilités*, que le lecteur survole pour éviter de sombrer dans le coma. Corrigez ce problème en cherchant *partout* des idées inattendues, y compris dans des chapitres faits de gros morceaux à l'emporte-pièce.

L'Anecdote Toute-Puissante

Les journalistes l'adorent, et pour une bonne raison. C'est une variante du conseil éculé "Montre, ne dis pas" des manuels à destination des écrivains. Bien que ce conseil ne soit pas toujours pertinent pour l'écriture de jeux de rôles, l'anecdote, elle, est effectivement toujours puissante.

Le premier contact de la Patrouille Galactique avec Ragblatt III eut lieu peu de temps après l'ouverture du trou de ver Zari et fut brutal et mortel. Quand les Ragblattiens ont attaqué depuis les arbres sans prévenir, brandissant des cruches d'alcool en terre cuite et des tromblons primitifs, sept Officiers de Patrouille furent blessés, et deux tués.

Ce paragraphe est beaucoup plus long que "Les indigènes sont agressifs et violents", mais il contient beaucoup d'informations. Maintenant nous savons quand le premier contact a eu lieu, qu'il y a un lien avec le trou de ver Zari, que les Ragblattiens font des embuscades depuis les arbres et quelles sortes d'armes ils utilisent. Nous avons aussi une allusion sur le fait que la Patrouille Galactique n'embauche pas les gars les plus brillants. Il est probable que le trucmuche Zari ait été mentionné plus tôt dans le livre (la formulation suggère que nous savons ce que c'est), mais le reste est constitué de détails nouveaux. Parce que la violence des autochtones est l'idée principale, nous sommes libres d'y consacrer un paragraphe entier pour l'asseoir. Plutôt que de simplement *remplir* ce paragraphe, nous l'enrichissons avec des informations qui soutiennent et définissent le concept [de violence].

Votre professeur de français (le grand ennemi de la belle écriture) vous a dit que les paragraphes devraient énoncer une déclaration, appuyée ensuite au moyen d'affirmations, et puis se clôturer. Écrivez comme cela pour votre professeur de français. Les bonnes notes sont agréables. Mais l'anecdote démontre que la *véritable* écriture de qualité ne fonctionne pas toujours de cette façon. Quelques paragraphes bien construits développent une énergie orientée *vers* une conclusion... exactement l'opposé de ce que votre professeur de français vous a dit, qui est d'asséner la conclusion au début et de s'en vanter ensuite.

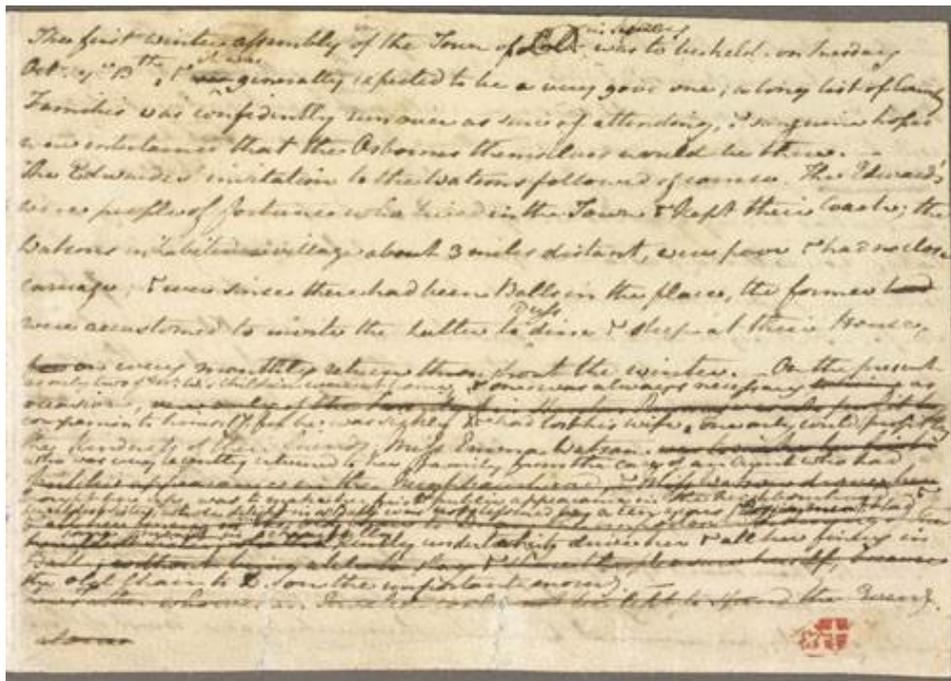
L'Avatar de Joe

Inventer un personnage pour exposer une idée fonctionne mieux pour l'écriture de jeux de rôles que pour les autres formes d'écriture. Ce procédé est un proche cousin de l'anecdote, mais à la place d'une mini-histoire, c'est une scénette dans laquelle un personnage [souvent récurrent] *personnifie* l'idée :

Volabob McZarn dirige le clan des indigènes McZarn dans les hauts plateaux du Norno. Grand et massif comme une barrique, l'extraterrestre VolaBob s'amuse en forçant ses sous-fifres à manger leur propre crâne, puis se fait plaisir avec leur épouses-sœurs. Il travaille dur pour procurer de la nourriture et un lieu sûr pour son clan, et la palissade d'os de Ragblattiens le long de la crête du Norno est le témoignage de ses efforts. Cependant, il craint pour sa vie... Bien que son clan respecte son dévouement évident, ils le considèrent trop doux pour avoir la carrure d'un chef et les murmures de dissension sont en train de se transformer en clameur. Bientôt, il le sait, il fuira pour sauver sa peau.

À l'inverse d'un écrivain ou d'un scénariste de film, qui doit faire attention à quand introduire des personnages accessoires, ou encore d'un journaliste, qui perdra son emploi s'il commence à *inventer* des gens, un créateur de jeu de rôle est libre de créer ou de supprimer des personnages comme VolaBob selon ses besoins. Après tout, l'idée générale est de fournir une scène où des milliers de gens différents pourraient prendre la vedette. L'Avatar de Joe *renforce* cette idée, en fournissant un PNJ "gratuit" comme emballage pour les idées que vous faites passer.

La biographie de VolaBob nous en dit beaucoup, et plus encore par ses allusions. Nous n'en savons pas assez sur la physiologie des Ragblattiens pour savoir comment *quiconque* peut manger son propre crâne, mais il est certain que cela *semble* brutal, et nos yeux seront bien ouverts quand viendra le moment d'apprendre comment c'est possible. L'évocation des "épouses-sœurs" fait allusion à ce thème des "ploucs de l'espace" que nous essayons de maintenir, et si l'ingestion de crânes et les palissades en os ne sont pas suffisantes pour établir la violence, nous apprenons que VolaBob est parfois considéré comme une *mauviette*. Eh bien, ça alors !



Raconter les choses sans en avoir l'air

VolaBod met en évidence une autre technique qu'il faut connaître : *diversion et interdépendance*. J'ai bâti toute ma carrière dessus.

Dit simplement : un paragraphe sur une épée n'a pas à parler d'elle. Il devrait *avoir l'air* de parler d'elle, mais il vaut mieux relier le concept d'"épée" à d'autres parties de l'ouvrage, surtout si ces liens sont surprenants. Quand le lecteur découvre VolaBob pour la première fois, il ne s'attend probablement *pas* à ce qu'on éveille sa curiosité sur la physiologie des Ragblattiens, ou (pouah) sur leur pratique de l'inceste.

Dague Vornish [Mêlée ; 1-H ; Dégât de lame ; 85 Zooleks]

L'arme emblématique de la Garde de la Citadelle de Zog est une lame d'acier trempé Nola de 15 cm de long à un seul tranchant. Chaque enfant Zog en reçoit une à l'âge de sept ans, sans cérémonie ou explication. Les parents Zog surveillent leurs enfants attentivement... Si l'enfant semble désireux d'utiliser la lame pour la violence, ou pour exprimer sa colère, des mesures sont prises pour lui enseigner les voies de la paix, afin de préserver l'unité Zog. Ceux qui considèrent la lame avec la crainte et le respect appropriés sont déclarés prêts pour leurs premiers Rites de Passage.

Sans être dit explicitement, nous savons que les Zog apprécient la paix, et nous avons appris cela *dans la liste des armes*. Savoir que l'acier vient de "Nola" (où que ce soit ou qui que ce soit) est aussi une touche d'ambiance sympa. Des auteurs de JdR trop scolaires rangent toute l'histoire dans le chapitre sur l'histoire, toute la culture dans le chapitre sur la culture et toutes les stats dans celui des règles et il en résulte un texte *inhumainement* aride. Dans les vraies cultures, tout est interconnecté et chaque fois que vous pouvez inclure ces liens sans faire du remplissage ou du hors sujet, faites-le.

Aparté polémique

Notez le renversement délibéré de la relation sujet-objet dans la deuxième moitié du paragraphe [sur la dague Vornish]. Parce que la redoutée “Voix Passive” est utilisée [“des mesures sont prises”], les éditeurs qui n’ont pas encore appris à avoir confiance en leur instinct vont démolir ce texte à la manière d’un Ragblatt en collants de catcheur (*bien sûr* qu’ils pratiquent la lutte professionnelle). Ici, je l’ai utilisée pour créer un rythme dans le paragraphe : augmentant vers le milieu, déclinant doucement vers la fin. Le ton légèrement savant convient à l’idée que je décris un rituel solennel. Plus important encore, il utilise le “point d’accroche” essentiel à la toute fin de la dernière ligne, laissant le lecteur avec une image de ce que les “Rites de Passage” pourraient impliquer.

Insister sur le complément d’objet est, à nouveau, un choix créatif et *devrait* rarement être utilisé. Mais les éditeurs de JdR forment une catégorie Superstitieuse et Lâche et se rabattent sur des règles de style en carton en cas de doute sur les Choix Créatifs. Tant que ces choses perdurent, l’écriture de JdR reste très semblable à l’école publique. Si vous êtes intelligent, ils vous aimeront. Si vous êtes assez brillant pour dépasser le maître, ils vous en voudront. Lisez beaucoup de textes de qualité, écrivez beaucoup et ayez confiance en votre propre oreille.

Vignettes

Pendant des années, j’ai considéré les vignettes (ces petites “historiettes” avaient l’habitude de combler les espaces dans mes livres de JdR) comme du bla-bla sans intérêt, mais c’était injuste. La plupart des chapitres d’armes sont tout aussi mornes. Mais ils ne *doivent* pas nécessairement l’être et les vignettes peuvent être sympas si elles sont bien utilisées. Le problème avec elles se résume à de mauvais auteurs donnant une mauvaise impression à une bonne idée. Comme les fans de vignette le savent, les exceptions peuvent être amusantes et bien écrites. Retournons à Ragblatt :

*Le capitaine Davis se jeta violemment sur le premier extra-terrestre et ressentit un **craquement** lorsque son épaule se heurta à sa carapace. Il tomba sur le gravier, se tordant de douleur. Calmement, l’E.T. marcha sur son crâne et l’écrasa. La lieutenant Elo leva son pistolet.*

“Arrière, démons aux yeux exorbités !”

Les créatures traînèrent des pieds et la dévisagèrent, ignorant l’arme... Sur l’une d’entre elles apparurent deux larges orifices, créant des fils de mucus rose. La lieutenant Elo pria Dieu que ce ne soit pas leur manière de sourire.

C’était leur manière de parler.

“Meeerde ! Jeb, il semble que nous en ayons une de mignonne !”

Ô doux Jésus. Elle ouvrit le feu.

Encore des crânes. Les vignettes empruntent plus à la publicité télévisée qu’à la fiction en prose. À la manière d’une pub TV montrant un homme allant au réfrigérateur tard dans la nuit pour y chercher le produit à vanter, une vignette de JdR doit établir une sorte de tension et la *changer* ensuite (la résoudre, la modifier, ou lui faire gagner en intensité) rapidement. Par-dessus tout, “l’histoire” doit contenir des idées dignes d’intérêt.

Dans la vignette ci-dessus, nous sommes évidemment témoins du premier contact fatidique que nous avons mentionné plus tôt. Puisque nous sommes au cœur de ce manuscrit, nous savons que l’arme à feu d’Elo pourrait n’avoir aucun effet. C’est un autre fil conducteur nous menant à la physiologie Ragblatt, peut-être : *Immunisé aux armes à désintégration, peut manger des crânes*. Types étranges. Dans tous les cas, nous en apprenons en abondance, y compris qu’ils sont violents, qu’ils ont broyé le crâne du capitaine Davis, qu’ils sont forts et ont une carapace blindée. Nous avons aussi appris qu’ils pensent que la lieutenant Elo est “mignonne”, quoique nous n’ayons aucune idée si un humain serait d’accord.



Les vignettes montrent ce que le MJ peut faire avec un cadre de jeu. Tout comme l'Avatar de Joe, elles donnent un exemple concret de comment s'y prendre avec le matériel. Et à nouveau, elles agissent comme une fonction *auxiliaire* – un emballage intelligent pour délivrer des idées intéressantes au cerveau du lecteur. Parfois, une vignette peut dire plus de choses sur le ton et le style voulu d'un JdR que plusieurs *pages* de description littérale. Il y a tant de façons uniques de dire "Ce JdR devrait être ténébreux, sombre, et tout ça" sans passer pour un blaieau. Bien que la vignette ne sauvera pas un abruti de son sort, elle est un outil puissant dans les mains d'un auteur méticuleux.

Stats, Citations et Trucages

"La cause principale de décès sur Ragblatt III est l'homicide violent."

Almanach de l'Alliance terrienne

Les épigraphes (citations de livres, de chansons, de poésies, de discours, etc., placées au début d'un passage) sont une technique fabuleuse pour donner l'ambiance. La citation de Woody Allen tout en haut de cet article indique depuis le début que je ne me prends pas (ou si peu) 100 % au sérieux. Cette technique fournit aussi des exemples concrets de plusieurs principes que nous avons explorés jusqu'ici et renverse quelques "règles" classiques en vue d'une ironie comique.

Ainsi, les épigraphes (réels ou inventés) peuvent donner le ton. Mais les lecteurs intelligents remarqueront que, avec les Ragblatts cités ci-dessus, nous avons fait le tour de la question. Les citations, épigraphes, stats et autres extraits (les fausses coupures de presse sont amusantes) sont souvent juste une façon pittoresque d'être *direct*. Souvenez-vous qu'une description sans détour est préférable quand les informations que vous livrez ne sont pas le point essentiel de votre paragraphe. En mettant la statistique d'homicide sur Ragblatt III au-dessus du texte, j'ajoute de la couleur en présentant une idée qui en vaut la peine, mais pas assez forte pour être indépendante sans se perdre dans ce qui suit. Cela implique le début d'une virée amusante : les paragraphes qui suivent devraient partir de là, pas la ressasser.

Savoir Quand se Taire

Finalement, nous arrivons à ceci : n'ayez jamais peur de jeter aux oubliettes une idée précieuse. Soyez conscient de comment l'idée que vous essayez d'exprimer s'adapte à l'ensemble de votre travail. Même une très bonne idée, bien écrite, peut nuire à un ouvrage si elle casse le rythme d'un chapitre ou distrait le lecteur d'un point plus important.

Aucune idée n'est jamais gaspillée. Tout ce que vous éliminez reste stocké au fond de votre esprit et mûrira. Quand viendra l'heure de développer d'autres notions, elle sera là. Parfois, la meilleure chose à dire est de ne rien dire du tout ; particulièrement quand vous savez que vous avez dit tout ce dont vous aviez besoin pour le moment.

J'en ai assez dit.



Article original : [Creative Choices](#)

 *Suivez le guide*

Que diriez-vous maintenant d'aborder la question des règles ? Non pas quel système est le meilleur (si tant est qu'une réponse existe) mais plutôt comment écrire une règle. Une règle peut en effet dépasser les personnages auxquels elle s'applique et cibler des types de joueurs. Vous en doutez ? Dans ce cas, laissez Monte Cook vous exposer certains des [partis pris rédactionnels de la troisième édition de D&D...](#)

Autre perspective plus hétérodoxe : [la règle comme élément de background](#). Il peut certes paraître étrange de lier ainsi un élément mécanique et un élément narratif mais vous découvrirez avec Zak Smith ce que cet usage peut apporter dans la compréhension de votre univers.

Enfin, Jonny Nexus conclura cet ebook en vous révélant comment [créer étape par étape un JdR aussi logique et profond que ceux du loup blanc](#). Le tout avec le style si particulier qui le caractérise...



Création de JdR style "Tour d'ivoire"

© 2003 Monte Cook

Un article de Monte Cook, tiré de [Monte Cook Rants](#), et traduit par Pierre Carmody



[Pourquoi les règles de D&D3 sont obscures et font le délice des "experts de règles" et des optimisateurs]

Quand nous avons créé la troisième édition de *Donjons & Dragons*, les gens qui gravitent autour de Wizards of the Coast ont ri des "leçons" que nous pouvions apprendre de *Magic : l'Assemblée* comme de rendre à collectionner les livres de règles – ou les règles elles-mêmes ("Mince, j'ai un autre Enchaînement, je cherche encore l'ultra-rare Succession d'Enchaînements"). Mais, en fait, nous avons bien tiré des leçons de *Magic*. Par exemple, *Magic* utilise les archétypes avec de bons résultats, et maintenant, *Donjons & Dragons* le fait aussi (Pour être clair : dans ce cas, je ne parle pas des archétypes comme "demi-dragon", je veux dire par là les catégories d'archétypes comme "sorts de feu" et "créatures à pouvoirs basés sur le froid", et ensuite mettre en place des règles pour comment elles interagissent, afin qu'aucune règle contradictoire ne voie jamais le jour pour ces choses, comme ce fut le cas dans les éditions précédentes).

Magic a aussi un concept de "cartes bidon". Ce sont des cartes qui ont l'air cool, mais qui ne sont en fait pas si formidables dans le jeu. L'objet de telles cartes est de récompenser les gens qui maîtrisent vraiment le jeu et de donner le sentiment aux joueurs d'être intelligents pour s'être rendu compte qu'une carte était meilleure qu'une autre. Bien que *D&D* ne fasse pas tout à fait cela, il est vrai que certains choix dans ce jeu sont délibérément meilleurs que d'autres.

Robustesse, par exemple, est utile, mais dans la majeure partie des cas ce n'est pas le meilleur choix de don. Si vous pouvez utiliser des armes de guerre, une épée longue est meilleure que beaucoup d'autres armes à une main. Et ainsi de suite – il y a bien d'autres exemples, beaucoup plus complexes (on peut dire que ce genre de choses a toujours existé à *D&D*. Le plus souvent, nous nous sommes juste assurés que nous ne l'avions pas supprimé – nous voulions récompenser la maîtrise du jeu).



Il y a cependant un troisième concept que nous avons pris de la création de règles dans le style de *Magic*. Ce n'est qu'avec six ans de recul que j'appelle ce concept "Création de JdR style tour d'ivoire" (peut-être est-ce un terme qui ne convient pas trop, mais ça évoque quelque chose). C'est l'approche que nous avons adoptée dans la Troisième Édition : en gros, juste exposer les règles sans donner beaucoup de conseils ou d'aides. Cette stratégie est reliée de par la bande au second point ci-dessus. L'idée ici est que le jeu ne donne que les règles, et que les joueurs comprennent les tenants et les aboutissants eux-mêmes – les joueurs sont récompensés pour avoir réussi à maîtriser les règles et pour faire les bons choix

plutôt que les mauvais.

Peut-être est-ce évident d'après le nom que j'ai trouvé pour ce style d'écriture de règles mais je ne pense plus que ce soit tout à fait une bonne idée. J'étais en train de lire un passage d'un livre récent, et je l'ai trouvé plutôt obtus. Mais ce n'était pas la faute de l'auteur. Il suivait juste la direction proposée par les livres de base. Néanmoins, le tout aurait été bien meilleur si l'auteur avait juste défoncé cette barrière que ce genre de création place entre l'auteur et le joueur, et aurait juste dit au lecteur de quoi diable il parlait.

Pour continuer à utiliser l'exemple simpliste ci-dessus, le don Robustesse aurait pu être écrit afin que ce soit clair qu'il était fait pour des mages elfes de niveau 1 (où il leur donnera sûrement une augmentation de leurs points de vie de 100 %). C'est aussi utile quand vous savez que vous jouez une partie en one-shot avec un personnage de niveau 1, comme lors d'une convention (vous ne voudrez sûrement pas prendre des dons de création d'objets dans un tel cas, par exemple). La création de JdR style tour d'ivoire requiert un processus en deux étapes de la part du lecteur. Vous lisez la règle, et puis vous réfléchissez à comment elle s'intègre dans le reste du jeu ⁽¹⁾. Il y a un moment d'entendement, puis un moment de compréhension. Ce n'est pas quelque chose de terrible, mais fournir directement et de façon claire les deux étapes au lecteur, au moins de temps en temps, ne l'est pas non plus.

Tandis qu'on peut discuter du fait de se contenter de donner les règles aux joueurs pour qu'ils en fassent ce qu'ils veulent, il y a tout autant à dire sur le fait de simplement les donner au lecteur dans une approche plus honnête et plus familière. Peut-être que le futur [2003] livre *Dungeons et dragons pour les nuls* sera comme cela. Je l'espère.

Article original : [Ivory Tower Game Design](#)

(1) NdT : Lire à ce sujet [Pourquoi cette règle stupide pourrait ne pas être si stupide](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

Comment je veux que vous me parliez de votre univers

© 2011 Zak Smith

Un article de Zak Smith, tiré de [Playing D&D with porn stars](#), et traduit par Thouny



NdT : tous les liens sauf le premier ont été rajoutés par notre équipe

Depuis que j'ai commencé le-truc-que-j'écris-et-dont-je-parle-à-qui-veut-bien-m'entendre-mais-dont-je n'ai-pas-envie-de-faire-de-la-pub-ici, des gens l'ont appelé un "univers" [*setting* en VO. Synonymes : monde, décor, cadre (NdT)]. Ce qui est vrai : c'en est un, mais je n'y ai simplement jamais pensé en tant que "univers" ; c'était seulement "le coin où je mets mes idées pour *D&D* pour que [ma compagne et joueuse] Kimberly puisse les exploser".

Bref, Sir Larkin va prochainement [relire et commenter](#) [l'univers de campagne pour *AD&D*] [Les Royaumes Oubliés](#) ^{grog} [1^{re} édition – 1987] et je suis impatient de lire son compte rendu, parce qu'il sait écrire de manière abordable et que je n'ai jamais réussi à finir un bouquin de supplément de contexte sans y être forcé (Bon, peut-être pas "jamais" : j'ai fini *Carcosa* ^{grog}, et quelques trucs de [Palladium](#) ^{grog} quand j'avais genre 12 ans parce que je n'avais rien de mieux à faire). Pourtant, j'ai la compétence Langue (Anglais) à genre 98 % : alors, où est le problème ?

Le problème, c'est que la plupart des suppléments de contexte sont remplis de descriptions interminables, en prose, d'un monde de jeu de rôle. Qui peut être :

- A. directement adapté d'une œuvre littéraire, cinématographique, télévisuelle, etc. ; ou
- B. une création techniquement originale.

Si c'est le A., alors ce monde est mieux décrit ailleurs : dans le livre ou le film dont il est tiré ⁽¹⁾. Peut-être que j'ignore combien de kilomètres séparent la Comté du Mont Venteux, mais j'aurai déjà lu la plupart des informations contenues dans un supplément pour Newhon dans un roman de Newhon écrit de manière bien plus divertissante, et que j'ai visiblement tant aimé que j'en ai acheté la version JdR.

Si c'est le B., alors le problème est différent.

L'univers de jeu doit être décrit ; or, l'auteur de JdR qui écrit sur cet univers (que celui-ci soit génial ou pas) est, presque par définition, plus mauvais à cet exercice qu'un auteur qui gagne sa vie en écrivant uniquement des histoires — ou au moins des choses que j'ai envie de lire.

Il n'y a peut-être que 0,001 % des œuvres de fiction jamais écrites par des écrivains professionnels réputés que j'ai envie de lire. Partant du principe que je n'ai pareillement envie de lire que 0,001 % des œuvres de fiction jamais écrites sous la forme de suppléments par un écrivain de JdR, cela ne représente sans doute que 2,1 personnes dans toute l'Histoire de notre loisir.

En d'autres termes : le supplément de contexte est plein d'écrits originaux, rédigés par un auteur dont le style n'est pas vraiment le point fort.

Et si vous lisez — pour votre loisir — quelque chose que vous n'avez pas envie de lire, vous n'en retiendrez rien. Donc si, en tant que MJ, j'ai besoin de retenir que Gémirvana est la capitale du Mouettegosier, je suis foutu.

Un problème connexe est que l'univers est presque toujours plein de détails concrets qui ne sont que des versions remaquillées et réarrangées de faits ou d'idées tirées du monde réel ou d'autres œuvres de fiction. Le Saint Graal devient la Sphère du Sorcier, il y a une pseudo-Angleterre, une pseudo-Allemagne, une forêt "tolkienesque", etc. Tout cela est fait à dessein, et pour des raisons que je peux comprendre, mais les auteurs doivent du coup produire beaucoup de bla-bla pour

expliquer les Grands Cataclysmes et les pénuries de carburant au lieu de simplement dire quelque chose comme “Ok, t’as vu *Mad Max*, j’imagine ? Eh bien, *Les Mutants des Antipodes* c’est pareil, mais avec des kangourous mutants armés de Uzis, ok ?”. Ou alors les auteurs comparent les densités de population d’Ilthbone et d’Hammarr, ou racontent que la guerre entre les Skorcs et les Guelfes a duré 1300 ans.

C’est là que je commence à piquer du nez. Oui, Oerth est certainement un endroit fabuleux, mais ce n’est pas parce que “la Mikar prend sa source dans les vastes marais à l’est de la forêt de Haute-futaie”, ou parce que “les Lorridges se situent à l’extrémité nord du massif de Lortmil”. C’est parce qu’il y a des tyrancœils qui y vivent.



Alors, comment doit-on faire ? Je pense que si vous voulez créer un univers pour votre jeu, ne nous le racontez pas : *montrez-le-nous*. Les auteurs de JdR savent écrire des règles — des règles qui simulent des genres — alors présentez votre univers *sous forme de règles* (et de monstres, d’objets, etc.) et de rien d’autre.

Plutôt que de décrire en quoi les Landes claniques sont différentes des Marches de Skarrblown, créez simplement une table de rencontres aléatoires comme suit :

Landes Claniques

- 1-2 Chiens sauvages
- 3-4 Fantômes de pierre
- 5-6 Marchands du clan de la Griffes
- 7-8 Moine
- 9-10 Pèlerin

Marches de Skarrblown

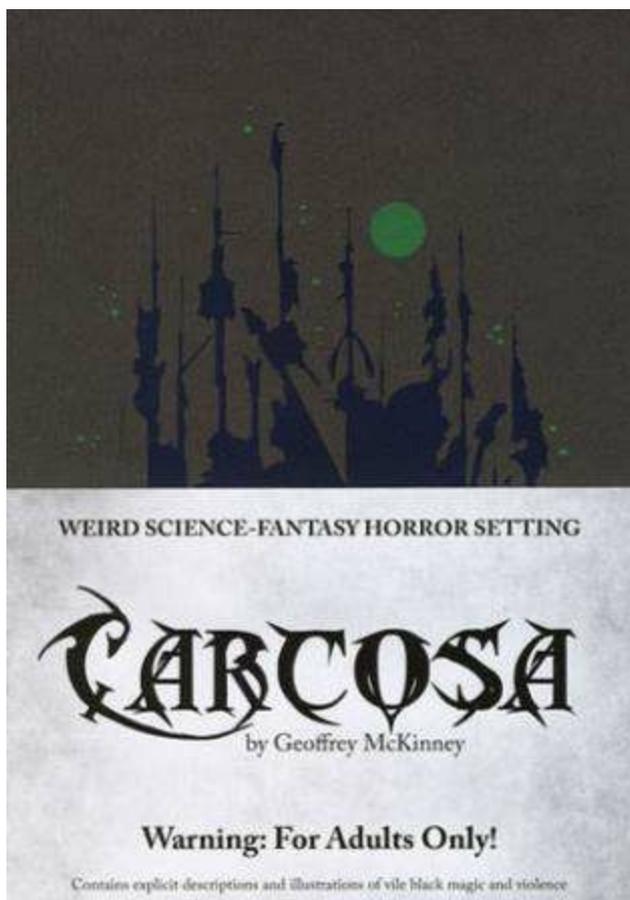
- 1-3 Chiens sauvages (affamés, ½ PV)
- 4-5 Charrette de marchandise du clan de la Griffes, abandonnée
- 6 Aucune rencontre
- 7 Bruissement inquiétant
- 8 Vautour d’os
- 9 Pèlerin
- 10 Chien sauvage mort

Vous voulez de l’histoire ? De l’ambiance ? Rien dans tout le monde de Greyhawk ne bat cette phrase :

Relique : Œil de Vécna

Le nom de Vécna est rarement prononcé, ou alors à mi-voix, et jamais à portée d’oreille des étrangers, car les légendes racontent que le spectre de cette liche autrefois toute-puissante erre encore sur ce monde... (et maintenant, quelques règles concernant cet Œil).

En clair, plutôt que de vous embêter à en décrire chaque lieu, avant d'expliquer des règles qui répètent ce que vous venez de décrire sous la forme d'articles encyclopédiques, bâtissez votre monde fictif à partir des outils que vous nous donnez pour y faire jouer.



C'est comme cela que *Carcosa* le fait : des classes de personnage, de nouveaux objets, sorts et monstres, pas des pavés d'information sur l'univers. Ce qui se rapproche le plus du traditionnel guide de voyage, ce sont de courtes descriptions, hexagone par hexagone, des sujets intéressants — mais même ces derniers prennent la forme d'informations utilisables en jeu. Vous devez tout assembler vous-même ; mais malgré cela, vous ne pouvez pas dire que l'univers n'est pas *décrit*.

NdT : extrait de la critique de Carcosa par Batranoban [chez le Grog](#)

Des descriptifs très sanglants et très gore de centaines de rituels à base de tortures diverses et variées, des dieux lovecraftiens et pervers, et surtout une titanesque carte et un listing de centaines de rencontres sur ce continent.

Alors en général c'est bref : on a de une à trois phrases qui nous disent "Tiens, vous voyez une ruine avec 1d8 hommes rouges qui luttent contre 1d4 homme-serpents", et paf débrouillez-vous avec ça ! Comme le propose l'auteur, il s'agit plus d'un réservoir à idées que d'un vrai univers à jouer. Mais bon, on peut y jouer; pour de vrai, entre deux DVD de Starcrash et de Conan, mais faudra que le meneur développe largement des intrigues et événements en rapport avec les (trop) brèves rencontres.

Pendant une partie, un MJ emploie tout son art à faire vivre ses idées, et à faire en sorte que les règles complètent et développent ces idées, pas à réciter des textes sur des généralités interchangeables. Pourquoi les descriptions d'univers ne font-elles pas de même ?

Ce que tout le monde veut savoir de votre univers, c'est :

- En quoi est-il différent de tous les autres univers du même genre ?
- Quelles règles avez-vous imaginées pour le faire vivre ?

Si vous créez un jeu de rôle que vous souhaitez vendre, alors oui, vous pouvez écrire une introduction, pour les nouveaux. Sinon, donnez-nous une carte, une image ou deux, et expliquez le reste de l'univers avec les règles. Faites-nous confiance, nous lirons les règles, c'est pour cela que nous avons acheté ce bouquin.

Sélection de commentaires

ckutalik

C'est amusant de voir que personne ne réagit à ta diatribe, alors que je la trouve si pertinente qu'elle devrait être diffusée comme un message d'intérêt public dans tous les milieux rôlistes.

Personnellement, non seulement j'en ai appris davantage sur [Tékumel](#)^{wiki} dans les petits paragraphes placés autour des tables et des règles de l'édition originale d'*Empire of the Petal Throne* que dans les divers suppléments officiels de contexte qui sont parus depuis, mais j'ai mieux apprécié l'univers grâce à eux.

Donc oui oui, taisez-vous et jouez.

mordicai

Je dois dire que j'aime les manuels de JdR pour eux-mêmes, dans leur intégralité, avec des trucs sur l'univers étendu et même — vous allez rire — les nouvelles. Enfin, pas toujours, mais ça ne me gêne pas de leur donner leur chance. Bien sûr il y a de mauvaises surprises, mais je demande à un bouquin de JdR d'être suffisamment intéressant pour me distraire pendant ma visite matinale aux toilettes.

mordicai

Il y a une courte nouvelle dans un livre de *Wrath* où l'esprit maléfique de Cleitus le Noir se plaint qu'Alexandre le Grand ne l'ait jamais aimé — j'en garde de bons souvenirs. J'apprécie toujours ces petits textes apocryphes [des extraits de livres imaginaires à l'intérieur du livre de règles]. Je sais qu'ils ont des défauts, mais ça ne me dérange pas.

Néanmoins, le cœur de ton article – un univers n'est jamais mieux décrit que par les règles – est valide. Par exemple, un trait régional accordant aux habitants du Boomerangistan un bonus à l'utilisation de boomerangs est un moyen aussi bon qu'un autre de mettre ce principe en œuvre. Même si, personnellement, j'aime bien avoir aussi l'explication des raisons anthropologiques sous-jacentes qui expliquent cela.

Article original : [How I Want To Hear About Your Setting](#)

⁽¹⁾ NdT : C'est discutable. Si le JdR est inspiré d'une série littéraire de 35 tomes, ou télévisuelle de 5 fois 24 épisodes, ou même simplement de 6 films de 2h30 chacun, un livre peut bien en présenter l'univers de façon bien plus compréhensible et utilisable. De plus, on peut aimer un monde via une adaptation en film ou jeu, sans devoir se forcer une littérature pas toujours top qui en parle. [Retour](#)

Comment écrire un JdR Mythique du Nouvel Âge Réminiscent

© 2002 Jonny Nexus

Un article de Jonny Nexus, tiré de [Critical Miss](#) n°7 (hiver 2002), et traduit par Antoine Drouart



[Critical Miss](#), le magazine pour les rôlistes dysfonctionnels, présente...

Devenez connu comme le Loup Blanc

Vous vous demandez probablement ce qu'est un Jeu de Rôle "Mythique du Nouvel Âge Réminiscent". En fait, ce n'est pas un terme consacré. Nous (U) l'avons inventé. Nous aurions pu donner à cet article un titre plus spécifique, mais alors nous aurions pu être attaqués en justice. Bon...

Disons que vous voulez écrire un JdR. Et on va dire que vous n'avez pas des tonnes de créativité ou d'inventivité. Vous voulez donner aux gens ce qu'ils veulent. Ou, plus précisément, vous voulez trouver quelque chose dont les chiffres de ventes indiquent qu'il offre déjà ce que les gens semblent vouloir, et leur donner un truc qui y ressemble.

Cet article est pour vous. Voici un guide simple pour écrire en quinze étapes un JdR "Mythique du Nouvel Âge Réminiscent" (U). Nous l'avons illustré par un exemple de concept de jeu, encore que je me sois arrêté à la moitié parce qu'il utilise des stéréotypes assez douteux et en toute franchise, j'ai perdu courage. [NdT : Votre traducteur dévoué, ne reculant devant aucun sacrifice, s'est lui-même fendu d'un exemple tout aussi douteux mais qu'il a mené jusqu'au bout, lui !]

Étape 1 : le Thème du JdR est les Personnages qui sont joués

Dans la plupart des JdR, le thème est lié soit à un univers, soit à un genre. Ainsi à *D&D* vous pouvez jouer n'importe quel personnage d'heroic-fantasy. Dans *Star Wars*, vous jouerez dans l'univers de la *Guerre des étoiles*.

Mais dans un JdRMdNAR, le thème du jeu est que vous jouez tous des personnages d'une certaine nature, que ce soit des magiciens, des rats (U), ou des vendeurs de contrats d'assurance au rabais. Typiquement, c'est une sorte d'"espèce", mais ça peut aussi être un rôle.

Étape 2 : Appelez le "Quelque chose : l'Autre chose"

...où le "quelque chose" est le type de personnage que vous jouez.

L'"Autre Chose" n'a pas vraiment besoin d'avoir une signification quelconque. Elle est là parce que, en général, vous ne pouvez pas déposer l'appellation "Quelque chose" en tant que telle.

Il est difficile de déposer un mot comme "Magicien", parce que c'est un mot de tous les jours. Mais vous pouvez déposer une phrase que vous avez composée vous-même, comme "Magiciens : la Guerre Magique".

Étape 3 : Placez-le dans un monde presque comme le nôtre

Cette étape est cruciale. Votre JdRMdNAR ne doit pas se dérouler dans un univers de fantasy ou de science-fiction. Il sera sur Terre, dans le présent ou un futur proche.

Sauf que ce ne sera pas tout à fait comme notre Terre. Il sera assez proche pour que les joueurs soient un tant soit peu familiers avec l'univers, mais suffisamment différent pour qu'ils aient besoin d'acheter des "Guides" pour chaque région géographique que vous publierez.



En surface, c'est notre monde, mais dans ses profondeurs une société parallèle est cachée aux yeux des gens normaux (c'est-à-dire, fondamentalement, tous ceux qui ne font pas partie des "Quelque chose").

Cette société a ses propres règles, ses propres dirigeants, ses propres lieux d'intérêt. Les membres de cette société (c'est-à-dire, les "Quelque chose") connaissent la vraie vérité du monde. Les autres n'en ont foutrement aucune idée.

La beauté de tout cela est de permettre aux joueurs de fantasmer que notre monde réel est en fait le monde du JdRMdNAR, que les "Quelque chose" existent là dehors, ce qui rend l'expérience du JdR plus prenante. Bien sûr, le désavantage est que des joueurs perturbés commencent à penser que le monde réel est réellement le monde du JdRMdNAR, et soient amenés à de hideuses fautes de goût vestimentaire.

Étape 4 : avoir un Objectif "Global"

Il ne suffit pas de créer un simple univers où les personnages luttent pour atteindre leurs buts, quels qu'ils soient. On n'est pas à *Traveller* ^{grg}. Il doit y avoir un objectif global quelconque au jeu. Les "Quelque chose" ne font pas qu'exister. Leur existence a une signification (c'est la Signification, avec un grand S).

Il ne faut pas en faire trop. Les joueurs doivent croire que les personnages qu'ils jouent sont vraiment très importants. Plus le principe en est absurde et grotesque, mieux c'est. Et si vous pouvez les relier à un mythe ou une religion existants, si possible de façon tordue, c'est encore mieux.

Mais nous avons probablement donné trop de règles, et pas assez d'explications. Commençons par construire notre propre exemple.

NOTE : le but de l'exemple ci-dessous est de faire une satire de la tendance qu'ont certains éditeurs à prendre des cultures, des gens, des légendes ou des détails parfaitement normaux, peut-être même communs, et à les Signifier avec un grand S (c'est-à-dire leur associer un niveau cosmique de signification). Nous avons choisi un groupe particulier pour cette caricature. Il n'y a là aucune intention d'attaquer ce groupe d'aucune façon [d'ailleurs le traducteur est lui-même dépendant de l'État].

Étape 1 : les Personnages

Dans notre jeu, les joueurs interpréteront des Fonctionnaires, un ancien peuple qui a coexisté avec le reste de l'humanité depuis l'aube des temps, ou du moins depuis la première circulaire administrative.

Étape 2 : le Nom

Nous appellerons notre JdRMdNAR "Fonctionnaires : l'Admynistration".



Étape 3 : l'Univers de jeu

C'est un monde comme le nôtre. Mais prenez la mauvaise file d'attente, entrez dans le mauvais bureau et vous découvrirez un monde étrangement différent. Il sera plein d'hommes et de femmes, mais pas d'hommes et de femmes tels que vous les connaissez. Ils sont affairés, indifférents. Ils parlent un langage qui semble fait de mots existants mais qui mis ensemble n'ont aucun sens. La seule chose que vous comprenez est "Revenez demain avec le bon formulaire". Et après 16h00, ils disparaissent tous comme par enchantement pour réapparaître le lendemain matin à dix heures...

Étape 4 : l'Objectif Global

Alors prenons la Bible, faisons-lui faire une rotation de 180 degrés et tirons-en quelque chose de vraiment stupide.

Au début il y avait le vide. Et le vide était sans forme. Visiblement, il était vide. De toute façon, Dieu – suivant un plan stratégique d'implémentation en 6 jours – se rendit responsable de la création de l'univers, du monde et de l'homme.

Désolé, je dois trop bavarder avec les gars du marketing. J'essaye encore.

Dieu créa le monde, et nous avec. Cela lui prit six jours.

(Je vous passe le détail long et ennuyeux de tout ce qu'il a dit. Si nous écrivions un JdRMdNAR, nous aurions fait une bande dessinée au début pour expliquer tout le bazar, mais nous ne sommes pas en train de la faire, nous n'avons pas de BD, alors basta !)

Les hommes se multiplièrent, et ce fut rapidement un beau bordel. Dès qu'ils étaient en groupe (c'est-à-dire plus de deux), les hommes n'arrivaient plus à s'entendre, et tôt ou tard se mettaient sur la gueule. Dieu leur passa bien une petite douche froide pour les calmer, rien n'y fit. Alors il convoqua un de ses plus zélés serviteurs, Maurice (ce qui était son nom de code : son nom public était Moïse, qui passait mieux à l'époque). Il lui confia le Journal Officiel Divin, qui était composé de 333 tablettes de pierre contenant tous les règlements, lois, circulaires et autres amendements qui devaient permettre la bonne entente des hommes sur Terre. Mais Maurice/Moïse jugea que le monde n'était pas encore prêt à recevoir cet enseignement d'un seul coup, et que 333 tablettes de pierre étaient bien trop difficiles à transporter en bas du Mont Sinaï. Aussi en descendit-il 2 à charge de preuves. En secret, il confia les 331 autres à un ordre secret : l'Administration, dont les membres étaient les... Fonctionnaires.

Depuis, les Fonctionnaires distillent peu à peu cette connaissance à l'humanité et la guident vers la Société Parfaite, envers et contre tous les désordres de l'Histoire, les adversaires diaboliques qui œuvrent contre cet Objectif et contre tous les plans de diminution de leurs effectifs et autres réductions de budget.

Étape 4a : Contredites l'Objectif Global

Plus tard, vous pourrez sortir d'autres jeux qui se passent dans le même univers, mais dont les Objectifs contredisent l'Objectif du premier jeu. C'est-à-dire que si les personnages ont une appréhension correcte des Pourquoi du monde qui les entoure, ils ont tort dans un autre jeu.



Dans "Retraités : la Caco-chymie", les personnages incarnent des Retraités qui savent que la seule chose qui peut sauver le monde est le Retour au Bon Vieux Temps.

Étape 5 : Un Ennemi Puissant

En lien avec l'Objectif global, il doit y avoir un peuple, une race ou une entité qui luttent contre l'Objectif quel qu'il soit.

Les Ennemis éternels des Fonctionnaires sont les Libéraux, qui pensent que l'Administration est une cabbale monstrueuse qui pousse le monde vers la Stase totale. L'Objectif transcendantal des Libéraux est de... gagner plus de pognon.

Étape 6 : Créez des Groupes/Tribus/Clans/Sectes/Guildes...

Vous devez créer un certain nombre de groupes au sein de l'univers de jeu, chaque personnage n'appartenant qu'à un seul de ces groupes. Le choix du groupe n'influence pas seulement le rôle du personnage dans le monde, mais aussi la personnalité, les capacités et les buts du personnage.

Il y a une raison très importante pour laquelle vous devez avoir plusieurs groupes. Cela vous permettra de publier des Guides du joueur (appelés aussi *splatbooks* [\(L\)](#)) pour chaque groupe, et de multiplier vos ventes d'autant. Et une fois que vous avez fait le tour des groupes, vous pouvez même écrire un livre pour les personnages qui n'appartiennent à aucun groupe (vous aurez besoin d'un nom spécial pour ces personnages, comme s'ils formaient une sorte de... groupe).

Les Hénarques n'appartiennent à aucun groupe en particulier, mais forment une cabbale secrète qui s'infiltré dans les autres groupes.

Premièrement, vous devez donner un nom aux groupes.

Au début les Fonctionnaires étaient unis mais, avec le temps, ils se sont scindés en différents Mynistères.

Ensuite, venez-en aux groupes eux-mêmes (il vous en faut au moins une demi-douzaine, sinon plus). Nous ne donnons pas ici la liste complète des Mynistères, mais voici quelques exemples.

Les Postiers : ce sont les messagers de l'ordre et leur influence s'étend partout à travers le pays, jusque dans les plus petits villages. Un Postier est jovial et aime bien boire un petit coup en passant. Mais juste un.

Les Contrôleurs : ils sont les gardiens de l'Administration, s'assurant que chacun a bien les autorisations nécessaires pour faire ce qu'il fait. Un Contrôleur est austère et sévère.

Les Conducteurs : ce sont les pilotes de l'ordre. Ils sont les seuls à maîtriser les différents moyens de locomotion. On ne les voit que rarement car ils sortent très peu de leurs cabines de commande. Un Conducteur est mystérieux et en retard.

Étape 6a : Le Groupe Disparu

Il y a toujours un groupe qui n'existe plus, et qui est aujourd'hui entouré de mystère et de légende.

Il y a longtemps, le Mynistère des télécommunicateurs s'occupait des transmissions au sein de l'Admynistration. Mais il a été démantelé par une violente attaque des Libéraux et seuls les Postiers ont survécu. La seule trace qu'il reste aujourd'hui des Télécommunicateurs est un abonnement téléphonique indéchiffrable, outrageusement cher dont personne ne sait exactement à quoi il sert. Des rumeurs courent sur le fait que les Libéraux prépareraient une nouvelle offensive sur les Postiers survivants.

Étape 6b : Le Groupe Maléfique

Il y a toujours un Groupe Maléfique (dans notre exemple un Mynistère) qui travaille activement contre l'“Objectif” décrit à l'étape 4 (de préférence, il travaille pour les Ennemis définis à l'étape 5).

Le Mynistère du Budget est censé gérer l'argent de l'Admynistration. En réalité, il est corrompu et travaille pour les Libéraux à réduire toujours plus les fonds disponibles pour les autres Mynistères.

Étape 7 : Pouvoir Exceptionnels

Les personnages – qui, après tout, sont tous membres d'une race ou d'un peuple spécial – ont des capacités plus nombreuses et plus puissantes que les gens normaux. Votre but est essentiellement que les Grosbills puissent ignorer tous les aspects “Angoisse existentielle”, “Objectif” ou “conflit moral” de l'univers de jeu, et puissent créer des bêtes de combat à la place.



Les Fonctionnaires ont plus de RTT que les autres et une meilleure retraite (comparativement à leur salaire), ainsi que dans certains cas, des pouvoirs propres à leur Mynistère (les EDFiens ont un rabais sur leur facture d'électricité, les Conducteurs ont des billets gratos...). Tous les Fonctionnaires ont le puissant pouvoir de Grève. Il leur permet de plonger leurs adversaires (tout le monde, en fait), dans une stase intemporelle.

Étape 8 : pas d'Avantages ni de Désavantages

De nombreux JdR utilisent le concept d'Avantage/Désavantage pour donner du relief au personnage. Ce n'est pas le cas pour un JdRMdNAR. Vous ne devez pas inclure de telles règles dans votre livre de base.

Elles trouveront leur place dans le *Guide du joueur* que vous sortirez trois mois plus tard.

Étape 9 : Faites une fiche de personnage pourrie

Ne vous préoccupez pas de faire une fiche de personnage particulièrement utile dans le livre de base.

Vous pourrez toujours en publier une meilleure dans le *Guide du joueur*, et des fiches encore meilleures dans les suppléments dédiés aux différents groupes.

Étape 10 : Employez une terminologie archaïque

Lorsque vous écrivez vos règles, la dernière chose à faire est d'appeler un chat un chat. Le dictionnaire des synonymes est votre ami.

Si vous voulez un attribut qui mesure la force, ne l'appellez pas "force". Trouvez un mot obscur à la place, qui n'est plus utilisé dans une conversation courante depuis le XVII^e siècle.

Dans Fonctionnaires : l'Administration, l'attribut pour la force s'appelle la Fougue, on appelle l'intelligence, l'Esprit, et l'habileté est renommée la Grâce.

Étape 11 : N'appellez pas le groupe des personnages un "groupe"

N'appellez jamais le groupe, un "groupe". Utilisez un nom classique à la place.

Dans Fonctionnaires : l'Administration, les personnages forment un Kabinet.



Étape 12 : Phrases Accrocheuses

Dégotez quelques phrases accrocheuses pour décrire le jeu, quelque chose de poétique, peut-être de l'époque de Baudelaire.

Les risques du métier : son menton a soudainement quitté la paume de sa main droite posée grâce à un coude et sa tête est venue frapper lourdement le bureau. Une fois encore, un fonctionnaire s'est tué au travail. [Les Nuls, presque à l'époque de Baudelaire]

Étape 13 : GN

Sortez plus tard une version GN ⁽²⁾ qui utilise la règle de [Pierre-papier-ciseaux](#) ^{wiki}.

Étape 14 : les T-shirts

N'oubliez pas de sortir des T-shirts, avec des dessins obscurs du livre de règles. Dans la seconde édition remplacez les illustrations douteuses (mais éventuellement les plus croustillantes) par celles qui peuvent faire vendre.

Étape 15 : la Deuxième Édition

Et enfin, la deuxième édition. Assurez-vous que la première édition contienne suffisamment d'erreurs et de limitations pour pouvoir lancer une deuxième quelques années plus tard.

Article original : [How to write a "New-Age Mythic" game](#)

(I) NdA : Merci aux divers membres de l'équipe qui ont contribué par leurs réflexions et leurs idées. [Et pour la trad du titre, à la parodie des Inconnus sur la secte du grand Skippy, nous guidant vers "une totale liberté d'esprit cosmique vers un nouvel âge réminiscent" et file ton pognon. (NdT)] [\[Retour\]](#)

(II) NdA : À partir de maintenant, nous le remplacerons par le sigle JdRMdNAR. [\[Retour\]](#)

(III) NdA : J'avais écrit ça pour rire, mais j'ai découvert depuis qu'une célèbre maison d'édition proposait vraiment un supplément qui vous permet de jouer un rat. [\[Retour\]](#)

(1) NdT : De *to splatter* (éclabousser, répandre). Désigne la myriade de suppléments archipointus avec lesquels vous allez inonder les étagères des collectionneurs. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Deux exemples vécus d'une partie de GN *Vampire* avec [Mes mésaventures de Grandeur nature](#)^{ptgptb} et [Toujours plus de mésaventure de Grandeur Nature](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

See Page XX

L'article de Robin D. Laws vous a plu et vous lisez l'anglais dans le texte ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans son ebook [See Page XX](#) (PDF disponible au prix de 2,95 €) qui reprend les 24 premiers articles du webzine de Pelgrane Press.



Liste des articles

Tear Up Your Character Sheet, You've Been Voted Off the Island
Yes, but... part one ([Oui, mais...](#) ^{ptgptb})
Yes, But...The Scenario ([Oui, mais... - Le scénario](#) ^{ptgptb})
Pitches and Misses ([Méchantes vérités sur les boniments](#) ^{ptgptb})
Pardon Me, I Must Be Going ([Excusez-moi, je dois y aller](#) ^{ptgptb})
Make It A Gimme ([Faites un don](#) ^{ptgptb})
Roleplaying As Gestural Narrative
Driven in a Fiat ([Selon mon bon vouloir](#) ^{ptgptb})
Self-Control Freaks ([Les tarés du self-control](#) ^{ptgptb})
The Creeps and How to Get Them ([Comment donner la chair de poule](#) ^{ptgptb})
Kill Me and Take My Stuff If You Insist But At Least Let Me Tell You My Backstory First
When Planning Turns To Wrangling ([Quand la planification tourne à la baston](#) ^{ptgptb})
Points Of Distinction ([Facteurs de distinction](#) ^{ptgptb})
The Internet Is Your Cheat Sheet ([Internet est votre antisèche](#) ^{ptgptb})
Fear of Structure: The Diagnosis
Fear of Structure II: Exploratory Surgery
Red Herrings and Ticking Clocks ([Fausses pistes et comptes à rebours](#) ^{ptgptb})
Don't Do That
Kitting Out GUMSHOE
GUMSHOE Example Of Play
Fakebooking It
Consensus: Like A Fiat, But With More Passenger Room
How to Design for GUMSHOE
The Esoterrorists Scenario Design Notes

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be (vf)* ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



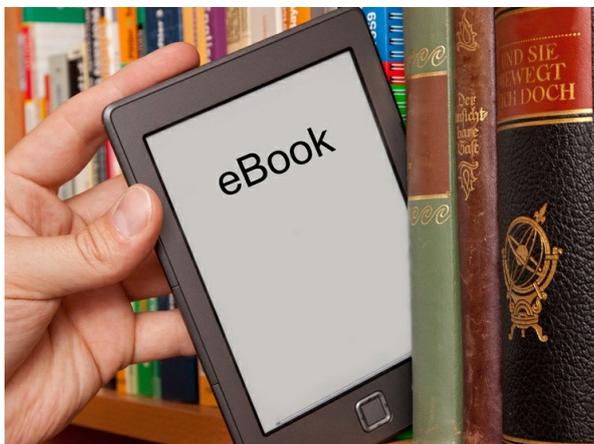
[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



[# 01 – Le plaisir de la table](#)

[# 02 – Les grosbills, ces incompris ?](#)

[# 03 – Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[# 04 – La théorie... c'est pratique](#)

[# 05 – Dirty PJ](#)

[# 06 – Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[# 07 – Le père Noël est un rôliste](#)

[# 08 – Comment écrire un bon scénario](#)

[# 09 – Les maîtres de l'improvisation](#)

[# 10 – Bâtir une campagne mythique](#)

[# 11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?](#)

[# 12 – Narrativisme, mon amour](#)

[# 13 – Fatal Fumble](#)

[# 14 – Le système, cet important](#)

[# 15 – Le JdR, c'est le maaal](#)

[# 16 – Mon perso, ce héros](#)

Sans compter nos ebooks spéciaux !

[Hors série n°1 : La compil'](#)

[Quatre-vingt-dix-minutes](#)

[Ebook spécial : L'Ombre du passé](#)

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : Emily Dresner-Thornber, Steve Darlington, Monte Cook, Robin D. Laws, Jonny Nexus

Traducteurs : Pierre Buty, Fabheck, Fabien Deneuve, Pierre Carmody, Thomas Krauss, Antoine Drouart

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappaport, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
Modes de jeu cachés et création	5
Sélection de commentaires	6
Modes de jeu cachés et création, la suite	8
Sélection de commentaires	8
Style et structure	12
Les facteurs de distinction	16
Morceaux croquants – Première partie	20
Morceaux croquants – Deuxième partie	24
Étape n°1 : le concept	24
Étape n°2 : le synopsis	26
Étape n°3 : le plan de base	27
Choix créatifs	30
Conseils pour concepteurs débutants de JdR	30
Écorcher les chats sur Ragblatt III	30
Dites-le tel quel	30
L'Anecdote Toute-Puissante	32
L'Avatar de Joe	32
Raconter les choses sans en avoir l'air	33
Aparté polémique	34
Vignettes	34
Stats, Citations et Trucages	35
Savoir Quand se Taire	35
Création de JdR style “Tour d'ivoire”	38
Comment je veux que vous me parliez de votre univers	40
Sélection de commentaires	43
Comment écrire un JdR Mythique du Nouvel Âge Réminiscent	44
Étape 1 : le Thème du JdR est les Personnages qui sont joués	44
Étape 2 : Appelez le “Quelque chose : l'Autre chose”	44
Étape 3 : Placez-le dans un monde presque comme le nôtre	44
Étape 4 : avoir un Objectif “Global”	45
Étape 1 : les Personnages	45
Étape 2 : le Nom	45
Étape 3 : l'Univers de jeu	46
Étape 4 : l'Objectif Global	46
Étape 4a : Contredites l'Objectif Global	46
Étape 5 : Un Ennemi Puissant	47
Étape 6 : Créez des Groupes/Tribus/Clans/Sectes/Guildes...	47
Étape 6a : Le Groupe Disparu	48
Étape 6b : Le Groupe Maléfique	48
Étape 7 : Pouvoir Exceptionnels	48

Étape 8 : pas d'Avantages ni de Désavantages	48
Étape 9 : Faites une fiche de personnage pourrie	48
Étape 10 : Employez une terminologie archaïque	49
Étape 11 : N'appellez pas le groupe des personnages un "groupe"	49
Étape 12 : Phrases Accrocheuses	49
Étape 13 : GN	49
Étape 14 : les T-shirts	49
Étape 15 : la Deuxième Édition	49
See Page XX	51
Se tenir au courant	52
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	54
Crédits	56