

ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

Créer son jdr : l'avis des

PROS



EBOOK PTGPTB(VF) N°19



Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Débuter dans le milieu du JdR](#)

[En Amérique où tout est possible](#)

[Tous les éditeurs ne sont pas les mêmes](#)

[Chroniques d'un auteur indépendant](#)

[Sélection de commentaires](#)

[Que signifient tous ces "Crédits" ?](#)

[Le qui fait quoi dans la création d'un jeu](#)

[Crédits de conception](#)

[Les crédits graphiques](#)

[Crédits de production](#)

[Conclusion](#)

[Notes des créateurs de Unknown Armies](#)

[La montagne](#)

[Comment me dissuader de jouer à votre jeu](#)

[Première partie : Premières impressions](#)

[Deuxième partie : Lisibilité](#)

[Troisième partie : En cours de jeu](#)

[Le gâteau piétiné](#)

[Les poules ont des dents](#)

[L'économie du jeu de rôle en tant que loisir](#)

[Les limites du livre électronique : comparaison avec le format papier](#)

[Copyright et "usage raisonnable" \(fair use\)](#)

[Distribution & Marketing](#)

[De quoi sera fait demain ?](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks PTGPTB](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Ce livre numérique a été réalisé au format epub, avant d'être converti aux formats AZW3 et PDF, avec les limitations inhérentes à toute conversion. Pour une lecture optimale, nous vous conseillons donc d'utiliser le format epub, dont les solutions de lecture sont présentées [ici](#) ^{ptgptb}.

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 dix-neuvième ebook PTGPTB. Nous vous annonçons en décembre dernier que la création rôliste était un sujet trop vaste pour être traité en une seule fois. Après le processus créatif en tant qu'auteur, voici l'étape suivante : les professionnels du JdR.

Comment fonctionne l'économie du jeu de rôle ? Quels sont les trucs pour réussir à percer ? À quels éléments accorder toute son attention ? Nos neuf articles tâcheront de vous éclairer sur ces questionnements et sur bien d'autres.

PTGPTB étant un site de traductions d'articles de jeu de rôle, les textes présentés concernent majoritairement le marché anglo-saxon, et non le marché francophone. Certains éléments vous paraîtront peut-être même dépassés. Toutefois, comme les différents conseils restent valables pour peu qu'on les adapte au marché local, il nous a semblé pertinent de les insérer dans ce livre numérique.

Dans un premier temps, Monte Cook (dans le rôle de l'éditeur) vous révélera [comment mettre le pied à l'étrier](#). The Chatty DM interviendra ensuite dans le rôle du jeune auteur pour vous dévoiler ce qu'implique réellement de [travailler pour un professionnel](#). Enfin, parce que travailler dans un tel milieu suppose d'en connaître les termes, Greg Costikyan vous dressera un panorama des différents [intervenants du jeu](#) et de leurs rôles.

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.

Débuter dans le milieu du JdR

© 2003 Monte Cook

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



En Amérique où tout est possible

Quasiment tous les jours, je reçois des mails de gens qui veulent être publiés dans le secteur du jeu. Ils veulent connaître le secret pour percer, et je ne peux pas leur en vouloir. Ça donne vraiment l'impression qu'il doit y avoir un truc.

Qu'est-ce que vous devriez faire pour devenir un créateur de jeu ? Peut-être pas ce que vous pensez. Si vous envisagez de vous lancer dans la création de jeu, il y a des chances que c'est parce que vous avez été un MJ pendant longtemps, et que les gens ont vraiment apprécié vos créations. Vous avez développé une pléthore de matériel et votre propre univers et/ou système de jeu déjà entièrement finalisé et éprouvé. C'est formidable. Maintenant, mettez tout ça de côté.

À la place, téléchargez [les guides de proposition d'articles de *Dragon Magazine*](#) ou de [Dungeon Magazine](#). Fabriquez aussi soigneusement que vous le pouvez un article à soumettre, en suivant au plus près la ligne directrice. Envoyez-la, et soyez optimiste.

Pourquoi *Dungeon* et *Dragon* ? Ils sont de loin les magazines les plus lus du marché. Même si écrire pour *D&D* ou du matériel d20 ne vous intéresse pas, essayez de vous faire publier dans un de ces deux magazines si vous voulez devenir un créateur de jeu. La plupart des professionnels du secteur les lisent au moins en diagonale, et n'importe lequel d'entre eux sera impressionné si vous y avez été publié. *Dragon Magazine*, en particulier, est tout simplement l'endroit le plus indiqué pour percer dans le secteur.



Tout le monde n'a peut-être pas démarré là-bas (moi, par exemple), mais beaucoup de gens l'ont fait. Je peux attester, par exemple, que les grands pontes du jeu de rôle de Wizards of the Coast surveillent à la fois *Dungeon Magazine* et *Dragon Magazine*, et y cherchent des créateurs de talent. Mettez votre nom sur quelques bons articles là-dedans, et vous aurez fermement mis votre pied dans l'ouverture de la porte. Notez, je n'ai pas dit que vous y étiez arrivés – juste votre pied. Le reste dépend de vous.

Prenez quelque chose de grandiose à quoi vous avez pensé – des nouveaux dons, des nouveaux monstres ou n'importe quoi d'autre, peut-être un scénario particulièrement bon – et proposez-le à un de ces magazines. S'ils n'en veulent pas, proposez quelque chose d'autre. N'abandonnez pas. Quand j'ai dit que vous deviez mettre toutes vos créations précédentes de côté, je ne voulais pas dire *tout*. Tirez-en quelques bons morceaux et transformez-les en articles. Soyez cependant prêt à changer beaucoup de ce que vous avez créé pour coller aux besoins de l'article et aux souhaits de l'éditeur. Soyez prêt à le réécrire en

entier depuis le début. Vous écrivez pour eux, maintenant – ceci n’est pas juste une excuse pour que quelqu’un publie vos règles maison ou un scénario de votre campagne exactement comme vous l’aviez créé à l’origine. Ce qui colle aux besoins de votre JdR personnel n’est pas nécessairement ce qui fera un bon article ou un bon scénario pour *Dungeon Magazine*.

Maintenant, vous pourriez être en train de penser “Un article dans *Dragon* c’est bien, mais j’ai créé un univers entier et je suis prêt à l’envoyer à un éditeur”. Eh bien, si c’est ce que vous voulez vraiment, bonne chance, mais vous prenez l’approche la plus complexe face aux obstacles devant vous. Tenter de vendre un univers de jeu entier à un éditeur est probablement la chose la plus dure à faire dans le marché du JdR. Le récent concours de propositions de Wizards of the Coast [où a gagné l’univers d’Eberron (NdT)] a été l’exception à la règle, et non la règle.

Quasiment personne ne cherche à publier de nouvel univers. Et voici pourquoi : la plupart des éditeurs ont monté leur propre maison d’édition parce qu’ils avaient un univers et n’avaient trouvé personne pour le publier. Ils ne sont pas intéressés par votre univers car ils sont occupés à travailler sur le leur. Si vous êtes un auteur non publié, demandez-vous “Pourquoi un éditeur voudrait publier mon univers avant celui d’un auteur déjà édité, ou même avant le sien?”. La dure réponse est : il ne le ferait pas. Même si c’est génial. C’est pour ça qu’il faut commencer petit – comme avec des articles dans des magazines. Il faut d’abord que vous fassiez vos preuves.

Tous les éditeurs ne sont pas les mêmes

Maintenant, laissez-moi parler un moment du domaine de l’édition de JdR. Pensez-y comme une bascule. Réalisez maintenant que Wizards of the Coast est assis à un bout de la bascule, et qu’absolument tous les autres sont à l’autre bout pour faire contrepoids. Et pourtant Wizards of the Coast est trop lourd pour que la bascule bouge. Voici la formule : si un éditeur d20 sort un livre et vend N exemplaires, Wizards of the Coast vendrait (N fois 10 à 50) exemplaires de ce même livre (et si ce n’est pas du d20 ET pas publié par Wizards, divisez N par deux).

Qu’est ce que cela signifie pour un créateur de JdR qui prospecte ? Ça signifie que vous ne devriez pas penser que tous les éditeurs sont les mêmes. Pas dans l’échelle de paiement, pas dans le nombre d’exemplaires vendus, et pas dans ce qu’ils attendent. Même si vous voulez travailler en tant qu’auteur pour Wizards, vous pourriez travailler dans de meilleures conditions si vous commencez d’abord par un plus petit éditeur. Il est plus facile de se faire remarquer par un éditeur plus petit, et ceux-ci acceptent les propositions et les contributions. Wizards n’accepte jamais les contributions externes – ils ne font que donner des tâches spécifiques à des indépendants. D’un autre côté, vous pouvez découvrir que seul Wizards (et peut-être quelques rares autres éditeurs) paient assez pour vivre vraiment de l’écriture, même à mi-temps. Ainsi peut-être que travailler pour Wizards ou un grand éditeur devrait être votre objectif à terme.

Et quand je dis “travailler pour Wizards”, je veux dire en tant qu’indépendant. Ne vous attendez pas à ce que Wizards of the Coast embauche des créateurs de jeu à plein temps dans les prochaines années.

Si vous recevez une lettre de refus d’un éditeur, ne renvoyez pas de réponse impolie. N’acceptez pas une date limite pour ne pas la respecter ensuite. Ne bâclez pas votre travail. Toutes ces choses vont pousser un éditeur à ne plus travailler avec vous. Qui plus est, le monde du jeu est très, très petit. Si vous coupez les ponts avec un éditeur et que vous ne pensez pas que cet éditeur en discutera avec un autre et lui racontera tout ce que vous avez fait, alors vous ne comprenez pas comment fonctionnent les choses. Les éditeurs se parlent en effet entre eux – même des éditeurs de magazines et de sociétés différents.

Le marché est trop petit pour que nous ne nous connaissions pas. Et si vous faites du bon boulot pour Erik Mona (l’éditeur de *Dragon Magazine*, et un type vraiment bien), soyez assuré que non seulement il va encore vouloir continuer à travailler avec vous, mais qu’il va parler de vous à d’autres éditeurs. Et si vous avez quelques participations à *Dragon* sur votre CV, d’autres personnes du marché vous respecteront pour ça. De même, si Erik met en garde les autres éditeurs contre un certain créateur non fiable, cet auteur ne va plus obtenir beaucoup de travail.

La dernière chose que j’aimerais ajouter à tout ça est que lorsque que vous êtes publié, si vous êtes toujours intéressé pour continuer, utilisez le contact que vous venez de vous faire pour avoir plus de travail. Si vous avez travaillé avec un éditeur et que votre projet ou article est terminé, poursuivez presque immédiatement avec une autre proposition ou idée pour voir s’ils en veulent plus. Si vous avez fait du bon boulot, l’avez livré à temps et agi professionnellement, il y a des chances pour que votre éditeur veuille retravailler avec vous (il y a étonnamment peu de gens qui rassemblent ces trois qualités, surtout sur leur premier contrat). Continuez à avancer de nouvelles idées et utilisez le crédit que vous venez de gagner pour avoir un travail, même si c’est avec quelqu’un d’autre.

Tout le processus pour “percer” peut être frustrant et confus. Parfois c’est bien de discuter avec d’autres qui passent par les mêmes choses que vous. Pour aider, Sue et moi avons créé une page Internet : [Writers and Editors Workshops](#) (“Les ateliers des auteurs et éditeurs”). Visitez cette page pour trouver des ressources sur comment se lancer, et venez sur les forums pour comparer vos notes avec d’autres qui essaient de percer sur le marché.

S’établir solidement en tant que créateur sur le marché est un processus lent. Même les gens qui ont eu des coups de bol à leurs tout débuts disent que c’est difficile de trouver un autre contrat et de se faire un nom. C’est comme grimper une échelle. Chaque article que vous écrivez est un autre échelon, et une fois que vous en avez grimpé assez, vous pouvez obtenir un contrat pour écrire une partie d’un bouquin, et enfin, finalement, un livre à vous. Être lent et régulier, bien faire, rendre dans les temps du travail de qualité, est la meilleure façon de grimper cette échelle. Bonne chance.

Chroniques d'un auteur indépendant

© 2012 Chatty DM

Un article de Chatty DM, tiré de [Critical Hits](#), et traduit par Arthur Camboly



Les Sorciers de la Côte et moi, Quelques leçons.

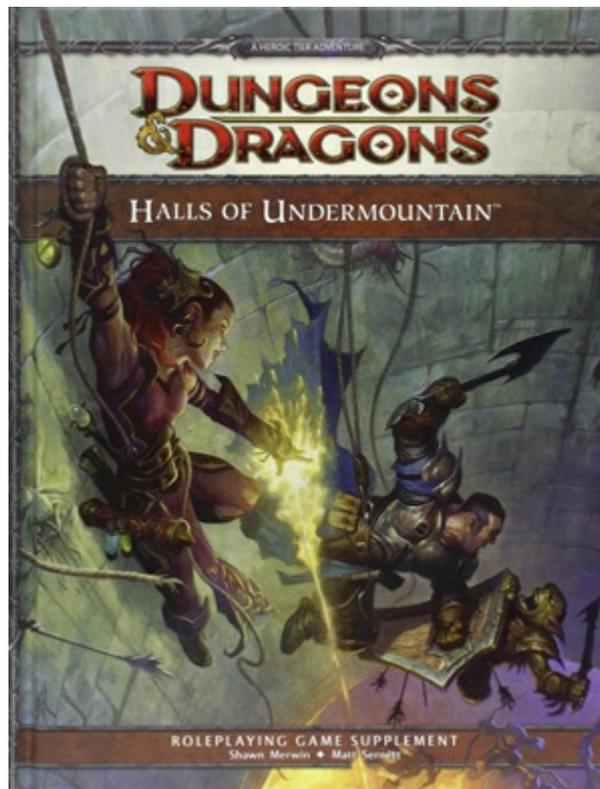
En 2011, l'équipe de production de *D&D* chez Wizards of the Coast a contacté plusieurs blogueurs et [auteurs] indépendants du milieu du JdR. Ils voulaient se servir de la communauté des créateurs de contenu amateur pour découvrir de nouveaux talents et apporter de nouveaux points de vue dans leurs revues de la gamme *D&D*.

Je faisais partie des invités. Mon expérience s'est avérée... intéressante. Plus d'un an après, j'aimerais la partager pour que les auteurs indépendants, actuels et à venir, évitent de faire les mêmes erreurs et présupposés que moi.

Comme tous les invités, on m'a présenté une liste des articles prévus pour l'année à venir (de début 2011 à début 2012) et on m'a demandé sur lesquels j'aimerais me pencher. On nous a aussi encouragés à proposer des idées d'articles. J'ai montré mon intérêt pour certains articles et j'ai exposé quelques idées, qui étaient surtout des versions remaniées de celles, plus anciennes, que j'avais déjà envoyées.

Leçon n°1 : si une idée n'est pas retenue la première fois, ne la représentez pas sous un déguisement. Essayez autre chose.

On m'a attribué 4 articles (j'en ai perdu un en chemin). Je devais créer les règles [pour les personnages] de niveau 0 de la 4^e édition de *D&D*, et j'ai aussi écrit un article sur ces personnages. Je me suis aussi retrouvé à écrire une aide de jeu pour [le scénario/campagne] [Halls of Undermountain](#)^{grog}, détaillant des monstres mécaniques créés par Trobriand, le Mage de Métal.



J'avais deux contacts chez Wizards avec qui je correspondais. Greg Bilsland était l'éditeur de [Dragon Magazine](#) ^{wiki}, et Chris Perkins le responsable du contenu pour [Dungeon](#) ^{wiki}. Ils étaient mon interface avec le reste de l'équipe *D&D* : les développeurs, les rédacteurs et les responsables graphiques. On m'a dit de leur adresser mes questions.

Je pourrais décrire mon expérience d'indépendant chez WotC sous forme de chroniques journalistiques, mais j'ai une histoire qui résume parfaitement ce que c'est de travailler pour eux en freelance.

Il y a 20 ans environ, mon ami Eric a été reçu au Collège militaire [royal du Canada]. Après un entraînement d'un an en sciences et pour devenir officier, on lui a dit de choisir son métier au sein des Forces armées canadiennes. Il a demandé à devenir pilote de chasseur [F-18](#) ^{wiki}. Le processus de sélection des Forces armées était très simple : prendre tous les aspirants pilotes de chasse et les mettre dans un simulateur de vol... sans leur donner d'instructions. Puis on choisit les deux meilleurs de chaque classe pour leur faire suivre le véritable entraînement.

Mon ami n'a pas été retenu...

Ça résume plutôt bien mon expérience avec WotC. Une fois qu'on vous a donné le feu vert pour écrire un article ou une aventure, il vous incombe de livrer exactement ce qu'on vous a demandé. Il y a bien des modèles à suivre et toute une série de recommandations bien écrites, mais le soutien humain qu'on vous apporte n'est jamais à la hauteur de ce qu'on vous a promis. Que je sois bien clair : je ne pense pas qu'ils soient seuls responsables. C'est le cas pour tous ceux qui ont un boulot, de nos jours : les éditeurs de *D&D* sont surchargés de travail et doivent s'occuper d'une tonne de projets en cours en même temps. Dans les faits, ne vous attendez pas à être pris en charge, ou à ce qu'on vous apprenne le b.a.-ba du milieu. Vous avez une (peut-être deux) chance(s) de remettre ce qu'ils vous ont demandé, et ils pensent que vous savez tout de leurs attentes.

Ces attentes, les voici : rédiger des manuscrits de premier ordre, captivants, qui ne demanderont pas ou peu d'efforts de correction de grammaire, de syntaxe ou d'orthographe. Ces conditions sont absolument intraitables et vous ne pouvez pas vous permettre de les ignorer.

Leçon n°2 : Oui, [The Chicago Manual of Style](#) ^{wiki} [un code de règles de rédaction largement utilisé aux États-Unis (NdT)] est un bouquin **énorme** et très cher. Mais si vous voulez rédiger pour WotC, ce genre de livre sera votre Bible. J'ai décidé de m'en passer... et j'en ai payé le prix. L'anglais n'étant pas ma langue natale, j'aurais pu m'en servir comme d'une excuse... mais ça ne fait pas professionnel quand on travaille pour le client qui paye le mieux du circuit.

Leçon n°3 : Si vous êtes décidé à devenir auteur indépendant, procurez-vous *Microsoft Word*. Le logiciel n'est pas parfait, mais c'est ce que tout le monde utilise dans le milieu. Oubliez Open Office et Google Drive. Achetez la suite Microsoft Office.

Leçon n°4 : Ça peut paraître injuste, mais un bug dans la version 2010 empêche la bonne importation de certains styles de modèles de documents de WotC quand vous ouvrez un modèle. Je suggère fortement d'utiliser Word 2007, sauf si quelqu'un peut confirmer que le bug a été corrigé.

Une fois qu'on m'a confié les projets, on m'a demandé d'en dresser un brouillon pour que les producteurs et les développeurs puissent émettre des commentaires. Actuellement, faire un brouillon n'est plus obligatoire. Mais que ça ne vous dispense pas d'en écrire un. Croyez-moi, **faites-le** ! Je vous conseille d'ailleurs d'envoyer vos premiers jets directement aux développeurs de *D&D* pour qu'ils sachent comment vous compter aborder l'article. Envoyez-les aussi à tout autre indépendant digne de confiance ayant signé l'accord de confidentialité de WotC : ça vous donnera un autre regard sur votre travail.

J'ai eu des retours très positifs sur mes brouillons. On a validé mon approche inédite des pouvoirs à base de jetons pour les personnages de niveau 0 (en me donnant des conseils très avisés). Ma proposition de faire l'aventure de niveau 0 sur le plan du [Chaos Élémentaire](#) a également été bien reçue, surtout qu'elle a bien amusé le responsable.

Mais voilà qu'on aborde un autre problème. J'avais proposé des idées qui s'éloignaient pas mal des "canons" établis par *D&D* (comme des mécanismes façon JdR *indie*, et faire se dérouler une aventure dans un décor qui est hors de sa plage de niveaux habituelle), et des personnes du département Recherche & Développement les ont défendues contre des gens qui ne les aimaient pas. Je dis ça car j'ai eu des retours secs de la part de gens haut placés, disant qu'ils n'aimaient pas mon approche. Heureusement, on ne m'a pas demandé de changer de cap. Pour ça, je remercie ceux qui ont défendu mes idées.

Leçon n°5 : N'essayez pas sans cesse de réinventer la roue du jeu de rôle. Soyez innovants, mais sans rechercher le non-conformisme à chaque fois...

Mais là n'était pas le vrai problème. Tandis que des personnes défendaient un indépendant qui devait faire ses preuves avec des idées folles au sein de l'équipe de *D&D*, je n'ai pas réussi à rédiger un brouillon qui convienne aux standards établis de WotC. On a dû considérablement revoir mon article, lequel ne convenait pas aux modèles (à cause des styles defectueux) ; de plus, je l'ai rendu plusieurs jours en retard et il avait besoin de plus de contenu pour être véritablement étoffé. Aucun des

ces soucis n'était un problème en soi, mais cumulés, ils m'ont classé dans la catégorie "pas vraiment fiable".

Pourquoi est-ce arrivé ? Parce que j'ai commencé à travailler trop tard. J'ai ignoré les guides stylistiques (en pensant que l'anglais et le français se ressemblaient suffisamment... Malheureusement, un univers les sépare.) Et je me suis fait entuber par les styles de MS Word sans m'en rendre compte.

Leçon n°6 : Intégrer l'engrenage de la machine à pigistes de WotC, c'est la partie facile. Rendre des articles de premier ordre sans supervision ou presque, c'est votre responsabilité. Montrez-**leur** que vous pouvez piloter un F-18 : ils ne peuvent pas se permettre de vous l'apprendre et ne le pourront sans doute jamais.

Peu importe à quel point vous êtes doué, créatif ou passionné : en tant qu'indépendant, vous n'avez absolument pas droit à un essai gratuit. On vous donne votre chance quand on accepte une de vos idées. Si vous la ratez, et ce même si personne n'a pris le temps de vous expliquer les règles du jeu, ce sera votre faute. On s'en souviendra et il sera d'autant plus difficile d'être assigné à un autre projet. Je le sais... Je le vois dans le ton des remarques que j'ai récemment reçues au sujet de mes projets refusés.

Leçon n°7 : Rangez au placard ce sentiment que tout vous est dû. Vous faites partie de plusieurs douzaines d'auteurs moyennement compétents auxquels WotC fait appel. Si vous ne les impressionnez pas, ils choisiront le suivant car ils peuvent se le permettre. Votre boulot, c'est de les émerveiller et de livrer un produit qui ne leur rajoutera pas de la charge de travail. C'est comme ça qu'ils fonctionnent : acceptons-le ou allons voir ailleurs.

Leçon n°8 : Pour l'amour de Dieu, ne laissez ni coquilles, ni fautes d'orthographe dans vos brouillons. Ce sera un refus quasi-automatique, surtout si vous êtes sur leur liste "surveiller-les-erreurs".

J'ai quand même écrit trois super articles pour *D&D* dont je suis extrêmement fier. La critique les a très bien reçus et on m'en fait encore des compliments. J'ai toutefois compris que je n'étais clairement pas "sur la liste" après ceux-là.

Suis-je aigri ? Plus maintenant. Je me vois comme un professionnel et j'endosse l'entière responsabilité de la façon dont j'ai géré les choses. Les producteurs ont eu la gentillesse de m'avertir, mais j'ai quand même raté le coche.

Heureusement, depuis, j'ai découvert d'autres équipes où mes talents (qu'il s'agisse de mes forces ou de mes faiblesses) sont davantage en accord avec leur façon de faire. Je me suis peu à peu amélioré. Ce n'est pas parfait, mais c'est mieux.

Voici une liste de conseils, souvent répétés mais pas toujours appliqués, si jamais on vous confie un projet :

- Écrivez ce pour quoi on vous paie, ni plus, ni moins.
- Faites un brouillon et faites-le valider par un tiers... de préférence, l'un des producteurs.
- Envoyez l'article avant la date limite. Si c'est impossible, prévenez le producteur à l'avance et proposez une autre date à laquelle vous vous tiendrez.
- Suivez les guides stylistiques et les modèles, ce n'est pas facultatif.
- Laissez votre ego à la porte quand vous recevez des "commentaires" des producteurs et des relecteurs. Restez toujours poli, quel que soit votre degré d'agacement ou de colère.
- Ne jamais, au grand jamais... envoyer votre premier jet. Relisez-le trois ou quatre fois avant de l'envoyer. Laissez-le de côté puis reprenez-le trois ou quatre fois encore.

Qu'en est-il de vos expériences en tant qu'éditeur ? Vous voulez partager des conseils, vos trucs "À faire" et "À ne pas faire" ?

Laissez un commentaire ou postez-les sur votre blog !

P.S. : Mon ami Jerry parle de sa propre expérience, plus récente, [sur son blog](#) ^(en).

Sélection de commentaires

Thor Olavsrud

En tant qu'auteur professionnel et éditeur travaillant en-dehors du milieu du JdR (hormis pour quelques articles rôlistes que j'écris par passion), je suis d'accord avec tout ce qui a été dit.

Moins le correcteur a de travail à faire pour publier vos travaux, plus on vous considère et plus on vous donnera de travail. Le meilleur compliment qu'un éditeur puisse faire, c'est "Il écrit vite et sans faute".

Si vous n'avez pas bien mis en page votre article, ça rajoute du boulot à l'éditeur.

Si vous n'avez pas suivi les guides de style du magazine, ça rajoute énormément de boulot à l'éditeur.

Si vous n'avez pas vérifié l'orthographe ni relu votre exemplaire vous-même, ça rajoute du boulot à l'éditeur.

Si vous rendez votre exemplaire en retard, soit votre éditeur doit remplir en urgence le vide que vous avez créé, soit il se fera engueuler par son responsable pour ne pas avoir respecté les délais, ou les deux à la fois.

En tant qu'éditeur, j'ai eu affaire à tout ça, et je peux vous dire qu'entre deux jurons, je me disais "Je n'embaucherai plus jamais ce type. J'aurais pu écrire ça mieux et plus vite".

En aucun cas votre éditeur ne doit penser ça de vous.

Autre chose : si vous êtes un auteur qui ne fait aucune des erreurs ci-dessus, de nombreux éditeurs se feront une joie de retravailler avec vous (1) même si la qualité de votre travail ne les satisfait pas à 100 %. Tant d'auteurs font ces erreurs, que ceux qui ne les font pas sont inestimables. Après tout, les auteurs s'améliorent en écrivant.

Charlie

J'ai participé à l'édition 2011 du concours "RPG Superstar" [concours en ligne pour dénicher les nouveaux talents de l'industrie JdR (NdT)] organisé par l'éditeur [Paizo](#). Ce concours est sans pitié. Si vous voulez vous sentir mieux après avoir essayé le refus d'un éditeur, allez sur le site de Paizo et lisez quelques commentaires du jury sur les participations refusées. Vous en rirez. Vous en pleurerez. Et vous serez content que ça ne soit pas vous.

D'un autre côté, par le passé, j'ai été publié dans la version papier de *Dragon* et la version électronique de *Signs & Portents* (les deux n'existent plus, mais ce n'est pas à cause de moi, promis (2)). Je joue plutôt en deuxième division, tandis que Paizo représente la première division.

Je ne suis pas le genre à abandonner. J'ai été assez fou pour participer au concours de Paizo cette année-là (mes bleus se sont estompés depuis 2011). Et je me suis aussi essayé au concours de [l'éditeur] [Goodman Games](#) wiki en.

Bien sûr, je n'ai pas quitté mon emploi à plein temps.

Alphastream

Très intéressantes, ces informations. J'ai eu la chance de faire mes débuts en tant qu'auteur *freelance* chez *WotC* de la même façon que Chatty. Tout ce que Chatty a écrit est vrai. Il faut beaucoup d'efforts pour qu'un article soit au niveau des standards de *Wizards of the Coast*. Je souligne l'importance de les informer de ce que vous comptez faire, de faire un excellent résumé très tôt, et d'écrire plusieurs brouillons.

Selon moi, le résumé constitue une étape très importante. Si mon résumé ne me convient pas, le produit final ne me conviendra sûrement pas non plus. Le plan m'aide vraiment à m'assurer que l'article sera fluide, cohérent et qu'il apportera du contenu intéressant. La fluidité est cruciale. Heureusement, les cours d'écriture à la fac m'ont appris à savoir composer des phrases, des paragraphes et des sections qui vont bien ensemble. Un indépendant se doit d'avoir une grammaire irréprochable, mais la fluidité est quasi-obligatoire pour que les gens apprécient votre écriture. Ce n'est pas facile.

L'application et l'organisation de son (emploi du ?) temps sont les défis absolus. Il faut une discipline de fer pour s'adonner à un programme d'écriture qui n'aboutisse pas à tout faire à la dernière minute. C'est difficile à faire si on travaille à plein temps, si on a une famille, des vacances/obligations, quand il faut dormir... Établir un emploi du temps et s'y tenir, c'est difficile pour moi, mais c'est un combat de tous les jours pour produire des écrits de qualité.

Je tiens aussi à souligner ton passage sur les "idées folles". En général, les éditeurs de JdR se méfient des idées très originales. Ils préfèrent qu'on utilise des outils et des concepts déjà existants, car c'est moins risqué pour leur jeu. Quand j'ai une "idée folle", je passe beaucoup de temps à y réfléchir et à en discuter avec des amis : ça permet de la rendre moins excentrique tout en conservant l'originalité de base.

Certes, n'importe quel éditeur de JdR vous collera une étiquette selon vos succès ou échecs précédents, mais il faut s'y attendre étant donné le nombre d'auteurs auxquels ils ont recours et leur charge de travail. Rien n'est définitif : c'est leur rendre service que de leur mâcher le travail. Je pense vraiment qu'un auteur peut les contacter à propos de ses anciens manquements afin d'y remédier. S'atteler à ce qui posait problème est une bonne idée. "J'ai compris que mon dernier projet était trop excentrique. J'aimerais m'essayer à une tâche plus simple. Qui plus est, j'aimerais vous envoyer un brouillon de l'article une semaine avant la date de rendu afin de pouvoir établir..."

En tant qu'organisateur de tournois lors de conventions, je donne toujours une seconde chance aux gens, mais je puise d'abord dans ma liste d'auteurs établis. Si quelqu'un fait face à ses erreurs passées, ça me donnera sûrement envie de les reprendre. Le gros souci des gens qui travaillent avec les indépendants, c'est le manque de passion. Énormément d'auteurs ne sont pas simplement en retard... Ils abandonnent le projet, ou alors ils pondent à la hâte un très mauvais brouillon en essayant de le faire passer pour le produit final.

À propos de tournois, participer aux campagnes d'un tournoi d'un éditeur est une bonne manière de mettre le pied à l'étrier. Les organisateurs cherchent des auteurs d'aventures qui sachent très bien écrire, mais leurs

standards ne sont pas aussi élevés [que pour un supplément édité]. Et des milliers de personnes joueront à votre scénario. C'est un excellent moyen de récupérer des avis sur les scènes et [le niveau des PNJ lors des] "rencontres". Participez à une convention et faites jouer votre scénario plus de 6 fois si vous en avez envie. Ce genre d'expérience est inestimable pour les auteurs de scénarios. De même, jouer et surtout juger des parties lors d'un événement vous permettra de voir ce qu'écrivent d'autres auteurs chevronnés, de quelle manière, et comment ça fonctionne en live. La plupart des scénarios de *D&D* sont moins testés en parties !

Pour finir, Chatty, je voulais te dire que j'ai adoré lire tes articles [publiés dans le commerce (NdT)]. J'espère que tu continueras à en écrire, parce que la communauté rôliste a besoin de tes idées cool. On m'a déjà refusé des propositions et certains articles arrivés au stade final ont été bennés, mais j'essaye toujours !

Dan

J'ai écrit un article pour *Dragon Magazine* il y a 20 ans, des articles sur l'informatique ainsi qu'un livre dessus, récemment (tous ont été publiés). Mais...

Être publié m'importe peu. Je préfère les blogs comme le tien et les auteurs comme toi, plutôt que les publications officielles. Quand tu as parlé de Chris Perkins et de DDI (3), je me suis dit : "Qui ? Quoi ?". [The Chatty DM](#) ^{ptgptb} et le site web [Critical Hits](#) sont pour moi plus connus que WotC ou Paizo. En ce moment même, je préfère lire cet (ton) article plutôt qu'un des leurs. C'est bien la preuve de quelque chose.

Je choisirai toujours un article intéressant écrit par un amateur plutôt qu'un article ennuyeux écrit par un professionnel. J'apprécie plus mes articles non publiés que les autres, car les lecteurs – et moi le premier – aiment prendre leur pied et lire des choses profondes, même s'il faut supporter quelques fautes de frappe et de grammaire (ça fait aussi partie du charme).

Je comprends qu'on ait envie de faire ça [être publié (NdT)], mais au bout du compte, vous comprendrez que bosser pour WotC en indépendant c'est faire un retour en arrière. Oui, c'est plus professionnel, mais ça n'est que de l'écriture m'as-tu-vu avec des dessins tape-à-l'œil : c'est d'un ennui.

[wax banks](#)

J'ajouterais à la liste de Chatty :

Ne vous lancez pas dans un combat perdu d'avance.

En d'autres termes :

Envoyez des propositions, pas des idées.

Toujours en d'autres termes : pour beaucoup d'auteurs amateurs, proposer un article n'est que vantardise. C'est de la provocation. "Avoir une idée" n'a aucune substance, c'est sans rapport avec votre capacité à pondre un article, mais beaucoup de gens exposent leurs idées et leur enthousiasme. Tout ce qui compte, c'est votre rythme de travail, votre capacité à répondre aux nécessités de la profession. Si vous n'êtes pas sûr à 100 % que vos habitudes de travail vous permettront de produire un article prêt à partir à l'impression (par "habitudes de travail", j'entends par exemple "se servir des retours de l'éditeur"), alors vous confondez la provocation et le combat lui-même – lequel a tendance à être silencieux, douloureux et de courte durée.

J'avoue être surpris que WotC ait dû apprendre directement qu'un blogueur n'est pas synonyme de pigiste. Je dis ça sans vouloir manquer de respect à Chatty, bien sûr.

Jared Espley

Moi aussi, je suis nouveau dans le monde des auteurs indépendants. J'ai eu la chance de voir deux de mes aventures publiées dans *Dungeon*, et quelques autres articles sont restés bloqués à la phase de développement.

Voici les leçons que j'ajouterais à ta liste :

1. La phase d'édition et le développement sur papier sont d'une qualité professionnelle irréprochable quand on travaille pour WotC. Cela étant, je ne pense pas que les parties tests faites chez eux sont aussi rigoureuses (sûrement à cause de la pression constante des délais). Si vous en avez l'occasion, faites des parties tests vous-même en plus de juste rédiger.
2. S'en tenir à un emploi du temps n'est pas facile pour qui a d'autres occupations dans la vie, surtout si vous suivez mon conseil et que vous testez ce que vous écrivez.
3. Une fois que vous avez rendu votre travail, il ne vous appartient plus. Attendez-vous à des modifications, des suppressions, des ajouts importants, etc. Je pense que les changements sont bien plus importants que ceux qu'un éditeur ferait pour un romancier. Beaucoup de modifications ont énormément amélioré mes écrits, mais c'était étrange de voir mon nom sur des articles dont des passages entiers n'étaient pas de moi.

Article original : [*Freelancer Chronicles: The Coast Wizards and I, Some Lessons*](#)

(1) NdT: Ce que Monte Cook a déjà détaillé dans [Débuter dans le milieu du JdR](#), que vous avez lu précédemment. [\[Retour\]](#)

(2) NdT: *Signs & Portents* version .pdf existe toujours et nous avons [traduit nombre de ses articles](#). [\[Retour\]](#)

(3) NdT: [Dungeon & Dragon Insider](#), plate-forme en ligne réservée aux abonnés et qui donne accès aux magazines *D&D*, à des outils en ligne pour le JdR, etc. [\[Retour\]](#)

Que signifient tous ces "Crédits" ?

© 1996 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Antoine Drouart

Greg Costikyan

Le qui fait quoi dans la création d'un jeu

N.B. : Tout ce qui suit s'applique surtout au secteur du jeu de société plutôt qu'au jeu vidéo, bien que de nombreuses pratiques soient communes.

Par ailleurs, l'anglais fait une distinction nette entre *editor* et *publisher* là où le français regroupe ces fonctions sous le terme *éditeur*. L'*editor* est celui qui édite le projet dans le sens où il l'améliore et participe à sa conception. Le *publisher* est celui qui édite le projet dans le sens où il coordonne les différents intervenants pour que le jeu soit publié en temps et en heure. Pour bien rendre cette différence, nous traduirons le terme *editor* par *rédacteur* et celui de *publisher* par *éditeur*, même s'il est évident que ces choix de traduction présentent quelques approximations.

La plupart des jeux d'aventure ont une sacrée liste de crédits. Il y a l'auteur, bien sûr, mais aussi les développeurs, les rédacteurs, les graphistes, les illustrateurs, les directeurs de production, les testeurs et ceux qui ont testé en aveugle. Que font donc tous ces gens ? Et pourquoi leur nom est-il dans les crédits ?

Il est important de se rendre compte que la conception de jeu est une forme d'art qui se fait en collaboration. Même un livre implique plus d'une personne : certes, l'auteur l'écrit, mais quelqu'un l'édite, quelqu'un d'autre fait la maquette, conçoit la jaquette et un autre dessine l'illustration de la couverture. Toutefois, une seule personne réalise 90 % du travail, et c'est pourquoi seul l'auteur est crédité.

En revanche, un film est le travail de centaines de personnes, et certains génériques défilent pendant plusieurs minutes à la fin du film.

Les jeux se situent entre ces deux extrêmes. Le créateur a la plus grosse part de responsabilité dans son jeu, mais la contribution des autres est si importante qu'il est impossible de l'ignorer.

Les crédits d'un jeu se scindent en trois catégories : la conception, les graphismes et la production.

Crédits de conception

Le premier crédit est habituellement celui pour la *conception*, et le second est celui pour le *développement* ⁽¹⁾. Quelle est la différence ?

C'est une bonne question car les deux sont souvent confondus. Une digression historique s'impose...

La première entreprise à publier des jeux d'aventure fut Avalon Hill, mais elle ne sortait qu'un jeu par an et ne faisait apparaître aucun crédit. Ce fut en fait SPI, le deuxième grand éditeur, qui établit un grand nombre des procédures et des traditions qui restent d'actualité. SPI institua le duo auteur/développeur.

Elle le fit par nécessité. Aux débuts de SPI, son seul créateur de jeux était Jim Dunnigan, qui avait auparavant travaillé pour Avalon Hill. La stratégie de SPI était de prendre les parts de marché d'Avalon Hill en publiant beaucoup plus de jeux que lui. Là où AH publiait un jeu par an, SPI en publiait un grand nombre...

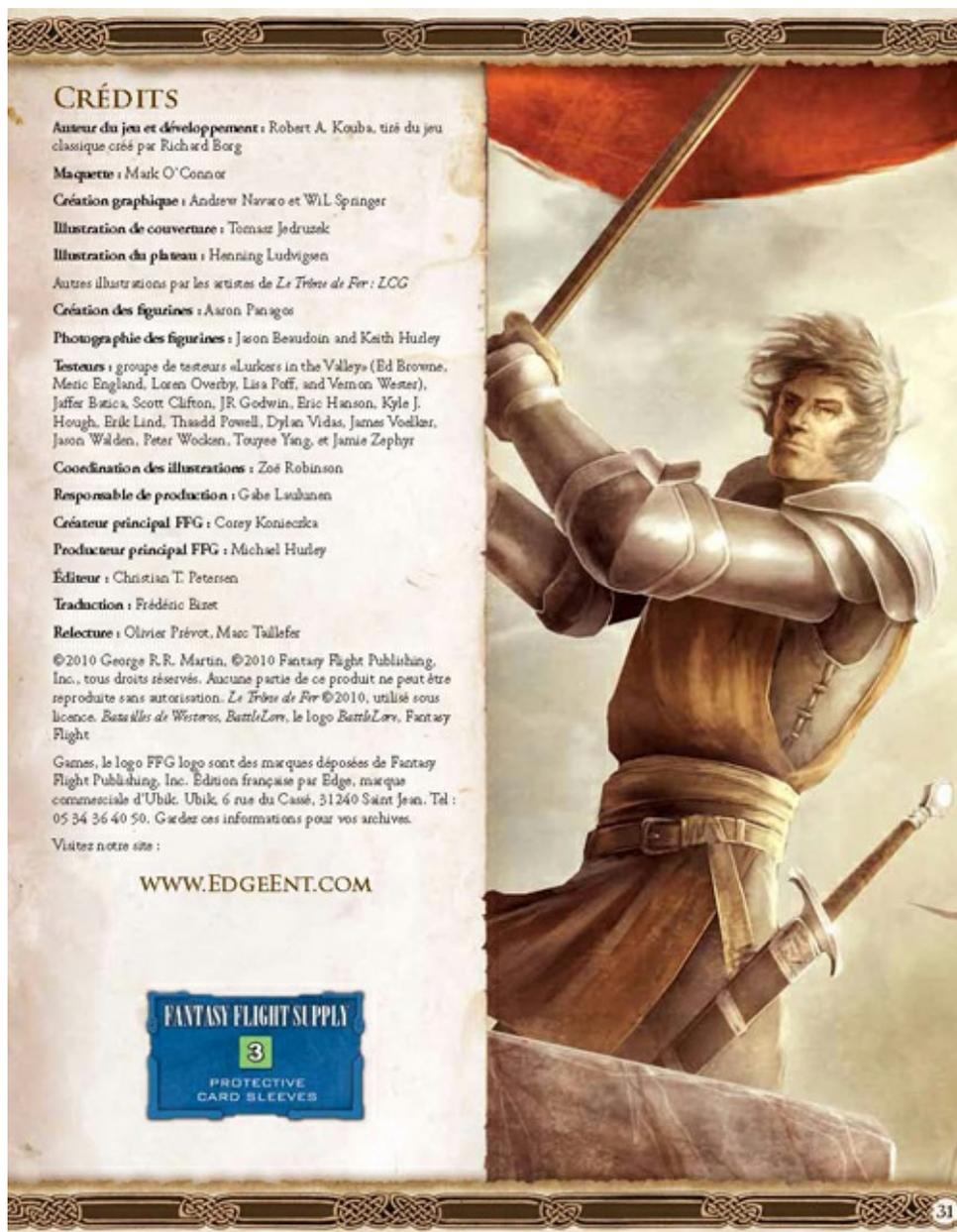
Beaucoup plus que Jim Dunnigan ne pouvait en concevoir tout seul. Mais SPI n'avait personne d'autre avec l'expérience et le talent nécessaire...

Alors Dunnigan engagea des développeurs. Le principe se déroulait en deux temps. Premièrement, les développeurs permettraient à Dunnigan de créer plus de jeux en prenant en charge une partie du travail. Deuxièmement, ils pourraient apprendre le métier et devenir auteurs en propre. Et, bien sûr, ce fut exactement ce qui se passa.

En principe, l'**auteur** est le créateur du jeu. Il fait les recherches, pose les bases du système et, d'habitude, écrit le premier brouillon des règles. Les **développeurs** prennent ensuite le jeu, le raffinent, le testent de façon répétée, corrigent les défauts du système, ajoutent ou suppriment des règles si nécessaire, les réécrivant continuellement.

Mais les rôles se superposent souvent. Quand l'auteur est arrogant ou que le développeur est inexpérimenté, le premier

peut faire presque tout le travail avec peu d'assistance de la part du second. À l'autre bout de la gamme, l'auteur ne fait pas grand-chose de plus que passer quelques pages de notes gribouillées au développeur. Il arrive d'ailleurs qu'en fait le développeur mérite bien plus d'être crédité pour le produit fini que l'auteur lui-même.



Page de crédits de Batailles de Westeros

De plus en plus, les jeux sont créés par des auteurs indépendants qui ne travaillent pas dans l'entreprise, et développés en interne par des salariés. Dans une certaine mesure, c'est une idée admirable. Dans l'édition littéraire, une partie du travail de l'éditeur est de mener les livres à travers les étapes de production. À la différence de l'auteur, il sait ce que fait le relecteur qui fait la révision, si une correction d'épreuves est nécessaire ou non, où les épreuves doivent être envoyées, et à quoi ressemble le planning. De la même manière, un développeur interne peut bien mieux coordonner la production du jeu avec les autres employés (les graphistes, les directeurs de production, les commerciaux et autres) qu'aucun auteur extérieur. De plus, le développeur peut prendre des décisions pratiques quand c'est nécessaire : quand le commercial veut changer la quatrième de couverture, ou qu'un illustrateur demande s'il peut utiliser du brun plutôt que du vert pour les extra-terrestres.

Mais l'utilisation de développeurs en interne pour des créations externes est semée d'embûches. La façon la plus facile de le démontrer est de l'illustrer par deux scénarios-types.

- **Scénario A :** un auteur de jeu expérimenté et professionnel teste son jeu de fond en comble et peaufine ses règles avec un soin méticuleux. Il l'envoie au développeur de l'éditeur, qui est inexpérimenté, inattentif, ou incompetent. Le développeur réécrit les règles en mauvais français, les rendant incompréhensibles et opère des changements majeurs qui déséquilibrent complètement le jeu. L'auteur externe est confronté à un dilemme. Il peut soit se plaindre, avec le

risque que l'éditeur le voie comme un crétin arrogant ; ou il peut ne rien dire, auquel cas son nom apparaîtra sur la couverture d'une bourse.

- **Scénario B** : Un auteur paresseux, inexpérimenté ou arrogant soumet un jeu qui est soit complètement naze, soit qui part d'une bonne idée mais qui nécessitera un travail de développement considérable. L'éditeur l'accepte parce qu'il pense qu'il se vendra très bien, ou parce qu'il souhaite conserver de bonnes relations avec l'auteur, ou parce que le directeur de la boîte est incapable de faire la différence entre un bon et un mauvais jeu (un problème courant). Le développeur de la boîte, expérimenté et consciencieux, sera forcé de passer de longues heures à transformer ce brouillon quasi bon à jeter en un jeu peaufiné et publiable. Il sera amer lors de la publication car l'auteur recevra tout les crédits – et gagnera des droits sur le jeu par-dessus le marché. Le développeur ne perçoit que son salaire – et se fait réprimander par la direction pour avoir passé trop de temps sur ce projet.

En dépit des problèmes liés à ce modèle de création/développement, il reste très utile. Les auteurs sont fréquemment trop impliqués émotionnellement et intellectuellement dans leurs jeux pour en voir les défauts ; l'implication d'une personne extérieure expérimentée est souvent très bénéfique. Le développement fait encore office d'apprentissage – et comme il n'y a aucune autre façon pour un auteur de jeu de se faire la main, il est probable qu'il conserve cette fonction.

Assez parlé des développeurs. Les **rédacteurs** [*editors*] sont la prochaine étape de la conception. Le rôle de la rédaction empiète parfois sur celui du développement ; parfois, si le rédacteur est particulièrement expérimenté, il écrira la version finale des règles, et peut éventuellement faire des propositions de modifications du jeu. Parfois encore (et dans d'autres firmes), le rédacteur se contente de faire les corrections et les relectures des épreuves. En revanche, les rédacteurs de jeu n'ont généralement pas ce même rôle de responsable de collection et de chargé des relations avec les auteurs que dans l'industrie du livre.

Les **testeurs** sont des personnes qui jouent au jeu durant la phase de développement. Ils ne sont pas payés ; leur seule compensation est d'être cités dans les crédits et de recevoir un exemplaire du jeu gratuitement. Tous les bons auteurs font un effort pour repérer et garder les bons testeurs ; ils fournissent un service qui n'a pas de prix et suggèrent souvent à l'auteur (ou au développeur) des modifications qui seront intégrées au jeu.

Personnellement, je me méfie toujours d'un jeu qui ne crédite pas ses testeurs. Cela indique soit que la maison d'édition méprise ses testeurs au point de ne pas les citer, soit qu'elle ne s'est pas donnée la peine de tester le jeu. Dans les deux cas, cela ne présage rien de bon pour le jeu.

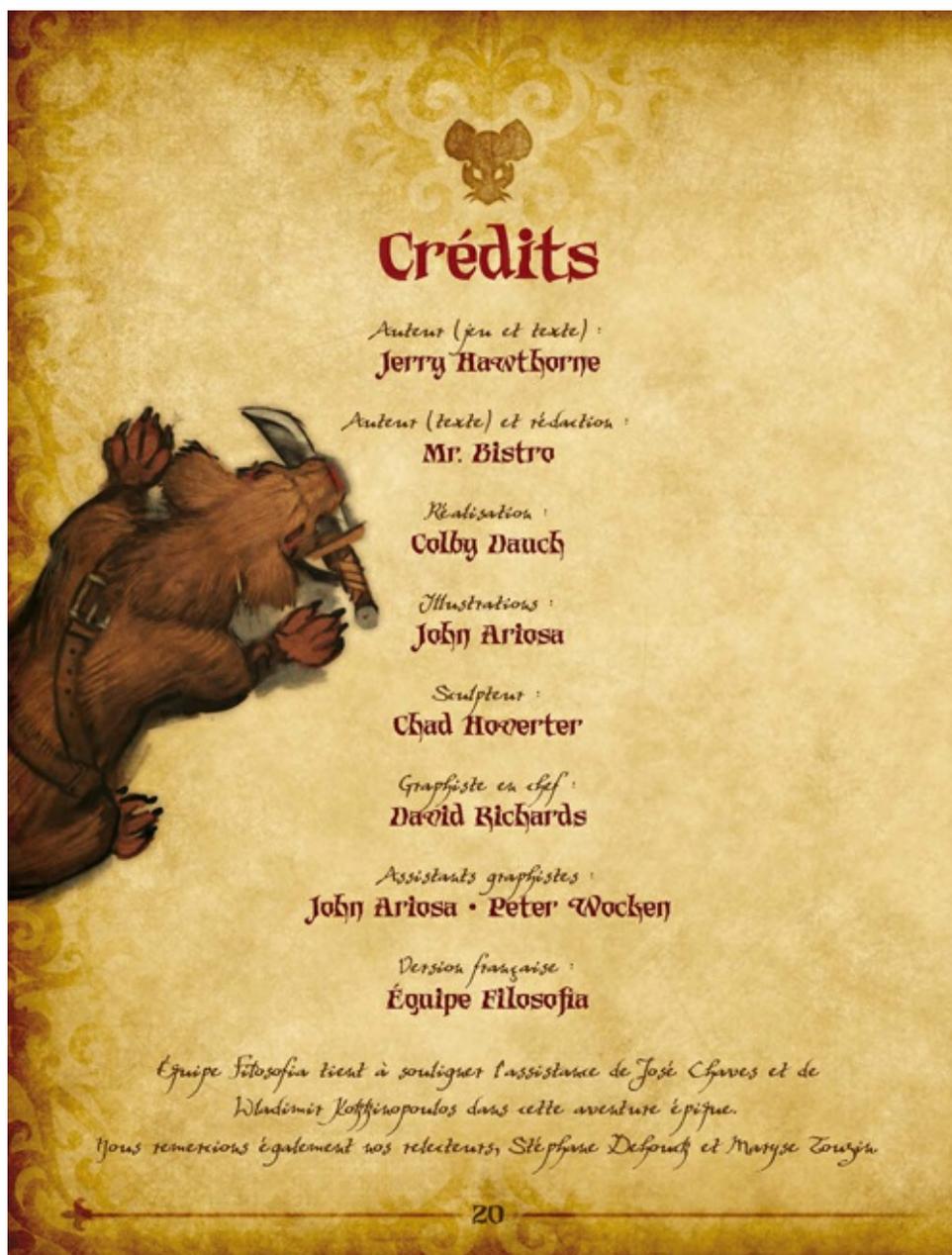
Les *testeurs en aveugle* sont des testeurs extérieurs à l'entreprise. Si un jeu est testé en présence de son auteur, il est probable que cela biaise les résultats. Par exemple s'il explique les règles à ses joueurs, il peut ne jamais se rendre compte que la version écrite est incompréhensible. Il est toujours intéressant d'avoir des testeurs à l'autre bout du pays pour découvrir comment ils s'approprient le produit. Tout bon éditeur de jeux a son groupe de testeurs en aveugle favori et entretient soigneusement cette relation.

Les crédits graphiques

La plupart des jeux ont des crédits pour la *conception graphique* ou la *direction artistique*. Ils sont souvent attribués au directeur artistique de la boîte, mais celui-ci pourra éventuellement nommer un de ses subordonnés. Le **directeur artistique** détermine l'apparence du jeu de la même manière que l'auteur du jeu détermine son ambiance. Il passe les commandes pour les illustrations intérieures et celles de couverture, conçoit l'emballage, choisit la typographie et la maquette. Il conçoit et réalise les cartes, les pions et les autres éléments du jeu.

Les meilleurs graphistes font plus que ça ; ils suggèrent une meilleure manière d'organiser les tableaux, de placer l'information, d'utiliser des représentations graphiques pour améliorer la souplesse du jeu. Le meilleur directeur artistique avec lequel j'ai jamais travaillé était Redmond Simonsen, chez SPI ; tous les jeux que j'ai écrits avec lui étaient de véritables collaborations, même s'il était crédité dans la partie graphique plutôt que dans la partie conception. Par exemple, j'avais conçu un petit jeu Porte-Monstre-Trésor en solitaire, dans lequel on dessinait la carte du donjon sur du papier quadrillé. Redmond m'a alors suggéré que nous imprimions de petites salles et des illustrations de couloirs sur des carrés de carton, pour que l'on tire ces cartons au sort pour créer le donjon. Cette suggestion était simple, graphiquement attrayante – et brillante. Le succès du jeu lui est dû plus qu'à ma propre contribution.

Souvent, une liste de plusieurs noms apparaît en dessous du directeur artistique. Ce sont les gens qui l'ont assisté en faisant la maquette, les collages, et peut-être du travail supplémentaire de mise en forme. Rarement, on voit aussi apparaître un crédit pour la **typographie**.



Page de crédits de Mice & Mystics

La plupart des jeux utilisent des illustrations originales pour la couverture. C'est pourquoi ils citent l'**illustrateur de la couverture**. Il est important de comprendre la différence entre la conception graphique et l'illustration. Un illustrateur réalise l'image placée sur la couverture. Le directeur artistique décide comment cette image sera cadrée, quelle police lui sera superposée et où, etc. Les directeurs artistiques fournissent fréquemment à l'illustrateur une esquisse grossière de l'image qu'ils veulent ; parfois, surtout avec les illustrateurs en qui ils ont confiance et avec qui ils ont déjà travaillé, ils feront une brève description verbale, ou même laisseront l'illustration entièrement à la discrétion de l'artiste. Néanmoins, bien que l'illustration soit de "l'art" et la conception graphique simplement un "art commercial", c'est le directeur artistique qui a la maîtrise de leur relation.

De nombreux jeux créditent séparément les **illustrations intérieures**.

Crédits de production

Souvent, seule une personne est créditée sous la rubrique Production. C'est généralement le **directeur de production** de la boîte. Il trouve des imprimeurs, des découpeurs à l'emporte-pièce [pour les pions et autres éléments à découper] et d'autres fabricants pour le jeu. Il coordonne le département artistique et ceux-ci pour être sûr, par exemple, que le bon à tirer arrive à l'impression à temps, et que cette dernière respecte exactement les couleurs que le département artistique souhaite. Il assure également la liaison entre les fabricants, les entrepôts et le département des ventes. Il s'assure que les fabricants fournissent

les composants du jeu à l'entreposage en temps et en heure. Il s'assure que l'entreposeur sait qu'un nouveau jeu est sur le point d'arriver. Et il vérifie que le département des ventes sait quand le jeu va être envoyé pour qu'il puisse alerter les distributeurs.

Le travail du directeur de production est un rôle clef pour tout éditeur de jeu, mais il ne contribue pas directement au jeu. Aussi, je ne pense personnellement pas qu'il devrait être crédité. Mais vous le trouverez dans de nombreux jeux.

Vous trouverez également des crédits pour l'impression ou le découpage. Ces crédits sont faits à des entreprises plutôt qu'à des individus (par exemple "Imprimé par Reflex Offset, découpage des pions par Modern Album"). Ces entreprises aiment se voir créditées mais, autant que je sache, cela ne sert à rien si ce n'est peut-être à renforcer les liens entre l'éditeur et un fournisseur apprécié.



Page de crédits de Potion Explosion

Conclusion

Qu'est-ce que tout cela veut dire pour vous ? Si vous aimez la manière dont le jeu se joue, vous devez en créditer l'auteur. Si vous pensez que les règles sont difficiles à lire, vous devez en blâmer le développeur, bien que le graphiste ou le rédacteur puissent aussi avoir leur part de responsabilité. Si vous aimez l'apparence du jeu, si vous trouvez que ces différents éléments fonctionnent bien ensemble, félicitez le concepteur graphique. Si vous aimez la couverture, cherchez d'autres œuvres de l'illustrateur. Si les pions ou les marqueurs sont mal découpés ou qu'il manque la page 17, allez vous plaindre au directeur de production.

Mais rappelez vous toujours que ce sont des personnes qui font les jeux.

Les **éditeurs** ?

Ils ne font que les vendre.

Article original : [What those credits mean](#)

(1) NdT : Dans le milieu de l'édition, on parle de rédacteur (*editor*) ; développeur est plutôt employé pour les jeux vidéo. [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Après avoir contribué à des JdR existants, avoir pris des contacts dans le milieu et vous être fait connaître, vous allez enfin pouvoir “placer” votre propre JdR. John Tynes et Greg Stolze sont aussi passés par là et vous racontent [l'odyssée de la création et de la publication d'Unknown Armies](#), depuis l'idée, la rédaction et la mise en page jusqu'aux relations avec les différents éditeurs.

Dans un autre registre, Steve Chenault est devenu éditeur. Il a donc dû répondre aux mêmes questions : avec qui travailler ? Quelle forme donner à ses suppléments ? Comment communiquer avec les rôlistes-acheteurs ? Pour lui, ce voyage est comme [escalader une montagne](#).

Enfin, Sophie Lagacé vous aidera dans vos choix éditoriaux : elle liste rien moins que ses exigences de lectrice, ses expériences et retours d'utilisation des livres de JdR, dans [Comment me dissuader d'acheter votre jeu](#).



Notes des créateurs de Unknown Armies

© 1999 John Tynes et Greg Stolze

Un article de John Tynes et Greg Stolze, tiré de *The Oracle of RPGnet* et traduit par Thomas Krauss et Antoine Drouart

The Oracle: Essays

présente

Toute l'odyssée de la création et de l'édition d'un jeu de rôle

En janvier 1999, [Atlas Games](#) publia le livre de règles de notre “jeu de rôle d’horreur transcendantale et d’action frénétique”, *Unknown Armies* ^{grég}. Cependant, le processus pour en arriver là fut long et plutôt tortueux. *The Oracle* nous a demandé de rédiger quelques notes sur la façon dont nous y étions parvenus. Vœu exaucé. La majorité de ce document est écrite du point de vue de John Tynes (JT), avec des commentaires ponctuels de Greg Stolze, précédés de la mention “GS”.

John Tynes : Vers la fin 1994, j’eus la brillante idée de créer un jeu de rôle. Une nuit, installé dans ma chambre, probablement saoul, je décidai de gribouiller quelques notes sur des concepts bizarres liés à l’occulte qui pourraient conduire à un univers de jeu. Voici ces notes, bien que ce qui suit, la seule version subsistante aujourd’hui, fût revu et augmenté en 1997.

Deux armées privées se combattent en secret, dissimulées au sein de la population. Elles manipulent les gangs, les politiciens, tout le monde. Chacune a ses objectifs propres.

Une inquisition moderne, financée par un milliardaire lunatique, emploie ceux qui ont dû changer de vie. Une sorte de Légion Étrangère fanatique. Elle efface votre passé, vous laisse tout recommencer, mais vous lui devez votre loyauté et suivre ses ordres.

Les Horlogers : des artisans éclairés, qui construisent, suivant d’anciennes méthodes, des mécanismes étranges et souvent mortellement dangereux.

Les Écorcheurs : des occultistes qui pratiquent une magie basée uniquement sur la chair humaine. Ils fabriquent des portails, font de la divination, lancent des sorts meurtriers et peuvent changer leur apparence... Mais ils ont tous besoin d’une quantité substantielle de chair pour y parvenir.

Le Clergé invisible : des humains qui ont en quelque sorte transcendé la réalité et ne sont plus complètement humains. Ils sont invisibles et immatériels, mais peuvent affecter le monde environnant en influençant des événements pour favoriser ou nuire à un individu en particulier. C’est un travail de détail, mais ils le font avec persévérance et avec un but commun. Leur puissance provient de leurs efforts concertés, tout comme les océans qui érodent les côtes.

La loge de la Renonciation : Un lieu où les énergies et les destins se croisent, et où personne n’entre de son plein gré. C’est une autre personne qui doit vous y obliger. Une fois dans la loge, il vous faut renoncer à un élément significatif de votre vie, pour ensuite devoir le combattre pour le reste de votre vie.

La Déesse Nue : une actrice porno qui a fait l’expérience d’une ascension vers le Clergé invisible pendant le tournage d’une scène de sexe. La vidéo en question a maintenant une valeur incroyable. Une secte d’illuminés la vénère comme une demi-déesse. Ils recherchent toutes les vidéos, les magazines, etc. où elle est apparue et recherchent dans ses paroles tout indice pouvant amener leur propre ascension.

Les mères de l’hiver [*Snowfallen*] : Mères d’enfants perdus qui ont connu une mort violente. Elles errent sur la Terre en suivant l’hiver. Elles ne se manifestent que lorsqu’il neige, et énoncent alors des prophéties.

C’est ainsi que commença *Unknown Armies*. Cette nuit-là, je suis allé au lit et j’ai rapidement oublié toute l’affaire.

Environ un an plus tard, je retombai sur ces notes perdues dans mon disque dur. Je trouvai qu’elles pourraient faire une bonne base pour des nouvelles. Je les dépoussiérai et j’écrivis une nouvelle intitulée *The Course of Winter*, [disponible gratuitement à la lecture sur mon site](#). Cette histoire développait certaines notes, et introduisait Alex Abel, la Nouvelle Inquisition et Eponymous. Satisfait de la tournure de cette histoire j’en écrivis une deuxième, puis une troisième. La seconde était tellement répugnante et insensée qu’elle ne sera jamais publiée. La troisième ne fut tout bonnement jamais terminée – elle parlait de l’histoire de la vie d’Alex Abel et de son obsession pour l’Ascension. À nouveau au point mort, le projet retourna dans les limbes.

Durant l’été 1996, j’appris par le téléphone arabe qu’une de mes connaissances, un illustrateur indépendant nommé Brian Snoddy, cherchait un scénariste pour mettre sur pied un projet de bande dessinée. Je dépoussiérai mon dossier sur la Nouvelle Inquisition et écrivis quelques notes pour une éventuelle série de *comics*, que j’envoyai à Brian avec le résumé de quatre numéros et “La course de l’hiver”. On trouve ces notes sur mon site web sous la rubrique [The New Inquisition](#).

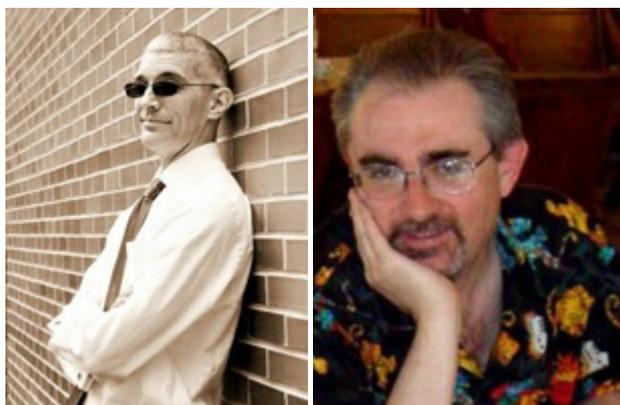
Tout cela enthousiasma Brian. Après en avoir discuté un peu plus longuement avec lui, je réalisai le script d’un premier numéro basé sur “La Course de l’hiver”, qui serait le pilote d’une intrigue tournant autour de la cassette vidéo de la Déesse

Nue, et je lui envoyai. Il se plongea dedans et termina bientôt le design des personnages d'Alex Abel, Eponymous, de l'Horloger – nommé Josef – et de quelques-unes de ses constructions. En l'espace de quelques mois, Brian et moi avions fait des crayonnés d'environ 15 pages, et terminé tout ou partie de l'encrage d'une demi-douzaine de celles-ci. À Noël 1996, le premier numéro prenait sérieusement forme.

Malheureusement, jusque-là, cela ne rapportait rien à Brian, et il fut amené à mettre au placard le projet, en échange de quelque autre travail plus lucratif mais très chronophage. Plus tard, il contribua à quelques-unes des illustrations du livre de règles d'*UA*, dont le portrait de groupe de la Nouvelle Inquisition, qui était basé sur ses anciennes études de personnages. Tout ce bazar reparti dans les limbes pour quelques mois de plus.

À la fin du printemps 1997, je décidai de me replonger dans ces idées et ces personnages pour leur redonner vie, cette fois à nouveau sous la forme d'un jeu de rôle. Mais je savais que je ne pouvais y arriver seul, compte tenu de mes obligations envers [Pagan Publishing](#)^{grog} et du fait que je n'étais pas plus capable de construire un système de jeu que de voler. J'avais besoin d'un co-auteur, qui soit à la fois capable de concevoir un beau système de règles et d'intégrer suffisamment tout ce bizarre trip de la Nouvelle Inquisition pour le faire sien et l'améliorer. Mon premier choix fut aussi le bon : Greg Stolze.

Greg et moi nous étions rencontrés par l'intermédiaire d'Atlas Games durant l'écriture d'un des premiers suppléments de [Conspirations](#)^{grog} appelé [Wildest Dreams](#)^{grog}, vers 1993. J'avais également branché Atlas sur un scénario de [Conspirations](#) sur les Marchands de sables et un métamorphe, alors que Greg les avait contactés pour un supplément sur les Marchands de sable. [Jonathan Tweet](#)^{grog} et [John Nephew](#)^{grog} décidèrent que nous avions individuellement tous deux très bon goût, mais que nous en aurions un encore meilleur à deux. Ils nous adjoignirent [Robin D. Laws](#)^{grog} comme co-auteur, ce qui transforma la chose en un *ménage-à-trois* [En français dans le texte ! (NdT)] dément. Nous nous amusâmes énormément sur ce projet, et, par la suite, Greg et moi avons collaboré sur de nombreux projets ici et là ([L](#)).



Greg Stolze et Robin D. Laws

J'envoyai à Greg un mail qui commençait comme ceci : “Tu veux gagner beaucoup d'argent ? Alors ne prends pas la peine de lire la suite.” À cette époque, John Nephew avait vu mes écrits sur la Nouvelle Inquisition sur mon site, et il avait été intéressé pour les transformer en un jeu de rôle. Greg répondit positivement à cette idée et nous nous lançâmes.

Heureusement pour cet article, j'ai conservé la plupart des mails en rapport avec le développement du projet. Nous commençâmes par deux discussions parallèles : quel serait le thème du jeu et à quoi pourrait ressembler son système.

En ce qui concerne le thème, nous avions tous les deux un point de départ. Le mien était : “Dieu existe, et il est à vendre au plus offrant.” Celui de Greg : “Les choses changent tellement vite que vous êtes largués; Il y a un ordre, mais il évolue tellement rapidement que vous n'arrivez pas à suivre”. Nous fusionnâmes ces deux idées en une impression générale de course chaotique pour le pouvoir dans un monde incertain – pour faire court : un jeu d'horreur transcendante et d'action furieuse.

Concernant le système, Greg envoya un mail qui contenait d'ores et déjà les idées de base : les quatre caractéristiques, le système de compétences, les compétences obsessionnelles, le flip-flop [possibilité d'inverser les dizaines et les unités du d100 (NdT)], les dommages des armes à feu et du combat de mêlée, les “doubles” [quand les deux d10 ont le même résultat (NdT)] et les *extras* d'arts martiaux [coups avec des effets particuliers lorsque les dés font un “double” (NdT)].

Greg Stolze : Franchement, je ne me souviens plus vraiment du processus qui a fini par donner naissance au système d'*UA*. Je me rappelle par contre un certain nombre d'inquiétudes que j'avais lorsque je l'ai conçu. Premièrement, j'aime les systèmes rapides. Pour moi, rien ne casse plus le rythme d'une histoire que de passer une demi-heure à simuler un échange de coups de poings et de pieds qui dure trois secondes. Les JdR avec lesquels j'ai commencé à jouer tentaient d'apparaître réalistes en incorporant toutes les variables possibles : “D'accord, +2 pour tirer dans une position allongée, mais -1 pour le brouillard, mais c'est compensé par le +1 de la visée laser...” Je ne pense pas que les bénéfices de ces accumulations de détails valent le ralentissement du jeu.

Alors, l'idée de jets globaux a été incorporée : un jet résout à la fois la réussite et le degré de réussite.

En pratique, un seul jet fait le “toucher” et les “dommages”. Cependant, il y a une différence significative entre recevoir un coup de pied dans le ventre, et un coup de feu. J'ai travaillé sur l'idée d'avoir deux types de dommages, mais pour simplifier

j'ai réfléchi à la façon d'associer des quantités différentes de dommages à un jet, selon la façon dont il était lu. La solution – évidente pour toute personne ayant un peu d'expérience en JdR – était le dé de pourcentage. Utilisez le résultat du pourcentage pour obtenir des grands nombres (armes à feu) et additionnez les nombres des deux dés pour faire des petits nombres (armes de mêlée).

Dans mon esprit, un système à pourcentage avait de nombreux autres avantages. Avant tout, il est facile à comprendre. Si un personnage a 50 % dans "Envoûter le public par de fascinantes harangues sur des règles de jeu", alors n'importe quelle personne lisant cette fiche se fera facilement une idée de la fréquence de succès de cette compétence.

Une fois que je fus fixé sur un système à pourcentage, l'idée du flip-flop n'était pas loin. Qui n'a jamais lancé 81 à *L'Appel de Cthulhu* et pensé "Oh ! Si seulement c'était un 18 !" ? Permettre aux gens d'intervertir les dés était une manière simple et rapide de récompenser quelqu'un qui avait un avantage en combat, ou, comme ça s'est avéré, qui jouait son personnage.

Ensuite, je réalisai que les nombres doubles (55, 22, 77...) ne pouvaient être inversés. Alors l'idée m'est venue d'en faire des résultats spéciaux. J'ai toujours aimé les systèmes où il est possible d'avoir des succès ou des échecs anormalement dramatiques, et avoir 10 % de jets extraordinaires convenait bien avec l'atmosphère chaotique que nous voulions pour *UA*. Le fait que ces jets inhabituels étaient les seuls que l'on ne pouvait pas inverser était la cerise sur le gâteau.

JT : Une semaine après mon premier échange avec Greg, nous avons déjà tracé ces lignes, ainsi qu'un aperçu du système gérant la folie et un vague brouillon des règles de magie, tout cela venant de l'inspiration de Greg. Le projet partait sur les chapeaux de roues.

Notre première difficulté apparut la même semaine. Greg avait passé en revue tous mes documents sur la Nouvelle Inquisition, et il s'inquiétait de n'avoir trouvé aucun personnage avec lequel il pouvait ressentir de l'empathie. Ils étaient tous des salopards corrompus. Il avait raison.

Voyez-vous, depuis quelque temps j'étais de plus en plus dégoûté par la plupart des JdR, particulièrement par leur façon de rationaliser et de justifier des actes qui étaient non seulement criminels et cruels selon les normes de la vie réelle, mais que la plupart des habitants de ces mondes imaginaires trouveraient probablement tout aussi criminels et cruels, à des degrés divers. À l'époque où la Nouvelle Inquisition était encore un projet de *comics*, je réfléchissais à créer ce qui serait le *Pulp Fiction* ^{wiki} des jeux de rôles : un jeu où vous joueriez des tueurs, des dealers et autres truands du crime organisé. Avec le temps, vous pourriez agrandir votre gang, monter en puissance et en statut, et faire ce que l'on fait traditionnellement dans les JdR. Mais au lieu de tuer des orques, des vampires ou autres sectateurs et piller leurs cadavres, vous tabasseriez des drogués ou des criminels rivaux et vous voleriez leur pognon et leur butin. Le but était de supprimer toutes les conventions de genre et d'exposer les activités antisociales propres à la plupart de JdR pour ce qu'elles sont : de la violence injustifiée contre ceux qui sont, d'une manière ou d'une autre, différents de vous.

Au lieu de créer ce jeu, j'ai écrit le méta-jeu *Power Kill* – et j'ai également trouvé une solution aux inquiétudes de Greg quant à la vision de la Nouvelle Inquisition comme des salopards corrompus. Je voulais m'intéresser aux raisons qui poussent les gens à chercher le pouvoir, et traiter de façon crédible les ramifications de ces motivations. C'était aux joueurs de déterminer si les personnages de la Nouvelle Inquisition étaient admirables ou repoussants.

GS : Je pense que c'est à peu près à ce moment que m'est venue l'idée que les humains étaient les principaux manipulateurs et responsables dans *UA*. Dans la plupart des JdR, et tout spécialement les jeux d'horreur, les humains sont des sortes de pions. Ils ne sont pas responsables des merdes de la vie parce qu'ils ne sont pas assez puissants pour emmerder le monde. Dans *L'Appel de Cthulhu*, les humains sont des incidents cosmiques. Il est vrai que c'est valable pour tout, mais nous sommes des incidents particulièrement insignifiants. Dans le Monde des Ténèbres, les choses ont moins d'envergure, mais les gens sont toujours soit des tickets-restaurants, soit des pigeons. C'est assez courant dans les JdR d'horreur car l'impuissance est horrible. Mais la responsabilité peut également être horrible, et c'est la voie que nous avons choisi de suivre dans *UA*. Tu penses que tu as une vie de merde ? Eh bien, mon gars, tu es l'auteur de tes propres malheurs. Ce sont tes actes. Tu ne peux pas en rejeter la responsabilité sur quelque entité surnaturelle maléfique, parce que NOUS sommes les entités surnaturelles maléfiques.

JT : Cela évolua rapidement vers la notion de Clergé invisible et des ascensions : l'idée que vous pouviez au final rendre le monde meilleur ou pire à grande échelle. En bref, nous allions créer un univers de jeu aussi moral ou amoral que les joueurs et le MJ le désiraient. Vous pourriez dire : un jeu qui ressemble au monde réel. La vie dans la Nouvelle Inquisition est ce que vous en faites.

Quelques mois plus tard arriva la *GenCon* ^{wiki}. Je passai un peu de temps dans un bar à bavarder avec un associé qui travaillait avec *Archon Gaming* ^{grog}, éditeur du RPG *Noir* ^{grog}. Il me raconta l'histoire d'Archon et j'en ressortis avec l'envie de rencontrer la fondatrice, Lisa Manns, à propos de la publication d'*Unknown Armies*. Bien que sachant qu'Atlas avait exprimé de l'intérêt assez tôt, il me semblait qu'Archon aurait les ressources financières pour promouvoir le jeu à une grande échelle. Nous passâmes l'automne 1997 à écrire et corriger, jusqu'à finalement faire notre présentation à Archon.

Greg se retrouva à écrire la majorité du livre de règles. Il me faisait parvenir un bon pavé et je passais quelque temps à le corriger et le modifier, lui envoyant mes questions quand c'était nécessaire. Mon rôle sur le livre de règles devint plus celui d'un relecteur et éditeur que d'un auteur, bien que j'aie écrit de nombreuses contributions ici et là, certaines importantes et d'autres anodines. Mais mon objectif principal fut de perfectionner le manuscrit afin qu'il disposât d'un ton cohérent, et d'un niveau de clarté et de précision que je pensais indispensables pour un livre de règles, une détermination que j'avais acquise lors de ma relecture du merveilleux manuscrit de *Feng Shui*, écrit par Robin Laws.

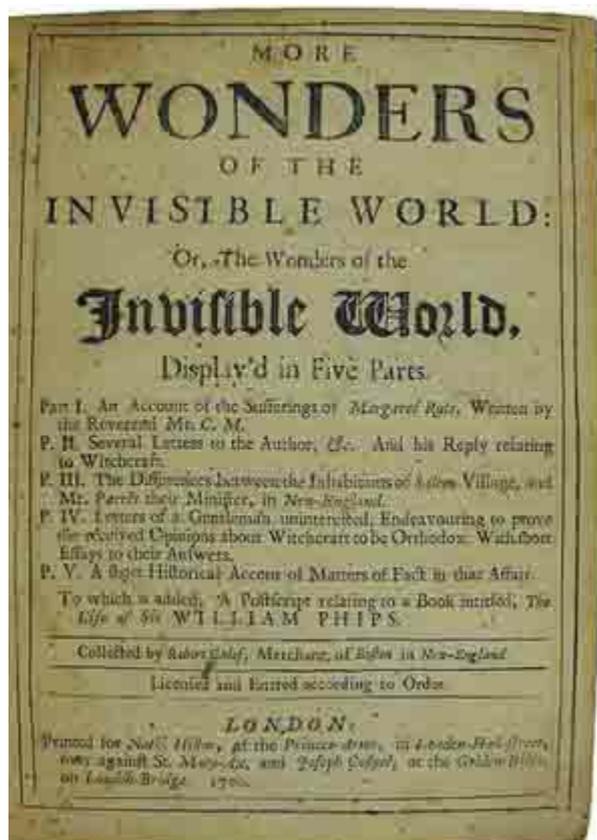
Fin février 1998, nous avons un contrat avec Lisa et Archon, un manuscrit de 105 000 mots, et nous avons commencé à recruter des testeurs extérieurs. Plusieurs groupes se proposèrent et ils jouèrent dans leur coin pendant le printemps. Pendant

ce temps, j'écrivis *Pinfeathers*, le scénario d'intro (maintenant [disponible gratuitement sur le site web d'Atlas](#)), en utilisant une approche de conception expérimentale avec des choix multiples. Cette approche se révéla impopulaire auprès des testeurs et on laissa tomber le scénario. J'écrivis *Kill Bill 3* à la place, quelques semaines avant qu'Archon ne mette sous presse le livre de règles cet été-là.

Les phases de tests nous amenèrent à réviser certaines règles, la plupart ayant trait au combat. Notre système d'initiative initial s'avéra trop complexe et contre-intuitif en session, et d'autres bidouilles de ce genre furent nécessaires. Mais de manière générale, les règles étaient étonnamment robustes et bien accueillies, et les résultats de notre programme de test ne provoquèrent pas de réaménagement sérieux de notre planning.

Une chose dont nous n'étions pas sûrs était le nom du jeu. Nous avions rejeté *The New Inquisition* comme trop focalisé sur un groupe. Notre premier choix était *Smoke & Mirrors* : nous adorions car les initiales auraient alors été S&M (*sadisme & masochisme*). Mais, à ce moment-là, l'auteur [Neil Gaiman](#) ^{wiki} publiait une anthologie de nouvelles avec le même titre ([Miroirs et Fumée](#)) et nous avons alors préféré ne pas l'utiliser. Avec ce titre-là hors jeu, nous passâmes des semaines à nous écrire et nous répondre par email pour trouver une solution. Parmi d'autres titres rejetés on trouvera : *The Mystic Edge* (*La Limite mystique*), *Schools of Madness* (*Écoles de la Folie*), *Dead End Club* (*Club de l'Impasse*), *Lies* (*Mensonges*), *Bitter Business* (*Affaires amères*), *Causeways of Night* (*Les Chemins de la nuit*), *Ascension*, *Avatar*, *Occultic* (*Occulte*), *Day For Night* (≈>[La Nuit américaine](#) ^{wiki}), *333*, *Cycle*, *Karmix*, *Cat's Paw* (*La Patte du chat* – mais aussi – *servir de cobaye*), *Twilight Lives* (*Vies du crépuscule*), *It's forbidden* (*C'est interdit*), *Relentless* (*Implacable/Sans rémission*), *Suspicion*, *Desperation* (*Désespoir*), *Godwalker* (*Marcheur de Dieu*), *Clash by Night* (*Choc dans la nuit*), *Burnt Offerings* (*Offrandes brûlées*), *Troubled Spirits* (*Esprits troublés*), *Mad and Savage Masters* (*Maîtres fous et sauvages*), *Litany of Lies* (*Litanies de mensonges*), *Verboten* (“interdit” en allemand), *Forbidden* (*Interdit*), *Forbidden Armies* (*Armées interdites*), *Forbidden Practices* (*Pratiques interdites*), *Forbidden Lives* (*Vies interdites*), *Sacred Nightmare* (*Cauchemar sacré*), *The Sleep of Reason* (*Le Sommeil de la raison*), *Under Reality* (*Sous la réalité*), *The Unseen World* (≈*Le Monde invisible*), *Forbidden Self* (≈*L'Interdit en soi-même*), *Unseen* (*Invisible/occulte/inaperçujamais vu*), *Zeitgeist* (≈ *Esprit de l'époque*), *Freakshow* (≈ *Défilé de monstres*, *Expos de gens bizarres*)... et ce sont seulement ceux que Greg et moi-même avons imaginés. Lisa Manns, Ken Hite et Tim Dedopulos nous avaient fait encore d'autres suggestions.

GS : J'aimais tout particulièrement *The Invisible World* (le Monde invisible) du fait que c'est une référence à un texte classique de la chasse aux sorcières [[Wonders of the Invisible World](#) ^{wiki} en par [Cotton Mather](#) ^{wiki} (NdT)] et c'est en rapport avec notre univers. Je me souviens également qu'un des testeurs reçut l'ensemble sous le titre *Smoke and Mirrors* et était troublé car il n'y avait aucun lien avec les Aztèques [le dieu aztèque Tezcatlipoca est surnommé le “Miroir fumant” (NdT)].



JT : Au bout du compte, il fut temps de publier un communiqué de presse et Lisa nous demanda de trancher. J'ai suggéré *Unknown Armies* relativement tôt et nous l'avions tous assez apprécié. À l'époque, je pensais que c'était une expression due à [l'écrivain “halluciné”] [William S. Burroughs](#) ^{wiki}, mais j'ai rapidement réalisé que cela venait de [W. B. Yeats](#) ^{wiki} [dans *The*

[Valley of the Black Pig](#) (NdT)], un poète et occultiste que j'avais eu l'occasion d'étudier durant un projet de [Pagan Publishing](#)^{grog} appelé [L'Aube dorée](#)^{grog}. À mes yeux, ce lien avec Yeats régla le sujet, Greg était ouvert à toute proposition et ainsi le titre fut *Unknown Armies*.

Pendant tout ce temps, Greg était occupé à écrire [Lawyers, Guns, and Money](#)^{grog} et à réunir les scénarios de l'anthologie [One Shots](#)^{grog}, les deux ayant été en grande majorité écrits pendant le printemps et l'été 1998. Nous étions face à un planning de publication ambitieux et nous cherchions à avoir quelques réalisations dans les tuyaux, donc nous avons préparé tôt ces suppléments. Durant la même période, nous avons épaissi le manuscrit du livre de règles de manière plutôt conséquente. J'ai oublié le décompte final des mots mais c'était largement au-dessus des 105 000 de la version qu'avaient reçue les testeurs.

Au cours du développement du projet, Greg et moi n'avions eu qu'un seul désaccord sérieux mais ça n'avait jamais été sérieux, au sens émotionnel du terme. Greg intégra le chapitre nommé "*L'Inexpliqué*" qui, pour l'essentiel, démentait un certain nombre de mythes surnaturels répandus dans l'univers d'*Unknown Armies* comme les vampires, les zombies et les ovnis. Je trouvais qu'il était bien réalisé mais qu'il n'avait pas sa place dans le livre de règles tel que je l'imaginai : il détonnait trop parmi le reste. On revint encore et encore sur ce sujet pour finalement décider de voir ce qu'en pensaient les testeurs. Le chapitre s'avéra être très apprécié donc il resta. Et en effet, c'est un des éléments du livre pour lequel nous recevons des lettres de fans. L'instinct de Greg avait mis dans le mille.

L'été succéda au printemps et nous allions passer à la production pour une sortie à la GenCon. [Thomas Manning](#)^{grog} monta à bord en tant que directeur artistique et réussit à retirer le maximum du moindre centime de notre budget artistique, et en arriva à lever tout un régiment d'artistes et d'illustrateurs. J'ai rapidement mis à plat une charte graphique grossière pour le livre, ce que je regrette maintenant : j'ai pu l'améliorer quelque peu avec *Lawyers, Guns, and Money* et par la suite.

Parallèlement, un problème commença à se manifester : nous n'arrivions plus à joindre Lisa et Archon.

Il s'avéra qu'Archon se dirigeait rapidement vers la banqueroute. L'emploi du temps de Lisa croulait sous les sollicitations de part et d'autre et Archon était inévitablement passé sous son radar. J'étais prêt à mettre le livre de règles sous presse à temps pour la GenCon mais le silence côté Archon n'était pas engageant. Les choses étaient tendues et bizarres. Au même moment, j'étais occupé à concevoir et produire l'anthologie de scénarios [Mortal Coils](#)^{grog} de Pagan, qui devait aussi sortir pour la GenCon. Lorsque la date limite de publication pour la GenCon passa, j'ai commencé à laisser des messages de plus en plus alarmés à Archon, sans obtenir de réponse.

Nous partîmes à la GenCon, où Tom Manning et Tim Toner, l'éditeur free-lance d'Archon, étaient parvenus à mettre sur pied un très beau stand pour promouvoir UA, mais aucun des deux n'avait d'informations précises sur Archon. Tim suggéra de faire quelques copies de démonstration à un Kinko du coin [service d'impression professionnelle (NdT)], et j'ai donc amené les disquettes. Je les lui ai remises et il est parti. Les gars du Kinko ont baissé les bras devant la complexité de la tâche, après plusieurs tentatives avortées, chacune signifiant que Tim refaisait la route pour chez eux, secouait la tête, et leur demandait d'essayer une nouvelle fois. Arrivé vendredi soir, quand Tim me retrouva en train de boire un verre avec des collègues, il était clair que nous n'aurions finalement rien à présenter qui ressemblât un tant soit peu à un livre de règles.

Je n'avais pas passé des années d'esclavage dans la micro-édition pour rien. Tim et moi nous élançâmes en direction du Kinko, tombant au passage sur Greg et son épouse Martha : ils nous souhaitèrent bonne chance.

GS : Ouais, Tim fut un vrai soldat. Je veux dire par là qu'on s'attend bien d'un co-auteur à ce qu'il aille à des extrémités épuisantes et absurdes pour voir son travail édité, mais Tim n'avait vraiment pas d'autre enjeu que de vouloir nous rendre justice au nom d'Archon. Gloire à lui !

JT : Chez Kinko, je retrain la configuration adéquate sur le logiciel et imprimai un *modèle à photographier* à partir des fichiers du livre de règles. Ensuite Tim et moi réquisitionnâmes tous les photocopieurs en self-service de la boutique, scindant le livre de règles en plusieurs blocs d'une quarantaine de pages et faisant tourner la copie quarante fois pour chacun. Nous opérâmes une razzia sur toutes leurs tables pour répartir les copies puis on les réunit pour constituer un livre de règles qu'on remit à l'automate derrière le comptoir pour la reliure. Après plusieurs heures de travail acharné, nous partîmes finalement nous coucher vers 3 heures, le samedi matin. Quand la GenCon ouvrit ses portes quelques heures plus tard, *Unknown Armies* était là – un petit peu rugueux sur les bords.

Après la convention, nous avons passé deux ou trois semaines à nous courir après avec Archon. Je pus finalement joindre Lisa et nous avons résolu la situation. Elle allait fermer Archon pour une durée indéfinie mais elle paya d'abord tous les artistes d'UA et nous libéra tous de notre clause d'exclusivité. Nous pouvions donc rechercher un autre éditeur. Au bout du compte, elle fit plus que nous rendre justice.

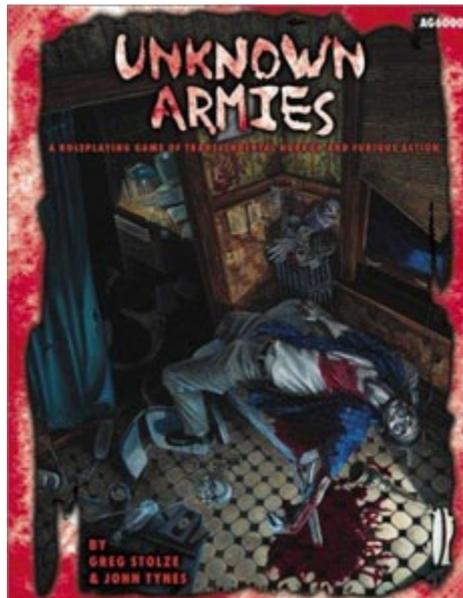
Nous présentâmes le jeu à [Dream Pod 9](#)^{grog}, [Hogshead](#)^{grog} et Atlas car c'étaient des petites compagnies que nous aimions et respections (Je n'ai jamais envisagé sérieusement d'amener UA à Pagan Publishing car je souhaitais vraiment que quelqu'un d'autre en prenne la responsabilité : nous avons largement de quoi faire avec Pagan à ce moment-là). DP9 rejeta le jeu immédiatement puisqu'ils venaient tout juste de sortir *Tribe 8* et qu'ils n'allaient pas lancer une nouvelle gamme dans la foulée. James Wallis de Hogshead était intéressé mais pensait que le manuscrit avait besoin d'être développé et les aides de jeu repensées afin qu'apparaisse plus clairement ce qu'il était possible de faire dans le jeu. Bien que nous reconnaissions la légitimité de rendre les choses plus claires, tout particulièrement pour ceux qui n'étaient pas familiers avec les quelques livres et films de référence qui semblaient incontournables pour "piger" *Unknown Armies*, nous n'étions pas non plus très enthousiastes à l'idée de démonter notre livre de règles prêt-à-imprimer, et à nous replonger dans sa rédaction.

Heureusement, John Nephew à Atlas était prêt à imprimer le livre tel quel. À ce point-là de l'histoire, vous pensez sans doute que nous aurions pu éviter tous les problèmes en allant voir Atlas dès le départ mais, en réalité, revenir vers Atlas avec

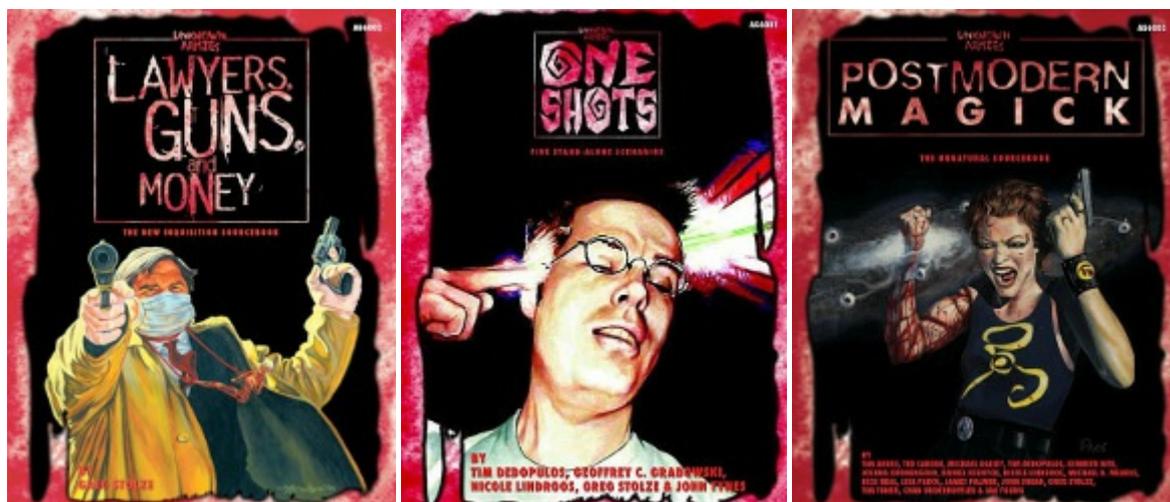
un jeu prêt-à-imprimer fut très utile durant les négociations. Et la confusion avait aussi conféré au jeu une petite notoriété sur Internet, même si c'était loin de notre intention.

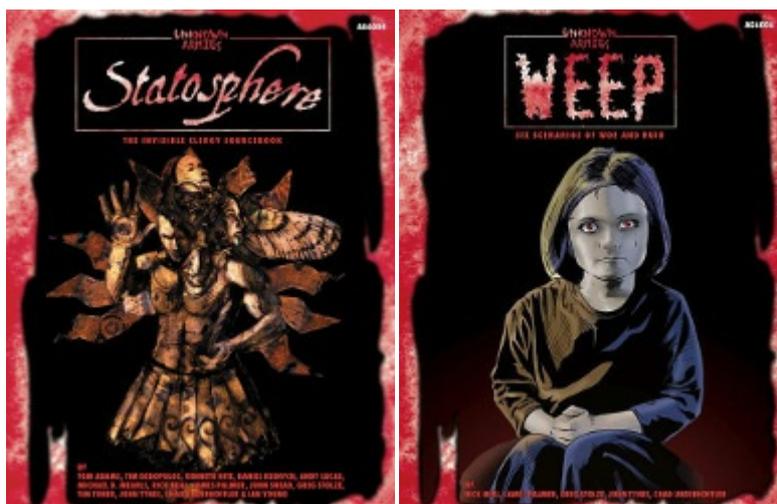
GS : Oh, allez John. Est-ce qu'il n'est pas temps d'avouer que nous avons personnellement détruit Archon pour faire un coup de pub pour le lancement d'*UA* ?

JT : Curieusement, des gens ont pratiquement cru ça de nous. Lorsqu'Atlas publia le jeu en janvier 99, j'ai lu des posts sur Internet où les gens commentaient tout le buzz autour de la prépublication et comment nous avons astucieusement géré son arrivée sur la scène rôliste : une personne nous a même félicité d'avoir réalisé un jeu avec un marketing aussi bien senti sur son utilisation du sexe et du contenu adulte ! Il va sans dire que le jeu n'avait pratiquement aucune publicité et que sa conception en termes de marketing était aussi peu sexy que je puisse l'imaginer. En particulier, la couverture compliquée et sombre viole bon nombre de maximes commerciales classiques, pour notre plus grand plaisir, comme les couleurs vives, les silhouettes des personnes mises en valeur, surtout leurs visages ; et le désordre réduit au minimum, mais elle en suit une plus inhabituelle : plus vous connaissez le jeu, plus l'illustration de la couverture devient intéressante et appréciable.



En parlant des illustrations de couverture, nous sommes en train d'essayer quelque chose avec les suppléments, et les gens commencent peut-être à le remarquer. Fonctionnant avec un budget artistique bien évidemment limité, je voulais tout de même trouver un moyen de recruter de bons illustrateurs. La solution que je trouvai était de faire la couverture sans arrière-plan, avec seulement une ou deux formes humaines discernables, au milieu d'une action en rapport avec le livre : elles font simplement leur truc sur une toile de fond totalement noire. Cela réduit considérablement la complexité de l'illustration (pas d'accessoires, de mise en scène ou de sources de lumières compliquées), la rendant plus agréable pour les artistes qui sont généralement rémunérés à un taux plus élevé pour les couvertures, tout en distinguant vraiment nos couvertures les unes des autres et également de celles des autres gammes de JdR. C'est une expérience encore en cours mais une qui, je pense, prendra de la valeur à chaque nouveau supplément qu'on alignera sur l'étagère à côté des autres.





À l'heure où j'écris ceci [fin 1999], un an après la première publication du jeu, nous avons sorti deux suppléments ([One Shots](#)^{grog} et [Lawyers, Guns and Money](#)^{grog}) et nous sommes sur le point d'en imprimer un troisième, [Magie post-moderne](#)^{grog}. Je suis autant excité par *MaPoMo* que je l'étais par le livre de règles initial car c'est le premier supplément écrit depuis la publication du jeu. Comme mentionné précédemment, les deux premiers suppléments ont été conçus bien avant la publication. *MaPoMo* est une indication du succès du jeu aussi pertinente qu'une autre, parce que les auteurs, presque deux douzaines, ont clairement "pigé" le jeu et son univers aussi bien que Greg et moi.

Le futur d'*UA* est une question ouverte. Nous avons un planning de publication pour les quelques années à venir et trouver des projets au-delà de cette période n'est pas un problème : rien que durant le mois dernier, *MaPoMo* a tellement grossi que nous en avons déplacé certaines parties dans un nouveau projet, [Statosphere](#)^{grog}, qui est maintenant le prochain titre prévu dans le planning. Greg et moi sommes tous deux intéressés pour voir se monter un projet d'anthologie de nouvelles et/ou un roman, et tôt ou tard, j'aimerais bien voir arriver cette foutue bande dessinée. Nous avons échangé des idées pour un scénario de film et nous parviendrons peut-être à concrétiser ce projet à un moment ou un autre.

Mais pour ce qui est du futur proche, notre attention est là où elle doit être : étendre et approfondir l'univers de jeu et donner plus d'options aux joueurs comme aux M.J. Les fans d'*Unknown Armies* ne méritent pas moins.

Article original : [Unknown Armies designers notes](#)

(1) NdT : Remarquez comment John Tynes ne commence pas par la création de son propre JdR, mais se fait la main et une réputation sur les JdR des autres. Il suit en cela les conseils de Monte Cook dans [Débuter dans le milieu du JdR](#). [\[Retour\]](#)

La montagne

© 2002 Steve Chenault
(avec l'autorisation de David Kenzer et Kenzerco)

Un article de Steve Chenault, tiré de *Knights of the Dinner Table* n°70 (août 2002), et traduit par Fabien Deneuve



présente...

Éditer des jeux de rôle est un business comme un autre. Il faut juste savoir à quoi on s'attaque.

NDLR : Troll Lord Games est un petit éditeur qui surfe sur l'explosion du phénomène d20, et cible les vieux rôlistes qui ont la nostalgie de leurs débuts dans les donjons de l'heroic-fantasy. Cela, grâce à la signature prestigieuse de Gary Gygax. Ses produits sont luxueux mais chers. S'il emploie des salariés à plein temps – ce qui semble impossible en France –, cela reste un rare témoignage optimiste, de 1^{re} main...

En 2001, alors que j'étais inscrit à la *GAMA* [*Game Manufacturers Association* : association américaine rassemblant tous les professionnels du jeu, qu'il soit de rôle, de plateau ou de cartes à collectionner (NdT)], j'ai assisté à une table ronde sur le marché du jeu de rôle. Tous les membres du panel, à l'exception d'un seul, affirmaient "Ne démissionnez pas de votre boulot normal. Il est impossible de vivre du JdR". Cela m'a marqué et m'a paru bizarre, étant donné qu'il semblerait bien qu'il y ait tout un groupe de gens comme vous et moi qui gagnent leur vie en publiant des jeux de rôles. Bien sûr, je n'avais rejoint cette association que depuis quelques mois et je ne me sentais pas assez à l'aise pour dire quoi que ce soit, mais j'ai pensé très fort "Que le diable m'emporte si c'est impossible !". Nous le faisons. Des tas de gens gagnent leur vie en produisant des jeux de rôles. Alors je me suis demandé "Mais bon sang, de quoi parlent ces gens ? Créer des jeux de rôles est un business comme un autre. Il faut juste savoir à quoi on s'attaque."

Mac Golden, Davis Chenault et moi-même avons fondé Troll Lord Games en 1999. Nous avons tâtonné pour trouver un bon accord, cherchant la formule qui nous correspondait le mieux, pour nous et pour TLG. Nous avons eu nos succès et nos échecs. Nous avons travaillé avec des effectifs squelettiques (allant jusqu'à une équipe d'UNE personne, pendant ce que nous avons appelé l'"Âge des problèmes"). Nous nous sommes épuisés sur des conventions. Il y eut les inévitables longues nuits blanches ainsi que les jours qui se terminaient avant même d'avoir commencé. Et face à ces succès et à ces échecs, la société a considérablement évolué. Mac nous a quitté et Todd Grey a rejoint l'équipe. Davis est également passé à temps plein et après plusieurs années et beaucoup "de sueur, de sang et de larmes", nous nous sommes arrêtés sur un "concept" qui nous plaît. Il y eut les inévitables leçons que nous avons apprises en cours de route.

Permettez-moi une petite allégorie et je vous donnerai quelques conseils... pour que vous puissiez évoluer aussi. Ce métier, publier des jeux de rôles, a été, et est toujours un peu similaire à escalader une montagne. Vous commencez tout en bas, regardez le sommet, avec rien d'autre pour vous aider qu'une solide paire de chaussures, un peu de magnésie et vos propres capacités. En route vers le sommet, vous glissez, vous chutez, vous vous hissez péniblement sur des corniches qui donnent sur le vide en dessous de vous. Vous gîtez avec des ours et vous vous réveillez avec encore plus d'escalade à accomplir. Parfois, vous êtes suspendu par le bout des doigts, découvrant une prise où poser votre orteil juste avant de chuter. Mais au final, vous allez vous atteler à la tâche, transpirer sang et larmes et vous hisser vers le but, sachant qu'à chaque succès, vous vous rapprochez d'autant du sommet. Voilà métaphoriquement à quoi cela ressemble.



Maintenant, en vrai, c'est comme faire vivre n'importe quelle autre entreprise. Il vous faut une idée, un moyen de la mettre en œuvre, puis il faut la mettre en forme, la produire et la vendre. Il vous faut prendre ce concept, ce produit, quel qu'il soit, et le mettre sur le marché pour que tout le monde puisse le voir. C'est une haute montagne à escalader.

Nous nous sommes jetés dans l'arène de l'édition juste avant la sortie du *d20*. Nous avons publié une série de scénarios génériques (certains d'entre vous s'en souviennent peut-être, avec les classiques couvertures détachables) et un petit univers. Nous avons des dés promotionnels très classes pour attirer les passants sur notre stand à la GenCon. Cela a bien marché, mais nous nous sommes vite rendu compte que ce n'était pas ce que nous avions imaginé. À 5 dollars l'unité, nous pensions que les gens allaient se ruer dessus. Ils étaient beaux, petits, faciles à utiliser et bon marché. Ils allaient partir en moins de deux secondes. Comme nous nous trompions !

Le marché dans lequel nous étions entrés était beaucoup plus gros que ce que nous pouvions imaginer. Le "milieu" du jeu de rôle est une sous-culture internationale très active, s'épanouissant dans la matrice d'une culture populaire encore plus vaste, personnifiée par les films, les livres, les comics et la bande dessinée, l'art et la poésie, de science-fiction et de fantasy.

Le milieu sous-culturel du jeu de rôle trouve sa genèse dans *Donjons & Dragons* au début des années 1970. Depuis, il n'a cessé de croître. Un marché qui s'auto-alimente, celui de la création et de l'édition de jeu de rôle, a attiré des gens étonnamment intelligents. Et ils aiment tout autant l'idée de créer des jeux que celle d'y jouer. Et ce qui m'étonne vraiment personnellement (mes collaborateurs un peu moins), c'est que le public des rôlistes en général aime tout autant le concept de création de jeu de rôle, au moins autant qu'ils aiment y jouer. Ce fut la révélation. Ce n'est pas un marché qui repose sur le "geek" du coin qui se met autour de la table avec ses potes pour trancher du dragon. Ça, c'est le stéréotype. C'est une culture faite de gens qui aiment jouer. Ils adorent jouer pour le plaisir de jouer. Plus le jeu est bon, plus il est intéressant, et plus ils y jouent.

Les incroyables succès viennent de ces sociétés qui, partant de leurs propres visions, les articulent bien et les amènent au public de joueurs. Wizards of the Coast, qu'ils aient ou non créé *Donjons & Dragons*, trouva sa genèse dans *Magic : l'Assemblée*. C'était un jeu bien conçu auquel les gens ont adoré jouer. Il a même éclipsé *D&D* par sa notoriété. *Mage Knight* [des figurines à collectionner ^(wiki en) (2000-2005) du type *Héroclix*, avec leurs caractéristiques sur un socle tournant (NdT)] est un autre succès. Cela a changé la manière dont nous jouons.

Ce fut la première leçon. Ce marché, ce ne sont pas uniquement les rôlistes du samedi soir qui se retrouvent autour d'une pizza. C'est une véritable sous-culture avec une longue histoire et des composantes très diverses. Il y a une profondeur dans ce milieu.

À la GenCon, nous avons trouvé une prise sur la paroi de cette montagne, mais l'escalade n'avait même pas commencé. [Le système] *d20* s'est répandu tel un feu de prairie à notre première GenCon. Quand nous sommes revenus dans notre ville de Little Rock, nous avons largement de quoi réfléchir. Le *d20* nous donna une opportunité imbattable. Une opportunité qui ne s'était jamais présentée auparavant. Nous avons décidé de la saisir et avons commencé à publier une série de scénarios avec le logo *d20*, ce qui a rapidement placé TLG dans les précurseurs. Nous étions en train d'escalader la montagne à grande vitesse.

Mais en même temps, nous étions en train de réaliser que l'ascension ne serait guère aisée. C'est beaucoup de travail. Nous devons créer des produits qui correspondaient au concept d'un bon JdR, que ce soit du *d20* ou non. C'était ça la partie difficile. Cela demanda du temps et un niveau de concentration qui nous ont éloigné de nos activités normales consistant à boire du soda et regarder l'herbe pousser. Rapidement, cela devint épuisant et exigea plus de temps que ce que nous pensions. D'autres éditeurs, mieux préparés à la gestion du côté sérieux de la production de JdR, mieux ancrés dans le paysage rôliste, sont allés de l'avant, alors que TLG stagnait.

Ce fut la deuxième leçon. Il faut vouloir faire ce métier. Si ce n'est pas le cas, vous n'y arriverez pas. Vous devez vouloir créer ou écrire des jeux auxquels d'autres gens vont jouer. Nous avons trouvé des prises sur la montagne, mais nous nous sommes arrêtés. En regardant vers le haut, nous devons décider si nous voulions vraiment aller au sommet ou non.

Mac, pour de nombreuses raisons, dut nous quitter. Davis également, qui avait trouvé un emploi plus loin dans l'ouest du pays. Je restais seul face à la paroi. Je décidai de me battre. J'ai rapidement découvert que ce que Mac et Davis faisaient, en y ajoutant mes propres activités, représentait un nombre de tâches beaucoup trop important pour qu'un seul homme puisse s'en charger. C'est énormément de travail. Oubliez le côté création. C'est déjà bien difficile. Ce qui est vraiment difficile c'est

de comprendre le marché, la structure du réseau de distribution à trois niveaux, qui passait à quatre niveaux ⁽¹⁾, les systèmes de distribution, les revendeurs, les distributeurs et les aspects légaux.

Il faut commercialiser le produit et vendre à la fois le nom de la société, le produit et vous-même. Constamment. Si vous ne le faites pas chaque jour, vous allez en souffrir. Et en plus de tout cela, il faut écrire et créer... Vous voyez le tableau.

J'ai travaillé en solo pendant des mois. En sept mois j'ai finalisé trois projets. Tous destinés au marché *d20*. Le gigantesque livre d'univers *Codex of Erde* ^(rpgnet) ⁽²⁾, et le plus récent [2002] *Canting Crew* ^(rpgnet) ⁽³⁾. Je suis fier et j'approuve complètement ces livres. Ceci étant dit, chacun d'entre eux aurait pu être mieux, beaucoup mieux ⁽⁴⁾. Ce fut la troisième leçon. C'est un métier sérieux qui exige de formidables ressources à la fois en temps et en argent.



Nous avons arimé TLG sur cette montagne, nous nous étions regroupés et préparés à escalader. Alors que nous nous regroupions et ajoutions du personnel et que Davis était revenu, le marché changea. Ce n'était pas nécessairement un changement subtil, mais il était pour le moins surprenant. Les scénarios avaient quitté le navire. L'heure était aux suppléments de règles (*source books*). Tous les créateurs de jeu du milieu ont rapidement découvert que l'Open Gaming License leur permettait d'ajouter et de créer des règles à l'infini. Et c'est ce qu'ils ont fait. C'était comme si des cordes venaient de descendre de la montagne sacrée et que tout le monde sautait pour les attraper. C'était la bousculade et la concurrence, auparavant amicale... L'idée "Il y a de la place pour tout le monde"... est devenue différente. Tout le monde se bousculait pour être les premiers à sortir des suppléments. C'était une telle pagaille que certaines maisons d'éditions annonçaient des produits similaires le même jour.

C'était là que se trouvait la quatrième leçon. Le marché du JdR est dynamique, constamment en train de changer. Suivre les tendances et faire attention à ce qui va arriver permet de récolter de grands dividendes. Pour revenir à nous, les membres de la confrérie des trolls s'entraidaient pour se maintenir et se hisser sur la montagne. Installant des cordes, des fils de survie et tout le reste. Nous nous étions remis en marche. En revenant sur nos erreurs et nos succès passés, nous avons pu déceler plusieurs points sur lesquels il fallait que nous portions notre attention. Le plus important était notre présentation. TLG partait dans tous les sens. Tous les autres semblaient avoir une idée claire et précise de ce à quoi leurs produits allaient ressembler. Pas nous. Pendant toute la fin du printemps, nous nous sommes efforcés de porter un certain nombre de réflexions pour déterminer à quoi nous voulions que nos livres ressemblent, et ce que nous voulions mettre dedans. Nous avons considéré nos forces et nos faiblesses en tant que créateurs et avons capitalisé sur les premières. Cela donna naissance au nouveau look de TLG. La gamme *The Companion* [des suppléments de contexte "régionaux" du monde d'Erde, 17 \$ pour 80 p.] est alors entrée en phase de développement, arborant cette nouvelle image. C'était quelque chose que nous aurions dû faire dès le départ.

Et la voilà ! La cinquième leçon. La présentation est importante, non pas pour berner le consommateur, mais plutôt pour lui permettre de vous reconnaître. Le distributeur, la boutique et le client ont tous une foule de choix. Définir une marque pour un produit aide à le distinguer ⁽⁵⁾.

À présent, nous commençons à grimper sérieusement. Une main après l'autre, en tirant et suant, nous extirpant des rochers déchiquetés et brisés de la montagne. Récemment, Todd Grey nous a rejoints. Il a fait l'acquisition de quelques parts de la société, a quitté son boulot, a réduit son salaire et a commencé à travailler à plein temps pour TLG.

Lors de sa deuxième journée de travail chez nous, il était penché sur son ordinateur, réorganisant des morceaux de texte sous Word (en réalité il les préparait pour Word Perfect, car nous, trolls, ne travaillons pas pour le Maître du Monde [Bill Gates (NdT)]). Il s'est tourné vers moi et a dit l'une des choses les plus intéressantes que j'aie pu entendre sur ce métier depuis bien longtemps. Bien sûr, cela arrive après sept mois de semaines de soixante heures à travailler en solo, assis devant mon fichu ordinateur en train de faire tout un tas de choses. Todd était en short et en T-shirt, en train de boire un Pepsi et a dit : "Mec, ce job déchire sa p@#%µ de race !".

C'est la dernière leçon. Parmi tous les métiers que vous pouvez faire, écrire des jeux de rôles est plutôt cool. Plus que ça, c'est chouette. Demandez aux types de Kenzerco [l'éditeur du magazine *Knights of the Dinner Table*, qui crée aussi des jeux

(NdT)] Ils sont très heureux ! En bref, ce business est comme tous les autres. Il y a un marché, vous pouvez vous y installer et y prospérer. Mais c'est comme n'importe quelle entreprise. Cela demande une idée, du dévouement, un dur labeur et beaucoup d'heures solitaires, longues et angoissantes. Mais encore une fois, quelle entreprise qui marche n'en exige pas ? Bien sûr à part tenir un débit de boissons, je ne peux imaginer que ce soit si dur à faire.

Article original : *Guest Editorial* (p. 56-57 de [Knights of the Dinner Table n°70](#))

(1) NdT : L'auteur fait ici référence à la structure traditionnelle de la chaîne de distribution, dans sa déclinaison jeu de rôle. L'éditeur vend ses produits au distributeur, qui les vend ensuite aux boutiques, et de là au consommateur final. Le quatrième niveau est l'auteur ou, dans le cas d'un système à licence comme le *d20*, la négociation de licence avec l'ayant droit du système de jeu source. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Un monde méd-fan complet, 254 p. 35 \$; couverture rigide et luxueuse carte/poster est sorti en 2001, suivi de [The Lost City of Gaxmoor](#)^{tpgnet}, un donjon de 80 pages coécrit par les fils de Gary Gygax, Ernie et Luke. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Un guide du monde du crime dans la ville de Ludum, écrit par Gary Gygax. Fourni avec une carte/poster. 180 p, 35 \$. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Pour la petite histoire, les finitions de *Canting Crew* ont été critiquées, par rapport à son prix par page. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Robin Laws explore ce concept en profondeur dans [Facteurs de distinction](#)^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

Comment me dissuader de jouer à votre jeu

© 2016 Sophie Lagacé

Un article de Sophie Lagacé, tiré de [The Reef](#), et traduit par Vera

The Reef

An aging geek girl's personal blog



Je suis une accro des jeux, en particulier de jeux de rôles. Je joue depuis des décennies ; à l'heure où j'écris ceci, j'ai joué ou maîtrisé au moins 177 JdR sans compter les différentes éditions, les parties de tests et les JdR maison, et mes étagères débordent encore de jeux auxquels je dois encore jouer. Tout ça pour vous dire à quel point *j'ai envie* d'aimer votre JdR. Mais c'est incroyable comme nombre de jeux publiés me rebutent encore d'emblée à cause d'erreurs évitables sans beaucoup d'efforts, parfois même très facilement.

Je ne prétends pas que créer un jeu de rôle soit facile – je sais bien que non ! Plusieurs objectifs se disputent la priorité : des considérations budgétaires, d'organisation, etc. Mais il y a aussi quelques éléments qu'on peut prendre en compte dès le début et des obstacles qui font que ça passe ou ça casse. Dans notre marché artisanal d'amateurs passionnés, on retrouve constamment certaines erreurs. Même des JdR gratuits peuvent être complètement gâchés par certaines de ces erreurs au point où ils perdent toute possibilité de recevoir une bonne critique, ce qui ne peut pas être votre objectif quand vous publiez votre jeu !

Un grand défi à relever pour les éditeurs est qu'il y a plusieurs façons d'accrocher un lecteur, ou d'un autre point de vue, plusieurs occasions de *perdre* un rôliste, alors étudions-les séparément.

Sommaire

[Première partie : Premières impressions](#)

[Deuxième partie : Lisibilité](#)

[Troisième partie : En cours de jeu](#)

Première partie : Premières impressions

On se forge souvent très vite une première impression ; en prenant un livre sur une étagère de notre boutique de jeu locale préférée, en jetant un œil sur une pub en ligne, en empruntant un livre chez un ami à de la table de jeu, etc. Si je prends un livre en main, je regarde sa couverture et sa 4^e de couverture, puis la page des auteurs, les fiches de perso et je le feuillette au hasard. S'il s'agit d'un livre numérique je parcours l'extrait s'il y en a un, je lis la description, je regarde les éventuelles images et je scrute les critiques. Voici les façons dont on peut perdre sa clientèle dès le départ ; comme on dit, on n'a qu'une seule chance de faire une première impression.

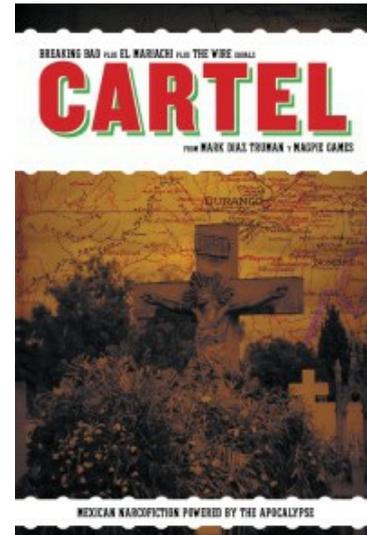
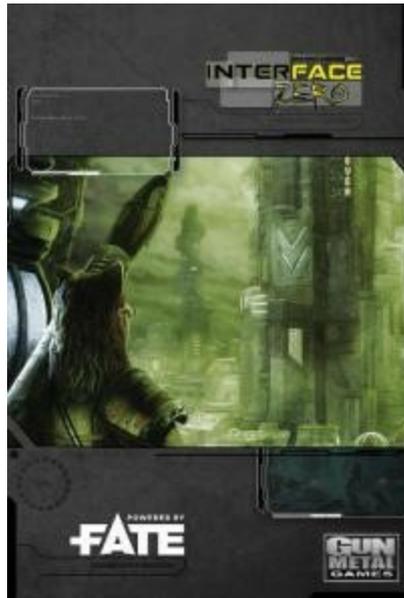
Pas de présentation évidente

Si je ne peux pas savoir de quoi parle le jeu, ça commence mal. Il y a différentes façons de transmettre rapidement cette information. Certains auront par exemple un slogan formulé comme l'annonce d'une nouvelle série TV. D'autres répondront aux trois (non, quatre !) questions popularisées par [Jared Sorensen](#) ^{grog} [co-créateur du laboratoire du JdR indépendant the Forge (NdT)] et [John Wick](#) ^{grog} : *De quoi traite ce jeu ? Comment en parle-t-il ? Quels sont les comportements récompensés ? Comment le jeu rend-il cela distrayant ?*

Au strict minimum, je devrais avoir une idée de ce que les personnages sont censés faire, et du genre d'aventures qu'ils vont vivre. Ou, si votre jeu n'a pas de cadre précis, vous devriez me donner un aperçu de ce qui le rend cool lors de parties typiques.

Mauvais

Bon



CONTENTS		CREDITS	
Credits	1	Free Choice Aspect	50
Ancient History	15	Crossing Paths 1	52
The Backster Wars	36	Crossing Paths 2	53
The Deaths	36	Skills	53
The Second American Civil War	38	Refresh	53
Nano and the age of Leisure	20	Example Profiles	53
Birth of the Hyper-Real World	21	Code of Honor	53
UNIQUE EVENTS	22	Mortified by	53
Growing Tensions in North America	24	Blacklisted by	53
Timeline	24	Got to	53
2010 - 2019	27	Latent Talent	53
2020 - 2029	28	Imitating Popular	53
2030 - 2039	29	Nano Infection	53
2040 - 2049	29	Off the Grid	53
2050 - 2059	30	Owned by	53
2060 - 2069	30	Stress Trigger	53
2070 - 2079	31	Unplugged	54
2080 - 2090	31	Up-Sized	54
Life in 2090	32	Races	54
Dubious	42	Android	54
		Reprod	55
		Cyberg	56
		Human	57

WHAT THIS IS

CARTEL is a hack of *APOCALYPSE WORLD* by D. Vincent Baker, a revolutionary roleplaying game published in 2010 by Lumpley Games. Over the last few years, a number of different designers have hacked, rebuilt, and retooled *APOCALYPSE WORLD* for settings ranging from teenage monster romance to Icelandic sagas.

CARTEL follows in that tradition by tackling narcofiction with a Mexican twist. In *CARTEL*, you'll portray characters caught up in the Sinaloa Cartel, *narco*: (druglords), *cocineros* (drug cooks), *sciaros* (hitmen), and more who work to keep Sinaloa's operation around Durango, Mexico operating smoothly. But nothing ever goes smoothly, does it, *cabron*? Can you hold on to your humanity while working for the largest criminal enterprise in the world?

Interface Zero, système générique *Fate* (1) : Il n'y a pas de présentation.

On ne nous dit nulle part "ce que font les personnages". Ni sur la couverture, ni dans l'introduction, ni dans le corps du texte. On doit le déduire par rapprochement de ce jeu avec d'autres.

Cartel de Magpie Games. Tout est dit en quelques mots sur la couverture, et détaillé dans l'introduction (2).

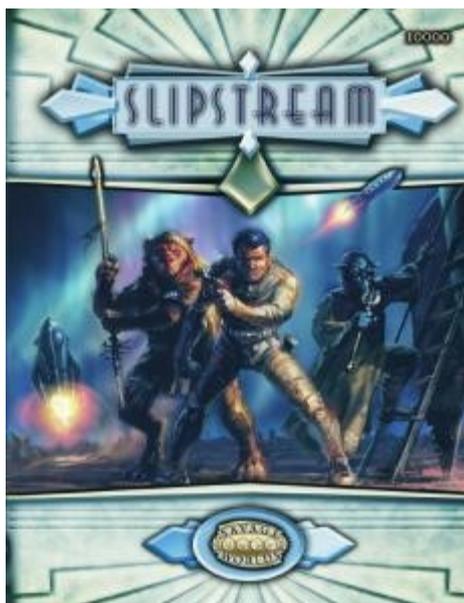
Des mecs blancs partout

Si les illustrations ne montrent que des hommes blancs, si les exemples de dialogue ou la nouvelle d'introduction ne concernent que des mecs, je sais que je ne fais pas partie du public visé. Vous vous adressez à quelqu'un d'autre et je vais donc reposer votre livre sur l'étagère. Si je saute à la page des crédits et que je ne vois que des hommes parmi les auteurs, je ne refermerai peut-être pas le livre sur-le-champ, mais ce sera comme un signal d'alarme qui me fera tout examiner avec un regard méfiant.

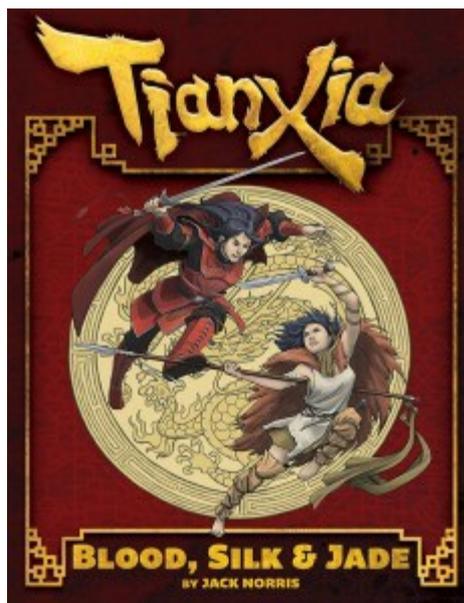
Si vous voulez élargir votre marché, vous avez intérêt à montrer tout un éventail de traits, morphologies, couleurs de peau, d'identités de genre, et oui, y compris des personnages avec des handicaps physiques (3). Ceux d'entre nous qui ne sont pas des mecs blancs auront l'impression que ce jeu pourrait en fait ne pas nous rejeter.

Mauvais

Bon



Slipstream : rien que des personnages masculins, entourant un mec blanc.



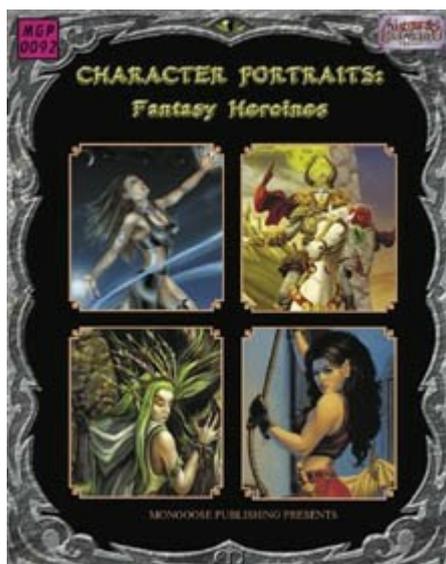
Tianxia : cette illustration de couverture m'a motivée pour financer le jeu sur Kickstarter.

Ça a été très **dur** de trouver des exemples : il y en a tant illustrant la catégorie "Réservé aux mecs blancs", que j'avais oublié combien, même parmi les JdR auxquels j'aime jouer, proposent en fait des illustrations merdiques. À l'inverse, pour les "bons" exemples de diversité, j'avais un certain nombre de choix possibles mais provenant tous d'une poignée d'éditeurs – or j'essaie aussi de présenter une plus grande variété de maisons d'édition.

Des illustrations médiocres et/ou vulgaires

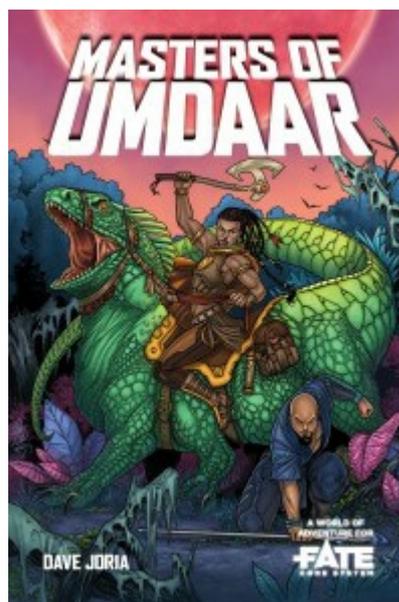
J'aimerais que ça aille sans dire, mais il faut de toute évidence le rappeler : si les illustrations représentent les femmes comme si elles étaient toutes des stars du porno ^U, vous êtes un piètre directeur artistique. Si les illustrations provoquent plus la question "Est-ce que j'ai envie de me la faire ?" au lieu de "Est-ce que j'ai envie de jouer ce personnage ?", vos images n'aident en rien le jeu.

Mauvais



Ah, Mongoose, vous ne changez donc jamais, hein ?

Bon



Youhou !

Et si vous croyez que vous n'avez pas les moyens de vous offrir des illustrations de bonne qualité, revoyez votre budget et votre projet. Avoir des illustrations pourries est pire que de ne pas en avoir du tout. Voilà quelques astuces à ce sujet :

- Cherchez ce que vous pouvez trouver dans le domaine public et en illustrations libres de droits.
- Faites appel à un bon maquettiste. De jolis dessins en noir et blanc dans une bonne mise en page peuvent accomplir des miracles (4).
- De nombreux et formidables illustrateurs rôlistes proposent des fonds d'illustrations abordables et des images personnalisables, contactez-les.
- Apprenez à fournir de bons cahiers des charges artistiques.
- Et payez vos artistes !

Une piètre mise en page

L'attrait visuel ne se résume pas au nombre d'illustrations de votre ouvrage ou s'il est en noir et blanc ou en couleurs. Bien que nous voyions régulièrement des fils de discussion sur des forums de JdR, où les vieux briscards jurent leurs grands dieux qu'ils préfèrent n'avoir que des pages et des pages de textes serrés plutôt que de payer un peu plus, ces gens ne sont pas ceux que vous cherchez à atteindre. La maquette est encore plus importante que vos illustrations, car c'est elle qui définit la lisibilité de votre texte.

Parfois une mise en page peut être attirante mais rendra la lecture difficile à cause d'un mauvais choix de couleurs, du type et du corps de la police, de la taille de la marge etc. D'ailleurs, un mot au sujet de la mise en page en colonnes : c'est l'horreur à lire sur les plus petites tablettes et je ne saurais trop la déconseiller.

Mauvais



Hillfolk : police minuscule, des colonnes dans des encadrés entassés dans des colonnes

Bon



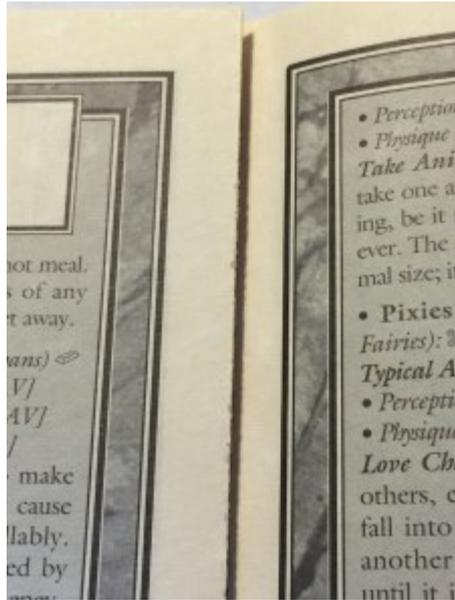
Night Witches : net, carré, des sections et des titres faciles à identifier.

Piètre qualité matérielle

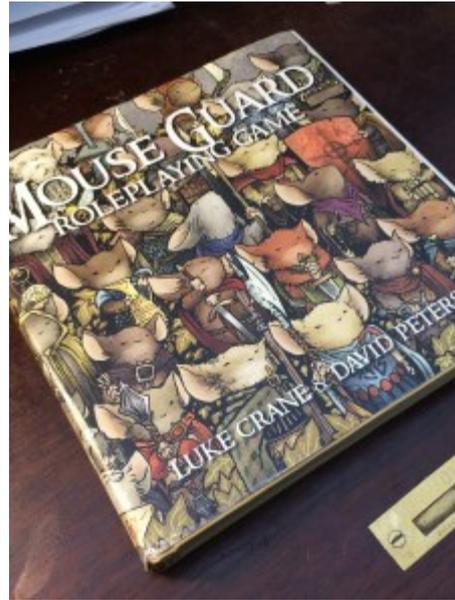
Impression, reliure, qualité du papier, tout compte pour se forger une opinion. En particulier si vous utilisez l'impression à la demande, commandez quelques épreuves et évaluez attentivement le résultat. Si le texte est trop près du bord de la page, que les nuances de gris bavent, ou que le dos du livre tombe en miettes à la première ouverture, envisagez de revoir votre mise en page ou vos options d'impression.

Mauvais

Bon



L'édition originale de *Castle Falkenstein* était un livre relié d'aspect agréable, mais les cahiers se sont détachés en l'espace de quelques jours.



[Les Légendes de la Garde](#)^{grog} est un objet absolument magnifique à tenir entre ses mains.

Un ebook à prix prohibitif

C'est un sujet délicat et je n'en ferai pas mon cheval de bataille. Toutefois, si vous voulez que je teste votre jeu, le meilleur point d'entrée pour moi est un ebook à prix modeste. Cela fait maintenant plusieurs années que je parcours la version ebook d'un livre avant d'en acheter la version imprimée. Ça n'a pas nécessairement à être le JdR complet ; une aventure d'introduction de qualité et représentative du jeu suffit amplement.

Une autre solution serait d'offrir une réduction sur le livre imprimé à ceux qui ont d'abord acheté l'ebook. Un certain nombre d'éditeurs proposent des réductions sur les lots papier + numérique, mais en général ils offrent un ebook gratuit ou à prix réduit si vous avez acheté la version imprimée, ce qui est l'exact opposé de mes habitudes d'achat.

Tout JdR qui implique de payer 25 \$ d'emblée pour un PDF ne figurera jamais sur ma liste de courses, indépendamment des débats sur la valeur intrinsèque de la publication papier par rapport au numérique. Si cela signifie que je ne fais pas partie du cœur de cible, qu'il en soit ainsi ([U](#)).

Gratuit ne devrait pas vouloir dire médiocre

Après avoir parlé du prix des ebooks et sûrement mis plein de gens en colère, je vais en rajouter une couche en abordant la qualité de certains jeux *gratuits*. Ça paraît prétentieux, je sais, mais suivez mon raisonnement jusqu'au bout : même si vous prévoyez dès le départ de ne proposer votre jeu qu'en téléchargement gratuit et n'envisagez pas d'en tirer le moindre profit, n'oubliez pas qu'il **vous** représente. Et il faut quand même que le lecteur puisse l'utiliser, ou sinon, à quoi bon le publier ? Il existe de nombreux logiciels libres, et beaucoup de rôlistes également fans qui seraient peut-être ravis de vous aider, alors identifiez vos besoins et explorez toutes les solutions possibles.

Mauvais

Bon

Category	Weight	Speed	Difficulty
3. Baller	200kg	100 km/h	10
4. Neighborhood	300kg	120 km/h	12
5. City	1 ton	150 km/h	15
6. Region	2 tons	200 km/h	20
7. Country	10 tons	300 km/h	30
8. World	100 tons	500 km/h	50
9. Interstellar	1000 tons	1000 km/h	100
10. Interplanetary	10000 tons	10000 km/h	1000
11. Galactic	100000 tons	100000 km/h	10000
12. Cosmic	1000000 tons	1000000 km/h	100000

Task	Difficulty
Normal	2
Expert Normal Agent	4
Superhero	6
Powerful superhero	8
Superhero team	10
Team of Superheroes	12

Un tableau tiré de *Kapow!*



Un tableau tiré de *Lady blackbird*

Non, je ne m'attends pas à ce que tout le monde nous offre gratuitement de petits bijoux comme celui de John Harper [[Lady Blackbird](#) ^{grog} (NdT)], mais je veux vraiment démontrer la marge de manœuvre existante.

Deuxième partie : Lisibilité

Il ne suffira bien entendu pas d'une seule erreur [pour me dissuader], sauf si elle est énorme et monstrueuse, mais si elles s'accumulent je passerai au suivant de ma longue liste de JdR que je souhaite posséder.

Le grand défi des jeux de rôles est qu'ils sont généralement lus plusieurs fois dans des circonstances totalement différentes.

- La lecture pour le plaisir, dans le bus, quand vous venez juste de recevoir votre exemplaire issu d'une campagne Kickstarter.
- La lecture sélective, pour vous familiariser avec l'univers du jeu et créer votre personnage pour votre prochaine partie du vendredi.
- La lecture studieuse de votre copain MJ, pour se préparer à cette même partie.
- La lecture frénétique en plein milieu de la partie, pour retrouver un détail particulier ou interpréter une règle.

Je sais d'expérience à quel point il est difficile de répondre à tous ces besoins. Un livre peut par exemple être parfaitement organisé et présenter de manière ordonnée toutes les informations sur l'univers de jeu, mais néanmoins rendre cauchemardesques les recherches rapides en cours de partie. Je vais ici me concentrer sur la lecture à proprement parler, c'est-à-dire celle que l'on pratique en dehors de la table de jeu.

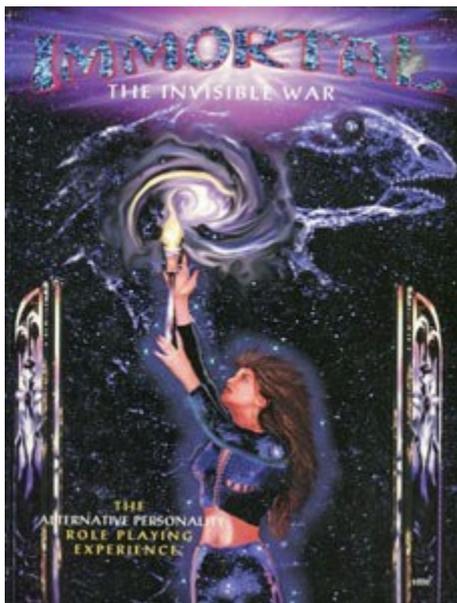
Mauvaise rédaction et/ou relecture

L'écriture est la voix, le visage et la personnalité de votre JdR. Un texte mal écrit ne nous donnera pas envie de connaître davantage votre jeu. Et la relecture ne signifie pas seulement corriger les erreurs de grammaire, d'orthographe ou de ponctuation. Cela nécessite également qu'une personne avec un œil de lynx et un jugement averti travaille sur l'organisation du livre – précisément pour relever les défis spéciaux dont nous avons parlé. Ça implique aussi d'harmoniser les diverses parties écrites à différents moments et souvent par plusieurs auteurs (informations sur l'environnement, mécanismes de jeu, exemples de parties, nouvelles, personnages prêtirés, etc).

En supposant que votre livre ait passé l'étape de la première impression, nous en arrivons à la lecture proprement dite. Votre lectorat-cible va feuilleter le livre pour se familiariser avec son contenu et, avec un peu de chance, préparer une partie. Le/la rôliste-type parcourra votre ouvrage pour ne serait-ce que se faire une idée générale des règles, avoir un aperçu de l'univers et découvrir comment créer un personnage. Avec un peu plus de temps, et si ça l'intéresse, il sera alors temps de lire plus en détail les règles et les descriptions du monde. Les gens qui commencent à la première page et lisent tout dans l'ordre jusqu'à l'index existent, mais ils représentent une minorité, et ils ne le font pas pour tous les jeux (*je l'affirme avec assurance en jetant un œil à ma bibliothèque*).

Cela signifie que les éditeurs, auteurs et maquettistes doivent envisager d'utiliser quelques astuces pour aider le lecteur à s'orienter et trouver l'information qu'il cherche : une table des matières, un index, des en-têtes clairs, des sommaires, renvois de page, schémas, organigrammes, encarts de texte et ainsi de suite. Ce sont des choses qui nécessitent beaucoup de vérifications avant l'envoi à l'impression.

Mauvais



La première édition d'Immortal était si mal écrite et composée que ça l'a rendue incompréhensible.

Bon



Atomic Robo est écrit de manière claire et organisée, et rempli de références croisées qui aident à trouver les informations recherchées.

Avalanche d'informations sans contenu exploitable pour jouer

La plupart des suppléments de contexte ont ce défaut, en particulier quand ils incluent des chronologies sur plusieurs pages détaillant l'histoire du monde. Patauger là-dedans est non seulement rébarbatif, mais il est en plus difficile d'y retrouver le petit bout d'information que vous pensiez pouvoir utiliser dans votre partie. Cela donne aussi plus de travail aux MJ pour se souvenir de tous ces détails et trouver comment les inclure dans leurs scénarios.

Quand je parle de "contenu exploitable pour jouer", je veux dire que je recherche des synopsis d'intrigues, des concepts-clés, des encarts contenant des biographies de PNJ et leurs caractéristiques, de brefs exemples de parties qui pourraient s'inspirer de ces informations, des exemples de pouvoirs, de dons, de combos et d'autres mécanismes de jeu qui pourraient avoir un lien avec les infos présentées, etc.

Mauvais



La première édition de Iron Kingdoms (les [Royaumes d'Acier](#) grog) s'ouvre sur un long traité sur la

Bon



Firefly RPG contient un guide des épisodes de 130 pages débordant d'idées de scénarios, de PNJ,

D'autres mauvais exemples

Nine-Worlds est bien joli, mis à part le fait que ,sur les 164 pages du livre, 28 consistent en des chronologies sans aucun contenu exploitable. L'édition Fate d'*Interface Zéro* débute par une section de 28 pages de descriptions de contexte et de chronologies qui n'est que du déluge d'informations.

D'autres bons exemples

Over the Edge, Mythic Russia, Mutants & Masterminds : Freedom City ou la plupart des livres d'*Ars Magica* regorgent d'infos sur le cadre de jeu et ce n'est pourtant que du contenu jouable. *Hollow Earth Expedition* et *Castle Falkenstein* ont des sections ne contenant que des infos sur le monde, mais elles sont présentées sous forme de tableaux d'index.

Sélection de commentaires

[Henrik S Törnblom](#)

Je trouve aussi que la version ebook d'un jeu devrait être disponible sous 3 formats : pdf, mobi et epub (5), parce que les pdf sont difficiles à lire sur une tablette et que je ne veux pas imprimer tous les jeux que j'achète. Les formats mobi et epub sont beaucoup plus accessibles sur tablette.

BeePeeGee

Enfin, il fallait que ce soit dit à propos de *Hillfolk* !! J'ai d'abord acheté la version pdf et lire le livre s'est révélé absolument impossible. Si on zoome sur la police du texte de base, on comprend pourquoi : ils semblent utiliser dans le texte principal une police à large empattement qui ne sert normalement que dans les titres ! C'est horrible et pénible.

Heureusement, j'ai dégoté un exemplaire d'occasion du livre en format papier, et l'expérience de lecture de ce jeu formidable par ailleurs s'en est trouvée quelque peu améliorée.

Edmund Metheny

Tout d'abord, je voudrais dire que j'adore le système de *Hillfolk*. J'ai mené une campagne sur un an avec et j'en recommencerais une autre avec plaisir.

Ceci dit, j'ai trouvé que le livre était l'une des grosses productions les plus abominables qui soient. La police minuscule et la mise en page illisible n'étaient rien de moins que honteuses, en particulier pour un projet qui avait reçu un tel soutien financier. Je comprends bien qu'il y ait toujours des soucis pour faire tenir le texte dans le nombre de pages imparti, et un million d'autres facteurs à prendre en compte, mais pour le montant que le projet a gagné sur Kickstarter j'aurais franchement préféré un produit un peu moins beau (et il s'agit en effet d'une véritable œuvre d'art) mais avec une plus grande valeur utilitaire en tant qu'outil de jeu.

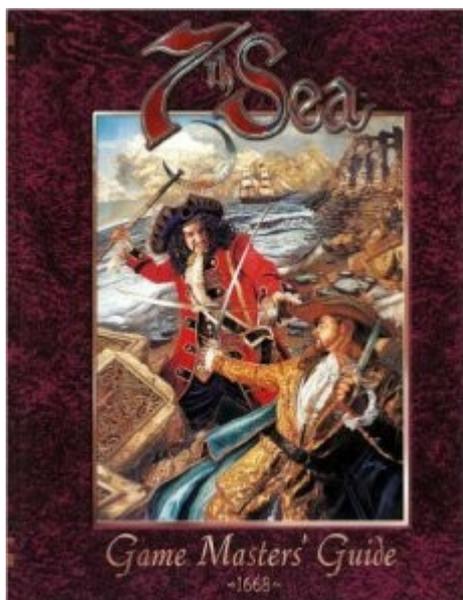
Le manque de recherches

Créer un jeu de rôle demande beaucoup de travail, dont des recherches. Afin de maîtriser votre sujet, il faut au moins se documenter sur :

- **Le genre** : que ce soit de la *high-fantasy*, du thriller d'espionnage, des super-héros de l'Âge de Fer ou de la science-fiction transhumaniste, vous devez être à l'aise avec les caractéristiques et l'histoire du genre.
- **L'univers, même s'il est inspiré du monde réel** : si vous tirez vos inspirations, directement ou indirectement, de cultures, d'histoires, de lieux ou de peuples réels, faites l'effort de ne pas les réduire à des caricatures en présumant que vous pouvez obtenir vos informations sur Wikipedia ou dans un vieux supplément *GURPS*.
- **Les autres JdR qui rentrent dans le même cadre** : cela fait 40 ans qu'on sort des jeux de rôles, le vôtre a peu de chances d'être le premier à s'attaquer à un univers ou un genre en particulier. Vérifiez si ses prédécesseurs ont eu du succès ou pas, et apprenez de leur exemple.
- **Les probabilités** : vous avez intérêt à bien comprendre les probabilités mathématiques sous-jacentes à vos mécanismes de jeu. Trop de créateurs inventent des règles bien mignonnes sans réaliser que mathématiquement, elles sont nazes.

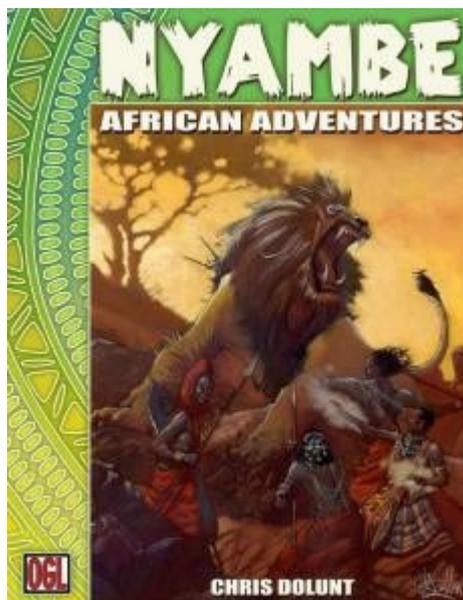
La connaissance de ces bases vous aidera à naviguer entre les clichés et les conventions (*tropes*), ainsi qu'à répondre par avance aux questions qu'un lecteur informé se poserait.

Mauvais



7th Sea présentait un mélange "pulp" de trois siècles différents et de douzaines de pays.

Bon



Nyambe est doté d'un background détaillé, varié et nuancé.

Autres mauvais exemples

Le supplément [Aventures Orientales](#)^{grog} pour *AD&D* pour son agglomération de clichés du monde réel ; [Earthdawn](#)^{grog}, [Thousand Suns](#)^{grog} et l'édition originelle de [Deadlands](#)^{grog} pour leur médiocre compréhension des probabilités ; et tous les [crève-cœurs de la fantasy](#)^{ptgptb} pour leur ignorance des JdR de la même famille.

Autres bons exemples

[Godlike](#)^{grog} et les 4^e et 5^e éditions d'[Ars Magica](#)^{grog} font généralement preuve d'une recherche raffinée de sources historiques de qualité. [Mutants & Masterminds](#)^{grog} et [Truth & Justice](#)^{wiki en} partagent une excellente compréhension du genre super-héros.

Intoxication à la fiction

Il est évident qu'un peu de fiction peut aider à poser le contexte et à rendre le lecteur avide de jouer au jeu. Je sais que de nombreux auteurs de JdR aiment tout simplement écrire de la fiction. De plus, c'est pratique pour les éditeurs parce qu'ils peuvent demander à n'importe quel auteur de s'en charger sans avoir besoin de se coordonner de près avec les autres sections (du moins c'est ce qu'ils pensent).

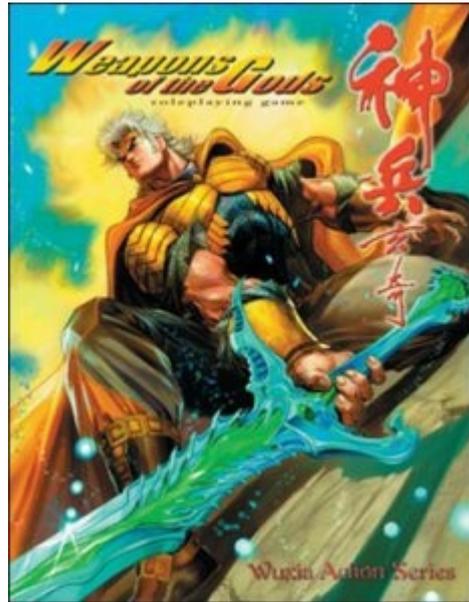
Mais il faut se rendre à l'évidence : je ne choisis pas ce livre pour m'extasier devant votre belle prose, je le lis afin que mes amis et moi-même puissions vivre nos propres aventures palpitantes. La fiction doit être courte ou découpée en petits morceaux et répartie, et ne doit être incluse que si elle est vraiment bien écrite.

Mauvais

Bon



Les suppléments du [Livre des cinq anneaux](#) ^{grog} contenaient des plâtrées de fiction médiocre qui entraient souvent en contradiction avec les mécaniques.



Les histoires de Jenna Moran dans [Weapons of the Gods](#) ^{grog} étaient bien écrites, colorées et donnaient une bonne idée du contexte.

Autres mauvais exemples

L'interminable remplissage d'autofanfiction dans les gammes chargées de suppléments comme *Vampire* ou *Deadlands*, etc.

Autres bons exemples

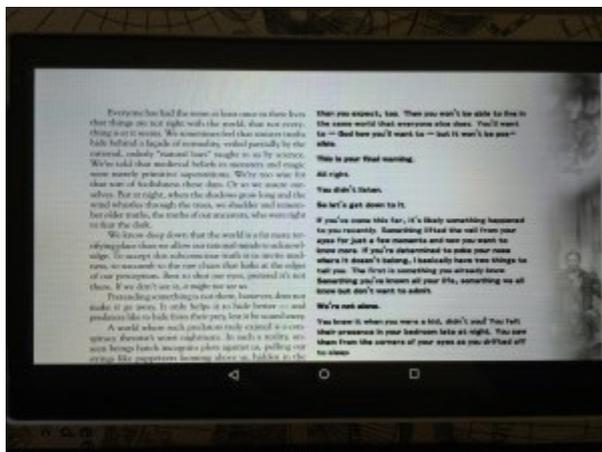
La nouvelle *Legacy* de Greg Stolze dans [Unknown Armies](#) ^{grog}, le journal de voyage de frère Alustro dans les suppléments de [Fading Suns](#) ^{grog}.

Lisibilité médiocre sur tablette ou liseuse

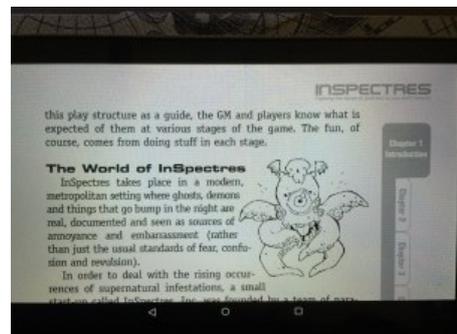
J'adore ma tablette Kindle Fire, elle a redonné vie à plus d'une décennie d'ebooks accumulés sur mon disque dur. Même si j'ai la version papier d'un livre de JdR à table, j'apprécie de l'avoir aussi sur ma tablette pour les recherches rapides. Mais sur un écran de 7 pouces (17,5 cm), certaines mises en pages de PDF ne fonctionnent pas (naturellement, les versions .mobi et .ePub sont généralement correctes).

J'ai mentionné dans la première partie que les mises en page en plusieurs colonnes passent mal. Je voudrais ajouter que c'est aussi le cas des polices "abîmées" (déchirées, grunge ou rugueuses), des polices de petite taille, des fonds de page colorés, et bien sûr des plus grands formats de page.

Mauvais



Bon





[Le Monde des Ténébres](#) ^{grog} utilise diverses polices abîmées et une mise en page sur deux colonnes sur une grande page. Je trouve difficile à lire autant le livre imprimé que l'ebook (les photos apparaissent plus grandes ici que sur l'écran de ma tablette).

Malgré son âge, [InSpectres](#) ^{grog} est toujours facile à lire sur ma tablette. Je le montre en mode paysage pour comparer avec [Le Monde des Ténébres](#), mais même en mode portrait j'arrive à lire en affichant la page entière.

Ebook verrouillé

Un PDF qui n'autorise pas l'exportation de page voire parfois même les copier-coller n'est pas l'ami du MJ. Une des principales raisons de récupérer l'ebook [d'un JdR] est de pouvoir préparer des notes de jeu et des fiches. Si je dois tout retaper, la version électronique perd beaucoup de son utilité.

En plus, le fait est que ça n'empêche même pas de le pirater. Il y a toujours moyen de contourner la sécurité, c'est tout juste une gêne et une perte de temps. Et si j'arrive à passer outre vos restrictions pour imprimer quelques fiches de personnages et une carte, vous pouvez parier qu'un pirate peut déverrouiller votre fichier en un rien de temps.

Sélection de commentaires

[Jacob Ross](#)

Je suis d'accord avec beaucoup de choses dites dans cet article. Mais il y a un point sur lequel je ne le suis pas : je pense que ça n'est pas forcément grave d'avoir un méli-mélo de backgrounds historiques n'importe comment (*gonzo*), à condition de ne pas le présenter comme "historiquement rigoureux". Je travaille sur une campagne située dans Pas-Vraiment-Le-Japon avec un tas d'anachronismes (cour impériale comme à l'époque Nanboku-cho alors qu'il n'y a pas encore de shogun, tandis que la situation militaire et le niveau de relations étrangères sont clairement inspirés de la période Azuchi Momoyama). Tout ça parce que je veux un niveau maximum de conflit dramatique sur les plans à la fois politique et militaire.

Je ne le présente pas comme une description rigoureuse de la véritable histoire, mais je vais respecter les détails techniques.

[Sophie Lagacé](#)

Comme j'ai expliqué, c'est la médiocrité des recherches qui me gêne, pas le méli-mélo. Par exemple, c'est une chose de décider de faire se rencontrer des légions romaines et des armées impériales chinoises à grande échelle, c'en est une autre de ne pas faire la différence entre la Corée et le Japon.

[Edmund Metheny](#)

Le brassage des genres, c'est super ! Le supplément *Cyber-papauté* de *TORG* était l'un des univers les plus innovants que j'aie pu rencontrer à l'époque, et c'est toujours un de mes préférés. Et c'était parfaitement acceptable pour l'ambiance "héros trop super classes" de *TORG*. Il y avait une touche de réalisme (le contexte était la France d'aujourd'hui, bien qu'un peu altérée par l'existence de la cyber-papauté) mais sans réel effort pour conserver la rigueur historique, juste un clin d'œil occasionnel.

Je pense que Sophie parlait d'essayer d'utiliser des faits historiques sans vraiment en comprendre le contexte. Si votre campagne se déroule au Tibet dans les années 1950, il est probable que vos joueurs iront se renseigner au moins 5 minutes sur Internet à propos du Tibet des années 1950, (ceci afin d'inventer des personnages intéressants qui s'intégreront bien dans la campagne. S'ils découvrent que votre campagne ne tient pas compte de la plupart des ingrédients qui rendent ce contexte intéressant, ils vont 1) être déçus et 2) se demander pourquoi vous avez choisi le Tibet des années 1950 si vous n'avez pas la moindre idée de ce qui s'y passait à ce moment-

là.

C'est le même problème entre le lecteur et le produit. S'il voit un JdR sur le Tibet des années 1950 et remarque immédiatement des erreurs dans la documentation historique, cela va diminuer l'intérêt qu'il porte au produit à moins qu'il n'y ait de bonnes et évidentes raisons à ça.

Troisième partie : En cours de jeu



Un des gros défis auxquels font face les jeux de rôles, c'est qu'en général, ils seront lus plusieurs fois dans des circonstances très différentes. Dans cette partie, je m'intéresse à leur facilité d'utilisation à la table de jeu. Je ne parle pas de choix de système ni de mécanismes, mais seulement de la capacité du livre à soutenir le processus de jeu.

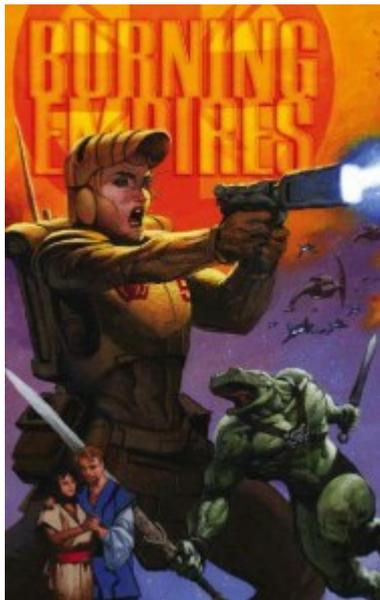
À la table de jeu, le lecteur essaiera de trouver rapidement des informations précises, en particulier des informations sur les règles.

Organisation mal adaptée aux recherches pendant la partie

Comme je le disais dans la [deuxième partie](#), je réalise que ça n'est pas facile. Il y a plein de façons d'échouer, peu de réussir, et il y aura toujours quelques lecteurs à qui votre structure ne conviendra pas. Mais ça vaut le coup d'y mettre beaucoup d'efforts, parce que c'est l'objectif du livre de jeu : être compris puis être joué !

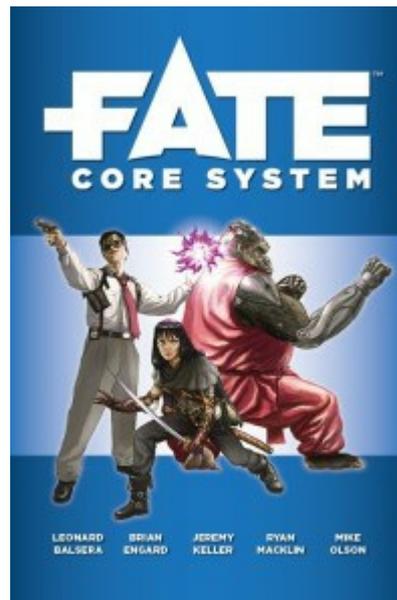
Les références croisées (ex. : "Pour plus de détails sur l'équipement, voir page XX" ⁽⁶⁾) peuvent être très utiles, mais seulement si vous n'avez pas trop éparpillé les informations. Si par exemple votre univers et vos règles sont très entremêlés et font sans cesse référence l'un à l'autre, pensez à ajouter des résumés encadrés, des fiches d'aide rapide à détacher et d'autres aides de jeu.

Mauvais



La taille et l'organisation [des informations] de [Burning Empires](#) ^{grog} le rendent difficile à utiliser à la table de jeu pour trouver des informations spécifiques.

Bon



Grâce à son organisation et à sa mise en page claire, je n'ai aucun mal à naviguer dans [Fate](#) ^{grog} en cours de partie.

Titres et intertitres trop discrets

Eh oui, je parle encore de mise en page ! Un bon contraste entre les titres et le corps de texte, des encadrés lisibles et bien identifiables, et d'autres astuces de ce genre, permettent de naviguer facilement et rapidement dans un livre de jeu. Je ne peux suffisamment insister sur l'importance d'une bonne mise en page.

Mauvais

Bon



Torchbearer grog essaie d'évoquer les premières éditions de D&D et autres jeux "old school". L'allure "vintage" avait donc priorité sur la praticité.



Blue Planet v2 grog utilise des polices aux contrastes différents pour distinguer les titres du corps de texte : taille et épaisseur, gras ou normal, serif ou sans serif, etc.



Utilisation médiocre des couleurs de police : les titres en bleu dans **Namenéra** grog ne ressortent pas très bien sur le fond de page.



Les couleurs de polices font bien ressortir les différents niveaux de titre et de tables dans **The Warren**.

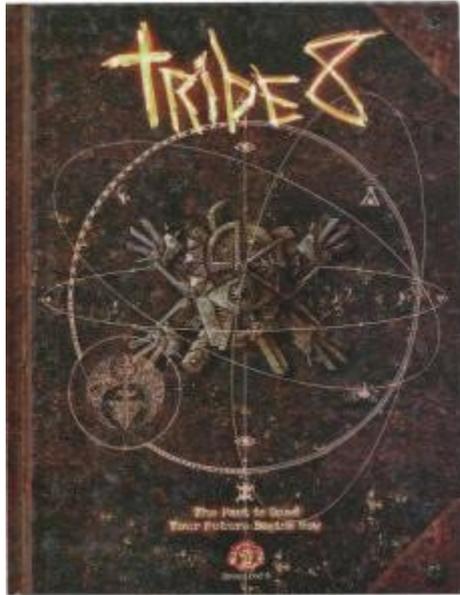
Plus d'égards pour les narrateurs fictifs que pour le confort de lecture

Par là j'entends ce qui se passe lorsque les auteurs et éditeurs sont tellement fans de leur(s) narrateur(s) fictif(s) – qui servent à présenter l'univers de jeu – qu'ils veulent les garder intacts et cohérents tout au long du livre, même si cela gêne la transmission des informations importantes au lecteur. Lorsque le personnage-narrateur ne connaît pas la méta-intrigue, il ne peut que balancer des indices...

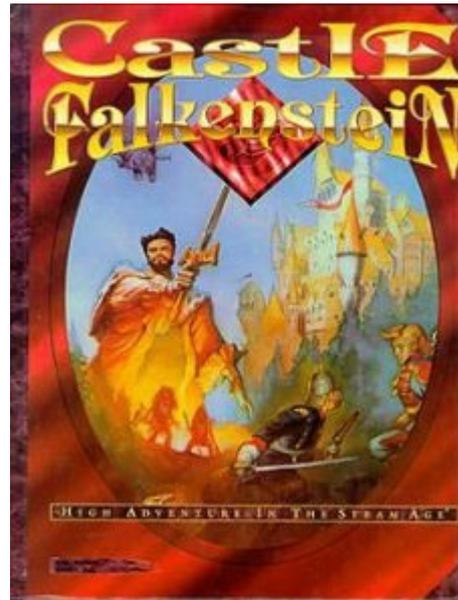
C'est un peu le petit frère du **problème d'intoxication à la fiction** dont je parlais en partie 2, sauf qu'au lieu de remplir de précieuses pages, il se faufile un peu partout dans le texte et brouille les informations. On ne sait plus ce qui est de la fiction, ce qui est du background, ou ce qui complètement faux.

Mauvais

Bon



L'édition originale de [Tribe 8](#) ^{grog} était écrite du point de vue de narrateurs peu fiables (et en tout petit). Cela rendait difficile la recherche d'informations précises.

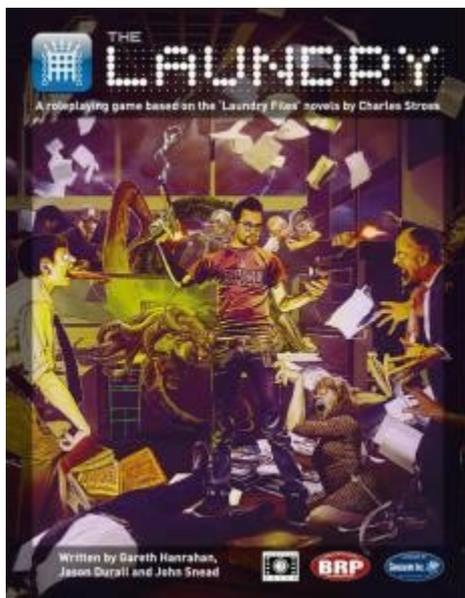


Bien que [Château Falkenstein](#) ^{grog} soit écrit du point de vue du personnage fictif Tom Olam, c'est cohérent et permet d'identifier clairement ce qui appartient au background et ce qui appartient aux règles.

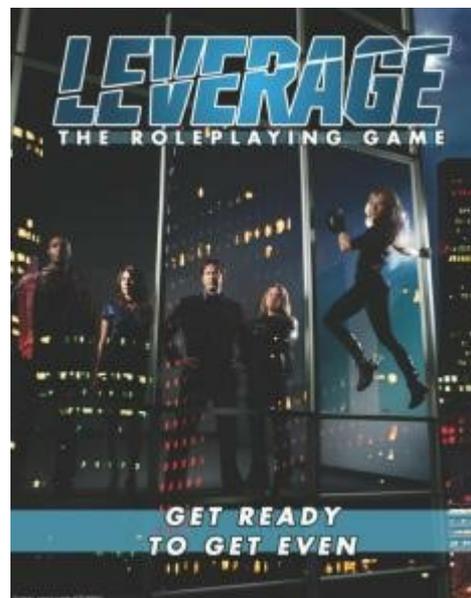
Ebooks : pas ou peu de marque-pages

On est en 2016 et personne à mon travail n'a encore compris qu'Adobe Acrobat permet de créer des marque-pages. Mais nous, on est des geeks et on est au courant. Ça me fout en rogne quand je me retrouve avec un gros ebook sans marque-pages, ou seulement les numéros de chapitres. Si j'ai besoin de beaucoup me servir du fichier, je crée moi-même des marque-pages, ce qui est complètement stupide. Tout fichier pdf, epub ou mobi peut et doit contenir des marque-pages exhaustifs.

Mauvais



Bon



Outline	
Laundry cover pdf	1
The Laundry eBook text2.pdf	2

Outline	
COVER	1
Credits	3
Table of Contents	5
Foreword by John Rogers	6
▶ THE PITCH: By Way of Intr...	7
▶ THE BRIEFING: The Basic R...	13
▶ THE CREW: Recruiting You...	21
RAP SHEETS: Nate	61
RAP SHEETS: Parker	62
RAP SHEETS: Hardison	63
RAP SHEETS: Sophie	64
RAP SHEETS: Eliot	65
RAP SHEETS: Tara	66
▼ THE JOB: Playing the Game	67
The Job	68
Managing Traits	68
Assets and Complications	72
Actions, Scenes, & Beats	74
The Next Steps	84
▶ THE FIXER: Running the G...	85
▶ THE TOOLBOX: People, Pl...	127
FOILS: Sterling	152
FOILS: Cha0s	153
AGENTS: Maggie, Marcus, ...	154
▶ THE CRIME WORLD: Wher...	155
▶ THE RECORD: Guide to Se...	179
BLANK RAP SHEET	209

[The Laundry](#) n'offre aucun marque-page tout au long de ses 289 pages.

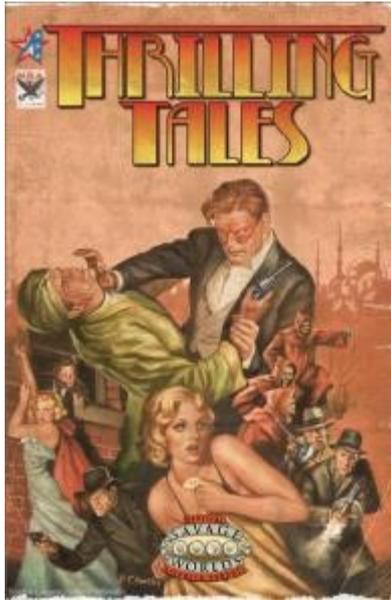
Pas d'index

Les rôlistes se plaignent depuis toujours des livres sans index. Je veux bien concéder, cependant, que c'est un défi de taille pour les éditeurs : cela demande du temps et de l'argent de faire un index. Je recommande de rentabiliser le processus en utilisant cette tâche comme contrôle-qualité : construisez l'index, puis utilisez-le pour remplir toutes les références "Voir page XX".

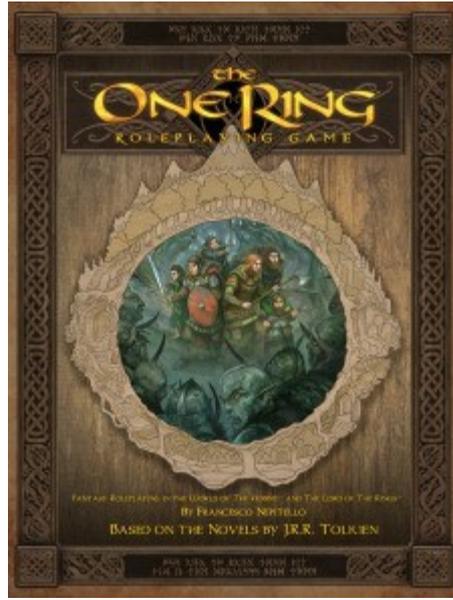
Je recommande également de faire une liste de termes à repérer à la création de l'index, en prenant en compte les termes que les rôlistes vont souvent chercher. Par exemple, peu importe les termes spécifiques que vous utilisez dans votre système, les gens vont probablement chercher des mots comme *dégâts*, *soins*, *équipement*, *matériel*, *expérience*, *progression*...

Mauvais

Bon



Ni la première ni la seconde édition de [Thrilling Tales](#) ^{grog} (257 pages) n'ont d'index.



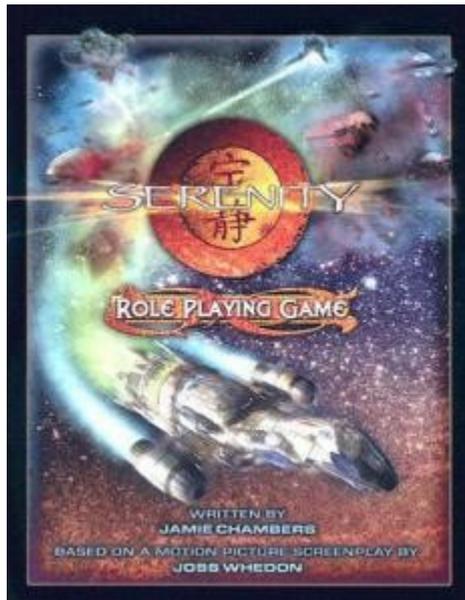
L'index de [L'Anneau Unique](#) ^{grog} est très fourni, ce qui aide beaucoup compte tenu de la quantité d'informations contenues dans le livre.

Pas de fiche de personnage ni d'aide de jeu

Les joueurs ont l'habitude de trouver une fiche de personnage vierge dans les annexes à la fin d'un livre de jeu de rôle, ou d'autres types d'aides de jeu comme des exemples de personnages [prêtirés], des outils de création de PNJ ou de contexte, des résumés de règles, etc. Mais parfois, un éditeur ne parvient pas à inclure ces choses pour des raisons logistiques. Par exemple, cela peut faire augmenter considérablement le nombre de pages et affecter le budget, ou peut-être que les contraintes de calendrier ne permettent pas de créer ces aides à temps pour la publication.

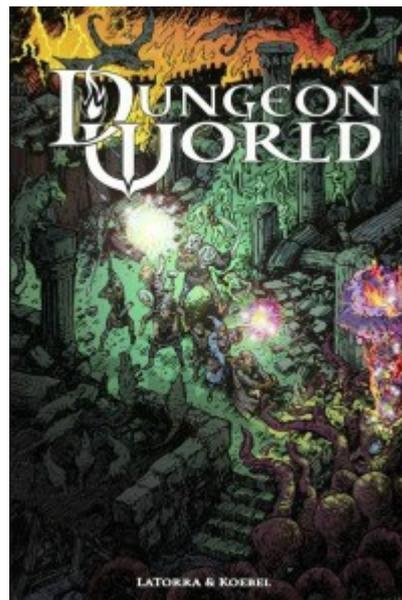
Ce n'est pas grave ! Vous avez une seconde chance : rendez ces aides disponibles en ligne dès que possible. Vous pouvez même publier les aides de jeu une par une au fur et à mesure qu'elles sont prêtes, plutôt que d'attendre qu'elles le soient toutes. Si vous fournissez rapidement le minimum syndical, particulièrement les fiches de personnage, vos fans vous le pardonneront.

Mauvais



Non seulement [Serenity](#) ^{grog} ne contenait pas de fiche de personnage, mais il aura fallu presque un an pour qu'elle

Bon



[Dungeon World](#) ^{grog} propose des aides de jeu dans le livre ainsi qu'une collection d'outils

Un dernier mot à propos des exemples utilisés dans cette série d'articles

Pour ceux qui se vexent en voyant un JdR en particulier utilisé comme “mauvais exemple”, comprenez que la critique honnête est un outil pour s'améliorer. Remarquez également que certains titres ou éditeurs apparaissent à la fois dans des exemples “bons” et “mauvais”.

J'ai essayé de prendre des exemples parmi des époques, genres, valeur de production et éditeurs différents, et autant que possible de rapprocher des jeux ayant des points communs, pour faciliter la comparaison.

Sélection de commentaires

Ysharros

Plus je me fais vieux, plus je suis sensible aux problèmes de mise en page et de police (d'autant plus que j'ai commencé ma carrière il y a plusieurs années et des brouettes en tant que designer graphique (pour TSR GB plutôt qu'un autre, ce qui m'a rapidement dissuadé d'un jour travailler dans le milieu du JdR). Ces jours-ci, mes yeux ne sont plus si bons et mes lunettes ne suffisent apparemment pas... On a acheté *Descent* (le jeu de plateau) et je n'arrive tout simplement pas à lire l'écriture minuscule sur le fond à effet “vieux parchemin” du papier glacé (de bonne qualité mais très très brillant) sans utiliser ma loupe à LED. Bof, quoi.

gmccammon5

Tu mentionnes les copier-coller dans l'article, et un des problèmes que cela permet de régler, c'est changer la police d'écriture pour la rendre plus lisible. C'est pratique, aussi, d'avoir une copie en texte brut sans les arrière-plans prétentieux pour lire et imprimer.

Sophie Lagacé

Encore mieux qu'un PDF sans arrière-plans, un format fluide comme epub ou mobi pour le lire sur ma liseuse.

fredhicks

Malheureusement, le marché du JdR n'a pas vraiment montré d'intérêt économique pour les formats epub/mobi.

Althair

À propos de *Torchbearer* et de *Blue Planet*... j'ai beaucoup plus de mal à lire quelque chose comme *Blue Planet* que quelque chose comme *Torchbearer*. La raison est simple : certains éléments me distraient du texte. *Blue Planet* a des graphismes moches sur les bords des pages, et puis ces titres sont beaucoup trop GROS !

Les titres de *Torchbearer* ne se différencient pas bien du corps de texte, je le concède. Mais comparés à ceux de *Blue Planet*, ils sont acceptables.

① NdA : Ce n'est pas un jugement de valeur contre des vraies personnes travaillant dans l'industrie du sexe, mais sur le côté indécent à utiliser ces ressorts éculés pour un contenu ludique qui n'a rien à voir avec le sexe, et en particulier pour dépeindre tous les personnages féminins.

② NdA : D'un autre côté, je ne jouerai pas à une copie pirate d'un jeu. Oui, à l'occasion, un ami MJ m'a fourni un PDF pour que je puisse me joindre à la partie, mais si j'aime assez le jeu pour continuer à y jouer après l'avoir testé, je suis réglo, je l'achète.

- (1) NdT : *Fate* est un système générique qui a été primé en 2016. On peut télécharger gratuitement ses (vachement bonnes) règles [ici](#). [\[Retour\]](#)
- (2) NdT : “ *Cartel* est un hack [une adaptation (NdT)] du jeu *Apocalypse World* de D. Vincent Baker, un jeu de rôle révolutionnaire publié en 2010 par Lunpley Games. Ces dernières années, de nombreux créateurs ont revisité, reconstruit et remanié *Apocalypse World* pour des environnements divers allant de la romance adolescente avec des monstres aux sagas islandaises. *Cartel* poursuit cette tradition en abordant la “ narcofiction ” dans une ambiance mexicaine. Dans *Cartel*, vous interprétez des personnages impliqués dans le Cartel de Sinaloa, des *narcos* (barons de la drogue), des *cocineros* (chimistes), des *sicarios* (tueurs à gages) et d’autres qui travaillent à protéger les intérêts du cartel, vers Durango, au Mexique. Mais rien ne va jamais comme on le voudrait, n’est-ce pas *cabrón* ? Pouvez-vous garder votre humanité quand vous travaillez pour la plus grande entreprise criminelle du monde ? ” [\[Retour\]](#)
- (3) NdT : Lire à ce sujet [L’importance des univers de minorités](#) ptgptb. [\[Retour\]](#)
- (4) NdT : D’ailleurs PTGPTB vous donne quelques conseils et informations minimales de mise en page : [Conseils de mise en page de JdR](#). [\[Retour\]](#)
- (5) NdT : PTGPTB tâche de vous proposer [ses ebooks](#) – compilation organisée des articles – dans les trois formats (dont le format .azw, plus récent que le .mobi). Si vous préférez l’ancien type de fichier, n’hésitez pas à nous le dire. [\[Retour\]](#)
- (6) NdT : Le “ Voir p. XX ” est tellement intégré dans la logique de certaines organisations de JdR qu’il a donné lieu à une rubrique dédiée de Robin Laws, dont nous avons [traduit certains articles](#). [\[Retour\]](#)

Suivez le guide

Malheureusement, créer son JdR ne se borne pas à l'écrire et le maquetter. Il faut également le produire et le distribuer.

En 1998 déjà, Ron Edwards avait vu qu'il pouvait court-circuiter le distributeur et la boutique, voire le démonstrateur en convention. Ce [genre d'idées](#) a notamment permis l'émergence de l'autoédition.

En parallèle, pourquoi vous limiter au seul secteur du JdR papier quand vous pouvez vendre en pdf ? Si vous craignez que le numérique tue le physique, rassurez-vous, James Mathe et Allan Williams vous [prouveront le contraire](#) !

Enfin, parce que le numérique n'est pas la réponse à tout, [L'économie du jeu de rôle en tant que loisir](#) développera les questions ouvertes par l'arrivée du dématérialisé, en contrebalançant l'enthousiasme des deux précédents articles : le livre électronique n'est pas la panacée, la concurrence est rude, et comme le prix est bas, comment obtenir de la qualité ?



Le gâteau piétiné

© 1998 Adept Press

Un article de Ron Edwards, tiré de [The Forge](#), et traduit par Pierre Carmody



Créateurs, cessez de rêver !

NdA : Cet essai date de fin 1998 et figure ici au seul titre de référence. Certains concepts présentés ne sont plus valides et d'autres sont en cours de reprise dans un article plus important et mieux documenté.

NdT : Cet article est souvent cité en référence, ce pourquoi nous avons choisi de le traduire.

Il était une fois un jeu de rôle. C'était un bouquin sensas à la couverture brillante, cartonné ou relié en tissu, disponible à la Fnac, au Furet du Nord et au Bazar Rôliste d'Eddy le Bizarre en bas de la rue. Et ce n'était pas qu'un livre isolé, oh que non, il était "aidé dans sa tâche" par un flot continu de suppléments détaillant les règles et l'univers, et rien ne laissait présager sa fin. Les clients débarquaient avec leurs chéquiers de petits bourgeois pour acheter la Troisième Édition pour le Noël de leurs mômes. L'éditeur était heureux comme un gosse, parce que son jeu avait reçu l'approbation d'un distributeur fiable et ordonné dont la parole faisait loi pour toutes les boutiques de la côte est à la côte ouest.

C'était un éditeur de bonne foi. Au bout d'un moment, le cinéma et les fabricants de jouets vinrent lui faire des avances. C'était le Nirvana. C'était le Saint Graal. C'était une poule qui crachait ses œufs d'or à la vitesse d'une mitrailleuse. C'était le Mythe Fondateur des jeux de rôles.



Cependant, ce mythe n'est rien qu'une plaie et une malédiction. Toutes les entreprises qui l'ont suivi ont sombré, ou ont dû recourir à d'autres produits pour financer leurs jeux de rôles. Qui peut prétendre que la société qui "domine le marché", quelle qu'elle soit, est à l'abri d'une chute brutale ? Peut-on espérer réussir en chevauchant la vague plus qu'un instant ?

En 25 ans, exactement deux jeux de rôles ont réussi à se cramponner à une mode passagère pour ados : *AD&D* à la fin des années 70 et *Vampire* au début des années 90. Fin de la mode ? Fin du jeu. Surtout depuis que nous savons que le "règne" de TSR sur le secteur dans les années 1980 n'était qu'un mirage.

Quant aux autres...

Est-ce qu'un seul jeu de rôle a jamais pu amortir, rien qu'avec ses ventes, son coût de production et de marketing pendant plus d'un an ?

Comment tout cela affecte-t-il la situation du consommateur ?

Au cas où vous n'auriez pas acheté de jeu de rôle récemment, voilà comment ça se passe. Déjà, le jeu n'existe peut-être

même pas. “D’un jour à l’autre” annonce le distributeur, “d’un jour à l’autre” répète le vendeur à son client en arrêt devant une publicité vieille de trois mois.

Ou, s’il existe, il est dans un carton quelque part, comme dans l’arrière-boutique ou dans le grenier du gérant. Ou dans un entrepôt du distributeur, sans doute l’un de ces entrepôts qu’il vient juste d’acquérir et dont il ne connaît pas vraiment le contenu. Ou dans la cave de l’ex-femme du distributeur. Ou chez l’auteur du jeu. Ou dans la cave de la mère de l’auteur du jeu.

Encore plus drôle, ces différents emplacements n’ont rien à voir entre eux, et n’ont rien à voir avec le fait que le jeu soit ou non considéré comme “en stock”. Il peut très bien figurer dans le catalogue, et personne ne sait où se trouve le jeu lui-même. Il peut ne pas être dans le catalogue, alors que des cartons entiers traînent partout, attendant d’être commandés, et personne ne le sait.

La grande majorité des détaillants veulent écouler tous les exemplaires de ce jeu qui, d’après le distributeur, va se vendre comme des petits pains, et ils ne vont pas se casser le cul à vous aider à trouver un supplément pour *Shattered Dreams* ou un exemplaire de *TFT : Wizard*. Ce que vous trouverez sur les étagères, c’est un million de cartes [à collectionner], des vieux restes de GW, des vieux trucs épuisés de TSR, des suppléments White Wolf, de la fiction vaguement maquillée en sources d’inspiration, quelques suppléments hétéroclites pour “celui qui connaît celui qui est dans le milieu”, et quelques nouveaux JdR que le propriétaire du magasin a commandés avec l’argent de sa caisse noire.

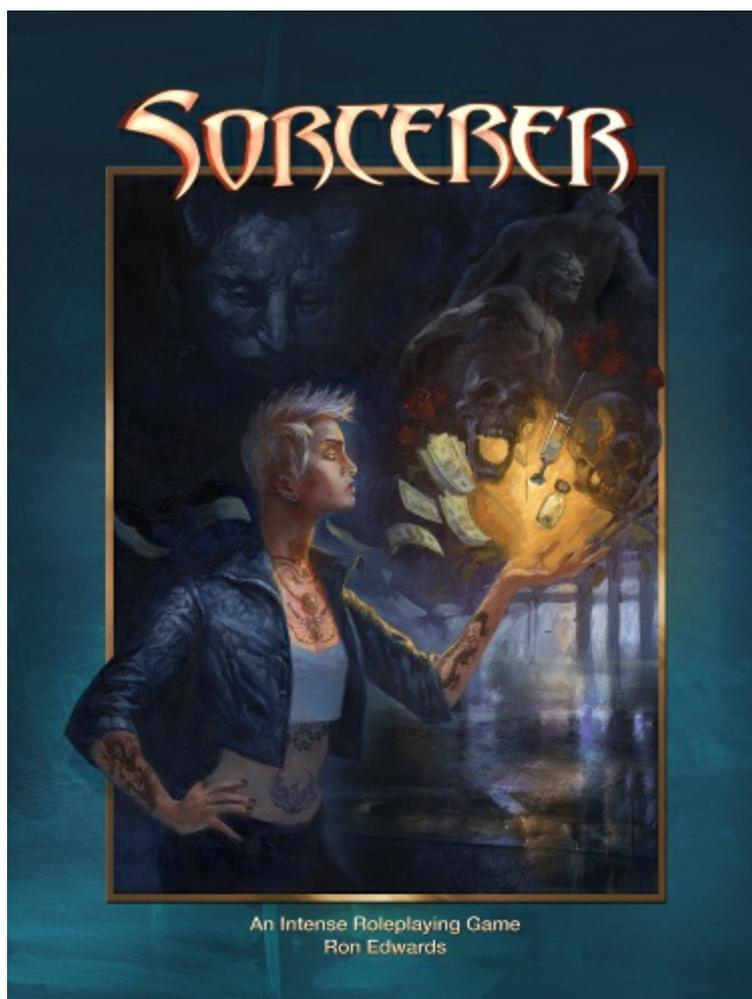
La communication entre les différents intervenants du secteur est tout simplement désastreuse. Des années durant, les auteurs avaient peur d’approcher un distributeur avec moins de six suppléments dans la poche, alors ils mentaient (ou alors, leurs “plans changeaient” rapidement, désolé). Les distributeurs bataillaient pour garder l’attention des boutiques, alors ils mentaient (ou alors “Attendez encore une semaine ou deux”, l’air désolé). Ce bordel rebutait les détaillants qui reprenaient donc ce qui s’était vendu l’an passé, et deux ans plus tard la marchandise ne se vend plus.

Qu’était-il arrivé au joli mythe ? Pourquoi la poule aux œufs d’or est-elle aussi stérile qu’un caillou ? La réponse est évidente, d’après les éditeurs de jeux. C’est la faute des distributeurs (des menteurs) ; c’est les JCC (ils volent les clients) ; non, ce sont les boutiques (elles n’aident pas à vendre notre marchandise). Non, c’est la faute du client (comment peut-on être crétin au point de ne pas aimer nos jeux ?).

Eh bien, vous savez quoi ? C’est d’abord et avant tout la faute de ce mythe à la con.

Les JdR commerciaux sont la propriété d’une complexe association d’auteurs, d’éditeurs et de tierces parties. Le gros de leur coût de production est dépensé en publicités (par exemple dans les magazines) et en frais de promotion (se montrer aux conventions). Ils dépendent de l’approbation des distributeurs et des revendeurs pour être vendus en grande quantité dans un laps de temps limité.

Ils deviennent souvent une petite fraction d’un projet marketing à grande échelle impliquant une ample variété de produits. Si vous croyez au Mythe, soyez honnête sur ce que vous vendez ! Ce n’est pas un jeu ; c’est un livre associé à plein d’autres trucs. Lorsque ce truc n’est plus à la mode, ce livre est oublié. Et au milieu de tout ça, les ventes du jeu de rôle lui-même sont loin derrière les t-shirts, les bijoux et les mugs.



Maintenant, pour présenter les choses différemment, prenons l'exemple de *Sorcerer*^{rog}.

Sorcerer est un jeu de rôle indépendant. Il est possédé, vendu, distribué, et ainsi de suite, par moi, son créateur. Personne ne touche un sou de ses ventes si ce n'est moi plus les gens qui gèrent les transactions sur Internet, et personne ne l'achète à moins qu'il ne le veuille vraiment.

Il n'y a pas de jeu de cartes dérivé, pas de série de romans, de jeu de plateau ni de figurines. La publicité se limite aux revues, aux échanges d'infos sur Internet et à un ou deux flyers lors des conventions. Il n'y a qu'un endroit où se le procurer, et personne ne se fait de marge entre le producteur et le client.

Ce n'est pas un cas isolé ! C'est la même chose pour *Puppetland*, *Ghost Light*, *Shadowside*, *Outlaws of the Water Margin*, et beaucoup d'autres.

Les jeux de rôles indépendants ont généralement été ignorés par les médias spécialisés, et de manière remarquable par les soi-disant "magazines de JdR indépendants". Cela ne m'empêche pas de déclarer que les JdR indépendants sont la solution, c'est là "qu'est" le vrai jeu de rôle, pour reprendre une expression de mes jeunes années. Seuls quelques-uns sont parvenus à être publiés commercialement (*Over the Edge*, *Prince Valiant*, *Extreme Vengeance*, *FUDGE*, *Zero*), et encore moins ont réussi à le rester.

Pourquoi les jeux indépendants sont-ils aussi ignorés, pourquoi leur est-il si difficile de pénétrer dans les boutiques ? Parce que, pour être franc, les priorités de ceux qui vendent des JdR sont presque entièrement à l'opposé de celles des gens qui y jouent vraiment. Ce n'est pas le cas de la majorité des produits : les chaussettes sont fabriquées pour être portées, et les chaussettes qu'on ne peut pas enfiler ne se vendent pas très bien. Les marchands ont donc tendance à vendre des chaussettes mettables (laissons de côté la distinction entre chaussettes décoratives et chaussettes pratiques). Dans le cas des JdR, par contre, la priorité du vendeur de jeu est de vendre des tonnes et de tonnes de livres. Si cette vision des choses vous semble paranoïaque, regardez donc un boutiquier dire à son vendeur d'arrêter de chanter les louanges d'*Extreme Vengeance*^{rog} (10 \$ l'exemplaire, 7 \$ de bénéfice) aux clients en faveur d'un JdR à fort budget publicitaire dont je tairai le nom (30 \$ l'exemplaire, plus de 20 \$ de bénéfice). Peu importe qu'*EV* soit amusant et original : le boutiquier avait commandé un exemplaire pour faire joli et n'a aucune intention de le soutenir en tant que produit.

Donc, pour ceux qui veulent vraiment écrire des jeux de rôles à l'intention de ceux qui veulent vraiment y jouer, je suggère de sortir de leur rêverie. Cessez de vouloir être l'auteur du best-seller que s'arracheront les masses, et rappelez-vous de ce qu'est le jeu de rôle, qui veut y jouer et comment satisfaire leurs vraies attentes de consommateur.

1. Le jeu de rôle n'est pas une activité courante, ce n'est pas une paire de chaussettes et ça ne se collectionne pas. Ne vous attendez pas à une demande croissante.
2. Il semble cependant que chaque année, un tas d'ados de bon goût aimeraient essayer le jeu de rôle, de même qu'un nombre réduit mais fidèle d'adultes qui ont continué.

En conclusion : ces clients très précis devraient être capables de trouver et d'acheter des jeux de rôles sans passer par un processus de commande rébarbatif impliquant des connaissances d'initiés.

Pour suivre cette voie, il vous faut revoir toute la conception du marketing d'un jeu de rôle. D'accord, voilà à quoi ressemble le nouveau Mythe, si vous préférez.

1. **Faites des économies sur le coût du produit fini** (argh ! horreur ! horreur !), et mettez l'accent sur une conception bien faite plutôt qu'une création bien décorée. Incluez de beaux visuels, mais pas trop, en noir et blanc, et évitez le papier trop cher et les couvertures rutilantes. Restez simple.
2. **Oubliez les suppléments** (mon Dieu !). Assurez-vous que le jeu est lisible, jouable, appréciable, et que chaque exemplaire vendu signifie un profit pour vous. Et (vous vous en remettez !) arrêtez un peu de faire tourner les rotatives.
3. **Gérez votre propre système de commandes**, et assurez-vous de pouvoir répondre rapidement et efficacement à chaque demande. Internet semble être la solution évidente, dans le sens où vous n'avez pas besoin de laisser quelqu'un devant le téléphone ni de laisser de messages hypocrites sur le répondeur, selon lesquels vous êtes "actuellement occupé".
4. **Réduisez au minimum vos publicités** dans les journaux ou vos apparitions en convention, deux gouffres à fric visant davantage à impressionner les distributeurs qu'à réellement vendre votre produit. Déchaînez-vous sur le net, établissez des liens avec les sites d'amateurs, investissez les espaces de discussion et les réseaux d'utilisateurs avec une équipe de partenaires. Faites-vous une belle page web et mettez-la fréquemment à jour.
5. **Prenez conscience que vous n'allez sans doute pas faire fortune**. Si vous voulez faire fortune, priez pour tirer le bon numéro à la grande loterie des modes adolescentes, ou trouvez autre chose à vendre.

Vous n'aimez pas le nouveau Mythe ? Si vous êtes un auteur de JdR, adoptez-le ou gardez l'ancien, c'est à vous de voir. Mais j'insiste : nous devons atteindre le marché par nous-mêmes, et ce marché est petit et très pointu. Vous n'avez vraisemblablement aucune chance de devenir riche là-dedans. J'insiste également sur le fait que ce programme n'est pas un rêve ni un mythe : il existe déjà ! Des JdR sont écrits, ils sont achetés et des gens y jouent.

Paul Mason de *Imazine* a absolument raison : les JdR traversent une Renaissance punk rock'n roll, dédaignant l'approbation des financiers, de leurs sbires et de leurs grosses bagouzes.

Un mot pour finir : je suis un acheteur autant qu'un créateur de jeux de rôles. En fait, j'achète bien plus que je ne crée. En tant qu'acheteurs, nous devons tous nous poser cette question : sommes-nous des pratiquants d'une activité artistique ou des consommateurs d'un produit mené par la pub ? Je vous conjure de réfléchir à votre rôle dans l'économie des JdR, et de vous demander si une étagère de suppléments et de soi-disant sources d'inspiration correspond vraiment à vos besoins, plutôt que quelques minces livres de jeux de rôles aux prémisses et aux systèmes qui décoiffent.

Article original : [The Nuked Apple Cart](#)

Les poules ont des dents

© 2006 Pelgrane Press

Un article de Mathe & Williams, tiré de [See p. XX](#), et traduit par Pierre Carmody



présente

Les pdf, un danger pour le JdR ?

James Mathe, né en 1966, est un pilier du marché du web rôliste américain : fondateur de RPGHost, plate-forme de sites semi-pros de JdR, et de rpggateway.com, LE portail rôliste américain. Il a créé RpgNow en 2001 pour vendre des pdf et ouvert son magasin physique à Milwaukee, dont Alan Williams est le directeur. Il est le propriétaire de RPGShop.com pour la VPC et RPGOverstock pour le déstockage.

Quelques-uns d'entre vous sont peut-être assez vieux pour se souvenir de la fin de l'édition musicale. Tout à coup, la technologie a donné aux mélomanes la possibilité d'enregistrer leur musique à partir de nombreuses sources différentes et de créer leurs propres sélections et albums. Encore plus alarmant, vous pouviez copier votre musique et la donner à vos amis. C'était un cauchemar pour [l'équivalent américain de la SACEM] et pour les artistes du monde entier. Assurément, la cassette audio marqua le début de la fin pour la musique telle que nous la connaissons.

Il s'est passé la même chose pour les cassettes vidéo et l'industrie du cinéma. Est-ce que les sites de visionnage en ligne sont la fin du cinéma ? Aux dernières nouvelles, un film pouvait encore faire cinquante millions de dollars en un week-end à sa sortie. iTunes est-il la fin de la vente de CD ? Est-ce que *Magic : L'assemblée* (le JCC) a tué les jeux de rôles ? Je constate qu'aujourd'hui, il y a plus de livres de jeu de rôle que jamais.

Tout ça nous aide à nous mettre dans la tête de quelques détracteurs des livres électroniques. Principalement, cette nouvelle technologie va signer la fin de tout produit imprimé tel que nous le connaissons. Et ceci sans égard pour son utilité ou ses mérites, de toute façon c'est le Mal Incarné qu'il faut craindre, parce que c'est la cause de l'effondrement que connaît le JdR à l'heure actuelle. Il y a d'autres arguments contre les JdR en pdf. Ils ne sont pas sûrs, n'offrent pas la même expérience que de vrais livres et ont tendance à étouffer dans l'œuf les produits normaux, ce qui rend plus difficiles leur propre édition. Comment répondre à ces inquiétudes ?



Quand j'ai commencé à jouer aux JdR, je n'avais pas beaucoup d'argent. Quelques amis avaient la plupart des livres

nécessaires pour jouer, alors j'empruntais ceux qu'ils possédaient. Nous avons également fait pas mal de photocopies de deux-trois livres. Cela signifiait-il que nous n'achetions plus de livres ? Bien sûr que non. Une fois que nous eûmes assez d'argent, nous troquâmes les livres photocopiés contre les vrais exemplaires dont nous rêvions tant ! De toute façon, il y a toujours un moyen de frauder dans ce genre de cas. Les éditeurs s'inquiètent toujours que leurs livres puissent finir sur les réseaux *peer to peer* (P2P), mais le fait est qu'ils y sont déjà. Des pdf énormes et moches, car mal scannés, ou alors des minables documents .txt fabriqués par un logiciel de reconnaissance de caractères, qui omet des pans entiers du matériel. On peut les trouver sur la plupart des clients P2P. Est-ce que ça a tué les produits imprimés habituels ? Bien sûr que non ! Cela fait des années que ça dure et on continue encore à acheter des livres.

J'aime les livres, de tous formats et de toutes tailles. J'aime toucher le papier. J'aime l'odeur d'un livre neuf. J'aime m'asseoir un livre à la main et le lire de bout en bout. Aussi bons que deviennent les livres électroniques, ils ne pourront jamais vous procurer ces sensations. Les livres en pdf peuvent être de très bonnes références rapides ou des compagnons de voyage. C'est super d'être capable d'amener à la GenCon toute une bibliothèque de JdR sans se casser le dos. Garder sa bibliothèque sur ordinateur portable ou même sur PDA vous permet de faire ça. En vacances ? Avec vos livres préférés, tous, même, sans que vous fassiez la mule à l'aéroport. Imprimez-en un livret pour les joueurs. Vous vivez loin de toute boutique de JdR et vous voulez vraiment un supplément pour la partie de ce week-end ? Vous pouvez télécharger ce que vous voulez en un instant grâce aux vendeurs de pdf, parce que oui, les ebooks, c'est surtout très pratique à la fois pour l'achat et l'utilisation.

Ce sont deux possibilités que les livres électroniques sont les seuls à offrir.



Pour ce qui est de tuer les médias traditionnels du milieu rôliste, je dirais plutôt le contraire. Je pense que les pdf sont en train de sauver le milieu et créent de nouveaux aficionados chaque jour. À lui tout seul, RPGNow.com ramène des centaines de nouveaux clients chaque semaine. Beaucoup viennent par nostalgie des produits TSR de leur enfance, ravivant ainsi leur intérêt pour le JdR. Les règles introuvables – dans le commerce ou dans les livres eux-mêmes – sont accessibles depuis votre bureau en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Les clients sont prêts à payer pour ces livres s'ils sont disponibles par des moyens légaux.

Dans le modèle de publication traditionnel, votre livre devra soit être acheté directement, soit être sous contrat avec une maison d'édition ou un éditeur de jeux plus important. L'éditeur s'obligera à imprimer des milliers d'exemplaires, qui seront acheminés à des distributeurs qui devront également le vendre aux revendeurs qui, eux, auront enfin à le vendre aux consommateurs [C'est le modèle des "Trois Tiers", que vous retrouverez dans d'autres articles (NdT)]. Donc, l'éditeur prendra un assez gros risque et fixera le prix assez haut, pour faire son argent (et le vôtre). Vous ne vendriez pas de jeux de Monte Cook, RPG Object, Expeditionary Retreat Press, Darkfuries, Louis Porter Jr., Game Mechanics, Ronin Arts (Phil Reed), et bien d'autres qui doivent leur existence au modèle éditorial qu'offre le modèle ebook.

Les livres en pdf abolissent tout ça. Et si vous vouliez écrire et mettre en page vous-même un livre, le placer dans un réseau de distribution et accéder immédiatement à un public d'envergure mondiale ? Encore une prouesse des ebooks.

Votre livre devient un projet personnel sur lequel vous avez plus de contrôle qu'à l'accoutumée. Vous dictez votre prix et vous sortez votre produit quand vous voulez. Vous n'avez pas à vous conformer au minimum de 128 pages, vous pouvez tout aussi bien publier une classe de prestige de 7 pages ou une aventure de 10, et les vendre pour un euro chacun ! Les livres électroniques rendent possible l'entrée sur le marché pour les auteurs novices et les petits éditeurs, sans prendre d'énorme risque sur une impression. En conséquence de quoi nous voyons apparaître des centaines de nouveaux produits qui n'auraient jamais vu le jour dans d'autres circonstances. Il y a même de nouvelles catégories de produits qui on fait un tabac, comme par exemple les plans quadrillés et les figurines en papier. Sur RPGNow, on voit des produits électroniques qui soutiennent la vente des produits traditionnels ; ils ne les font pas disparaître.

Quand des nouveautés arrivent dans n'importe quel secteur, quelles qu'elles soient, il y aura toujours des détracteurs. Cependant, si nous voulons voir notre passe-temps grandir et devenir un peu plus "communautaire", les livres électroniques et ce genre de nouvelles technologies doivent non seulement être soutenus mais aussi adoptés, pour ce qu'ils peuvent faire et ce qu'ils apportent à la communauté rôliste dans son ensemble.

Je suis persuadé que ce sont les jeux vidéo et les MMORPG – qui rendent le jeu de rôle accessible et facile d'accès à tout moment de la journée – qui sont les plus menaçants pour le flux de futurs rôlistes, plutôt que les livres électroniques. L'envie

de lire un livre, en baisse chez les enfants, est plus un problème que la présentation du texte. Lorsque j'ai ouvert mon magasin (physique) de jeux, nous avons rebuté un nombre considérable d'enfants qui venaient pour des jeux vidéo et qui furent choqués qu'il faille lire ces livres pour jouer.

[En 2005], le pdf totalise environ dix pour cent des ventes de jeux de rôles (d'après des chiffres de Comics & Games Retailer Magazine, RPGNow et DTRPG).

L'économie du jeu de rôle en tant que loisir

© 2011 Mike Bourke

Un article de Mike Bourke, tiré de [Campaign Mastery](#), et traduit par Bibi

Campaign Mastery

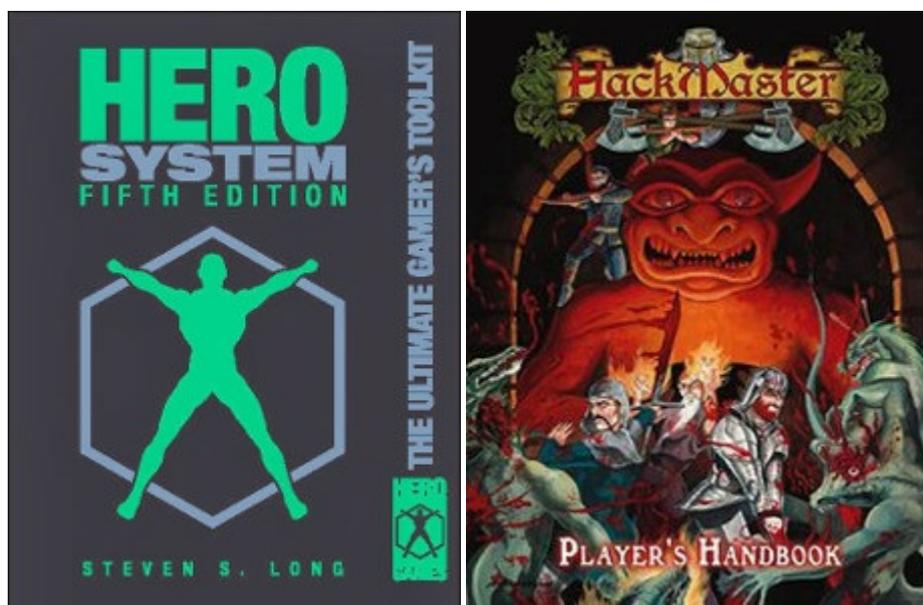
Expert tips and how-to's on every aspect of creating and running exceptional campaigns.

Dans toute période de déclin économique, plusieurs facteurs affectent la société et le monde du divertissement. Les gens ressentent le besoin d'oublier leurs soucis quotidiens, même pour un bref moment. Comme en parallèle le pouvoir d'achat baisse, les gens attendent davantage de "rendement" d'un dollar dédié au divertissement.

De manière générale, on observe une augmentation de la littérature d'évasion et des divertissements lors de ces périodes. Les expériences les plus immersives sont celles qui marchent le mieux. Durant la phase de récession, les styles et le pessimisme [dystopiques](#) ^{wiki} prédominent tant dans la musique que dans les médias. Inversement, lorsque la croissance reprend, des perceptions plus optimistes viennent se mêler à ces styles. Vendez le bon produit au bon moment et le succès dépassera vos espérances. Prenez le cycle dans le mauvais sens et vous y perdrez votre chemise. Un produit suffisamment inspirant peut même façonner les comportements et déclencher un climat social à contre-courant pour un temps, mais cela reste très rare.

Les implications de cette combinaison climat/style ne favorisent pas les épais manuels de JdR "de luxe" tels que ceux publiés par [Wizards of the Coast](#) ^{wiki}. Elles sont considérablement plus prometteuses pour les ebooks et le fonctionnement de sites comme DriveThru RPG / RPGNow ⁽¹⁾. Les ebooks, c'est le futur, simplement parce que, à produits comparables, les frais de fonctionnement sont divisés par trois (voire plus).

Un livre en couleurs d'environ 200 pages doit être vendu à 50 \$ ou plus par les éditeurs comme WotC, simplement parce que le coût de production du livre physique, de sa promotion et de sa distribution est d'au moins 40 \$. Les coûts peuvent être réduits en limitant l'utilisation de la couleur ⁽²⁾ ou en rognant sur la qualité du papier. Hero Games l'a fait lors de la production du [Hero System, 5^e édition](#) ^{grog}, ainsi que KenzerCo pour la première édition de jeux comme [Hackmaster](#) ^{grog}.



Mais même ces économies de bout de chandelle ne sont rien à côté du potentiel des documents électroniques. Produire et distribuer un **ebook** de 200 pages couleurs coûte une fraction de son équivalent **papier** en noir et blanc. Cela signifie que leurs marges bénéficiaires peuvent être identiques pour un prix de vente beaucoup plus bas. Pour le consommateur, la même somme investie offre plus de contenu.

Les limites du livre électronique : comparaison avec le format papier

Le livre électronique a trois inconvénients, qu'il faut aborder avant de s'intéresser à tous les bénéfices de ce format.

Premièrement, malgré toutes les avancées technologiques, les produits imprimés restent plus faciles à lire et ont encore la préférence d'une partie non négligeable de la clientèle. C'est à la fois un problème culturel et technique. On peut raisonnablement penser que les évolutions technologiques finiront par résoudre une part de ce problème ; il y a déjà eu plusieurs avancées dans ce sens ces dernières années. Mais tant que lire un ebook reste plus fatigant que parcourir un livre papier, le problème ne sera pas réglé. Le facteur culturel ne sera résolu que sur le long terme par l'évolution des habitudes de lecture. Si là aussi on constate un progrès, de meilleures performances techniques et de format seront nécessaires pour une vraie solution.

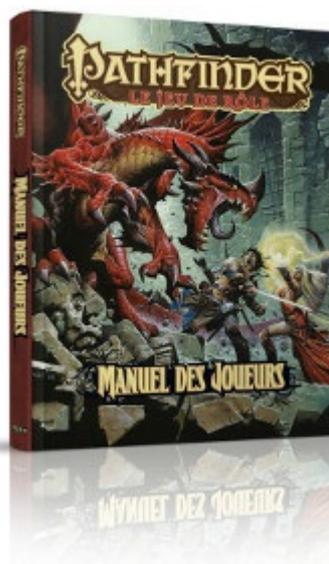
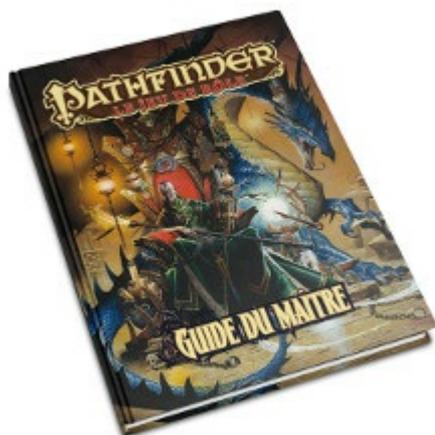
Il reste des problèmes essentiels à résoudre avant de pouvoir trouver une solution. Quel rôle joue un contraste marqué entre une police de caractère et la page, par exemple ? La fatigue associée à la lecture sur écran peut-elle être réduite par une modification du niveau de contraste des marges ou seulement dans les zones de texte ? Le contraste doit-il s'adapter pour mettre en valeur le paragraphe en cours de lecture, ou doit-il être uniforme sur toute la page ? Doit-il changer en fonction du temps passé à lire le document ?

Beaucoup de questions ! Je ne doute pas qu'Apple (pour l'iPad) ou Amazon (pour le Kindle) se penchent actuellement sur le sujet. La solution n'est qu'une question de temps.

Copyright et "usage raisonnable" (fair use) ⁽³⁾

La question de la juste rémunération des auteurs, face aux progrès technologiques continuera de nuire à tous les médias électroniques dans les années à venir. Ce sujet ne date pas d'hier : des questions analogues se sont posées quand Philips a sorti la cassette audio ou lors de l'invention du photocopieur.

Ces derniers temps, on a perçu que les acteurs de diffusion de la culture étaient dans les extrêmes, avec les monopoles répressifs et coercitifs d'un côté et une contre-culture anarchique de l'autre ⁽⁴⁾. Lentement, des compromis se développent au travers d'exploitations comme iTunes et autres plates-formes légales de téléchargement. Personne n'est entièrement satisfait mais cela évite les positions extrêmes.





Dans l'univers du JdR, l'équivalent est la [licence ludique libre](#) ^{wiki} ou OGL, qui satisfait à la fois le droit (d'un auteur) à être rémunéré pour son travail, et la simplicité des permissions d'utilisation ou d'adaptation par le public ⁽⁵⁾. Malheureusement, le leader du marché (pour le meilleur ou pour le pire) de notre loisir, WotC, a pris le parti de s'éloigner des principes de l'OGL. Ils ont adopté un régime plus répressif pour la 4^e édition de *Donjons et Dragons*. Ceci montre qu'ils n'ont jamais compris en quoi la licence OGL a contribué au succès des éditions 3.x de *D&D* ⁽⁶⁾. Tant que ces questions ne sont pas totalement résolues, la portabilité et la facilité de copie des produits électroniques décourageront leur acceptation par les éditeurs et par le grand public.

Pendant ce temps, une autre solution partielle dont la popularité va en grandissant est l'impression à la demande, qui offre une transition entre l'électronique et le papier. Pendant la prochaine décennie ou plus, cette alternative va gagner en importance dans le milieu de l'édition ⁽⁷⁾.

Distribution & Marketing

Le plus gros obstacle à surmonter est peut-être le bruit de fond croissant de tous ces produits électroniques qui se bousculent pour attirer l'attention.

Les entreprises de médias perpétuaient leur rôle de figure dominante du marché du divertissement grâce à la puissance de leurs techniques de marketing et distribution.

Je dis "perpétuaient", parce qu'aujourd'hui il semble y avoir nettement moins de publicité, l'argent dépensé dans le renforcement de "droits" artificiels ayant été prélevé sur les budgets promotionnels en général. Le résultat est qu'il est à la fois plus facile d'accéder à la musique et plus difficile de savoir ce que l'on veut. Même des artistes connus et établis sortent des nouveaux produits qui disparaissent sans avoir retenu l'attention du public. Comment, alors, le secteur des médias justifie-t-il son rôle d'arbitre du succès public ?

Il en est de même pour les jeux. Certains ont du succès parce qu'ils sont soutenus par d'énormes machines de marketing et de distribution. D'autres ont du succès à une plus petite échelle via une promotion et une distribution de moindre envergure. Et les micro-organisations ([small press](#) ^{wiki}) luttent pour se faire remarquer. En fait, le spectre s'étend de l'individu qui monte son projet personnel au gorille de 300 kilos du milieu du jeu de rôle, WotC.

Imaginez que vous ayez un produit capable d'intéresser 10 % du marché potentiel, c'est-à-dire qu'un rôliste sur dix envisagera de l'acheter. Avec un prix trop faible, la rentabilité (et avec elle la longévité du titre) en pâtira. À l'inverse, les potentialités commerciales pâtiront d'un prix trop élevé. Mais admettons que vous ayez bien travaillé et que vous avez exactement le juste prix. Sur ce dixième de clients potentiels, peut-être que la moitié iront jusqu'à l'achat : voilà votre [taux de conversion](#), qui dépendra de la capacité de votre produit à séduire sa cible.

Les démos, *previews*, publicités et critiques viendront gonfler sa crédibilité et son rapport qualité/prix pour le consommateur, et par là-même le taux de conversion. Cela signifie que, sur tous ceux qui entendent parler de votre produit, un sur vingt l'achèteront, au mieux. Le défi qui reste est de faire remarquer votre produit ⁽⁸⁾. Dans le meilleur des cas, on peut conjecturer que 1 % de votre marché potentiel entendra parler de votre produit à un moment ou à un autre. Plus probablement, ce n'est qu'une fraction de ce chiffre, un prospect sur mille, dix mille ou cent mille seulement qui saura que vous et votre produit existez.

Le marketing et la publicité sont les choses les plus difficiles à mener correctement, surtout pour des produits électroniques, et je parle d'expérience. Tant qu'il n'y aura pas de mécanismes en place pour apporter expertise et professionnalisme à un prix abordable à ces aspects de l'édition d'ebooks, ces derniers seront toujours à la traîne derrière les

supports physiques en termes de rentabilité globale. En effet, les librairies et boutiques de jeux sont des commerces bien établis de nos jours, et il n'existe pas de moyen de promotion comparable pour les produits électroniques au-delà du bouche-à-oreille primitif ⁽²⁾.

De quoi sera fait demain ?

Je prévois que l'avenir verra l'avènement des coopératives [ou des associations en France, où le JdR rapporte trop peu... (NdT)] : quelques producteurs de jeux de rôles indépendants s'unissant pour fournir des services professionnels à tous les membres de la coopérative (vous pouvez déjà voir cela avec des blogs de JdR comme [Campaign Mastery](#)). Relecture, marketing, mise en page, promotion... Toutes ces compétences peuvent être fournies à plus haut niveau et plus faible coût par mutualisation que par des personnes seules. Bien pensée, une telle organisation peut même défier les leaders du marché.

On a vu le cas se produire pour les industries musicales, cinématographiques, de production télé, et même pour la littérature de niche ou générale. Au bout du compte, les coopératives sont traitées comme une autre Entreprise Importante, même si cela prend des années.

Au lieu de devoir réinventer la roue à chaque étape de la production, un auteur ou éditeur de jeu pourrait s'appuyer sur l'expertise d'une communauté. Tout lui serait accessible, du budget aux éléments juridiques en passant par l'illustration et les cessions de droits. Un membre paie sa cotisation annuelle pour avoir accès à ces services professionnels, avec si nécessaire des frais supplémentaires. La négociation collective, comme toujours, permet de réduire les frais généraux et d'augmenter la rentabilité des investissements.

Ce n'est qu'à travers une telle structure que les produits électroniques pourront vraiment concurrencer notre gorille de 300 kg. Et vu les changements prévisibles des conditions du marché d'une population vieillissante, peut-être dépassera-t-elle à long terme le grand singe.

Le marché du jeu, comme les autres, fait face à des défis grandissants dans les vingt ou trente prochaines années. Nous aurons besoin de tous les atouts que nous pourrions dégager, non seulement pour survivre, mais aussi prospérer. Dans le même temps, les opportunités de croissance sont gigantesques.

Saurons-nous en tirer profit ? Cela reste à voir...

Article original : [All The World's A Suggestion Box](#)

(1) NdT : Ces sites web vendent des jeux de rôles anglophones au format numérique, ou en impression à la demande souvent à prix avantageux. Leur pendant français est [RapideJdR](#). [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Ceci explique que la majorité des suppléments de JdR en français – marché plus petit – sont en noir et blanc. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Désigne la législation sur les droits d'auteur chez les américains, cf. [Wikipédia](#). [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Pour une bonne étude de la question, nous ne saurions trop vous conseiller la lecture de [Culture libre](#) ^{wiki}, de Lawrence Lessig, où l'auteur montre en quoi la crispation des ayants droit sur leurs prérogatives empêche le développement naturel de la culture. Ce livre est téléchargeable gratuitement et légalement. [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Les licences *Creative Commons* suivent la même logique, dans un registre plus global. Elles spécifient d'emblée ce que les personnes peuvent faire, sans en devoir passer par un contact avec l'ayant droit. [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Lorsque *D&D4* est sorti, l'éditeur Paizo a trouvé que sa licence était trop risquée, WotC se réservant notamment le droit de la révoquer à tout moment. Paizo a ainsi décidé de lancer *Pathfinder* avec la licence OGL de l'édition précédente et le succès que l'on sait. [\[Retour\]](#)

(7) NdT : Certains éditeurs numériques, comme [publie.net](#) sont déjà dotés d'un système d'impression à la demande, livrant les titres en librairie sous 48 heures. Plus ludiquement, certains internautes joueurs de *X-Wing* se sont fédérés pour imprimer eux-mêmes leurs plateaux de l'Étoile. [\[Retour\]](#)

(8) NdT : Pour cela, faire appel au facteur unique de vente, comme l'explique Robin Laws dans [Facteurs de distinction](#) ^{ptgptb}. [\[Retour\]](#)

(9) NdT : Dans les librairies, on note cependant de timides expériences permettant aux clients d'acheter sur place des ebooks et de les payer en caisse comme n'importe quel autre produit. [\[Retour\]](#)

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de ptgptb.fr ? 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



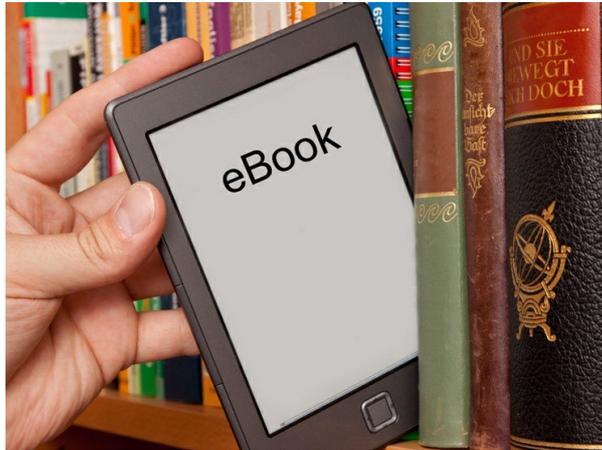
[Nos flux RSS :](#)

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

*Et n'oubliez pas : ptgptb.fr; 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 PTGPTB

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks de ptgptb.fr.



[# 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](#)

[# 17 – Écrire son jeu de rôle](#)

[# 18 – Coup de foudre à JdR Hill](#)

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 : Ron Edwards, Steve Chenault, Monte Cook, Chatty DM, Greg Costikyan, John Tynes, Greg Stolze, Sophie Lagacé, Mathe & Williams, Mike Bourke

Traducteurs : Pierre Carmody, Fabien Deneuille, Arthur Camboly, Antoine Drouart, Thomas Krauss, Vera, Bibi

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar, 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 [Créez 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).

Merci pour ce moment...

PTGPTB tient à remercier Esthane dont le dévouement sans faille a permis aux ebooks de gagner en qualité au fil des années. Outre ses contributions au choix des articles, Esthane est également le magicien qui a permis aux ebooks PTGPTB de disposer de vrais visuels de couverture, permettant ainsi de gagner en professionnalisme et en visibilité.

Toutes nos pensées t'accompagnent pour la suite de tes aventures, réelles comme imaginaires !

THE END.

ptg  ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

Créer son jdr : l'avis des

PROS



EBOOK PTGPTB(VF) N°19

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
Débuter dans le milieu du JdR	5
En Amérique où tout est possible	5
Tous les éditeurs ne sont pas les mêmes	6
Chroniques d'un auteur indépendant	7
Sélection de commentaires	9
Thor Olavsrud	9
Charlie	10
Alphastream	10
Dan	11
wax banks	11
Jared Espley	11
Que signifient tous ces "Crédits" ?	13
Le qui fait quoi dans la création d'un jeu	13
Crédits de conception	13
Les crédits graphiques	15
Crédits de production	16
Conclusion	17
Notes des créateurs de Unknown Armies	19
La montagne	26
Comment me dissuader de jouer à votre jeu	30
Première partie : Premières impressions	30
Pas de présentation évidente	30
Des mecs blancs partout	31
Des illustrations médiocres et/ou vulgaires	32
Une piètre mise en page	33
Piètre qualité matérielle	33
Un ebook à prix prohibitif	34
Gratuit ne devrait pas vouloir dire médiocre	34
Deuxième partie : Lisibilité	35
Mauvaise rédaction et/ou relecture	35
Avalanche d'informations sans contenu exploitable pour jouer	36
D'autres mauvais exemples	37
D'autres bons exemples	37
Sélection de commentaires	37
Henrik S Törnblom	37
BeePeeGee	37
Edmund Metheny	37
Le manque de recherches	37
Autres mauvais exemples	38
Autres bons exemples	38
Intoxication à la fiction	38

Autres mauvais exemples	39
Autres bons exemples	39
Lisibilité médiocre sur tablette ou liseuse	39
Ebook verrouillé	40
Sélection de commentaires	40
Jacob Ross	40
Sophie Lagacé	40
Edmund Metheny	40
Troisième partie : En cours de jeu	41
Organisation mal adaptée aux recherches pendant la partie	41
Titres et intertitres trop discrets	41
Plus d'égards pour les narrateurs fictifs que pour le confort de lecture	42
Ebooks : pas ou peu de marque-pages	43
Pas d'index	44
Pas de fiche de personnage ni d'aide de jeu	45
Un dernier mot à propos des exemples utilisés dans cette série d'articles	46
Sélection de commentaires	46
Ysharros	46
gnccammon5	46
Sophie Lagacé	46
fredhicks	46
Althair	46
Le gâteau piétiné	49
Les poules ont des dents	53
L'économie du jeu de rôle en tant que loisir	56
Les limites du livre électronique : comparaison avec le format papier	56
Copyright et "usage raisonnable" (fair use)	57
Distribution & Marketing	58
De quoi sera fait demain ?	59
Se tenir au courant	60
Les ebooks PTGPTB	62
Crédits	64