

Conseils de mise en page d'un JdR

Petit précis de considérations graphiques à l'usage de ceux qui souhaitent une maquette rôliste d'allure professionnelle

1/La maquette d'une page fait interagir trois éléments :

- le texte en lui-même
- les visuels
- le blanc qui sépare les différents éléments

Le texte doit être lisible mais aéré, les images présentes mais pas envahissantes et le blanc discret sans être absent.

2/Pour un meilleur équilibre de votre maquette, pensez-la en pages doubles (2-3, 4-5, etc.).

Il y a des chances que le JdR en question soit imprimé et archivé dans un classeur. Les pages seront donc en vis-à-vis et penser dès le départ votre design en doubles pages facilite une maquette harmonieuse.

En outre, raisonner en double page garantit une meilleure utilisation des illustrations : vous n'êtes pas forcé de mettre des visuels à chaque page car chacun d'eux « irradiera » non pas sur une simple page mais sur une double.

À garder à l'esprit lors de la maquette : les pages de gauche sont toujours des pages paires.



Exemple : La double page ci-dessus ne comporte aucune illustration. Malgré cela, elle est agréable à lire car les éléments ont été correctement pensés :

- Le titre de chapitre prend près d'un tiers de la page de gauche. Ce faisant il aère l'espace global de la double page, permettant à la page de droite d'être plus tassée
- Les intertitres entre les paragraphes incluent également du blanc qui permet de faire respirer le texte

3/N'essayez pas d'inventer l'eau tiède. Regardez ce qui se fait ailleurs et copiez.

À l'exception des mastodontes du JdR (*D&D* et autres *Cthulhu*), la plupart des JdR n'ont pas tant d'illustrations que cela. À la place, ils ont trouvé des palliatifs de maquette pour habiller le texte et lui donner un meilleur rendu.

Palliatif n°1 : une image en filigrane

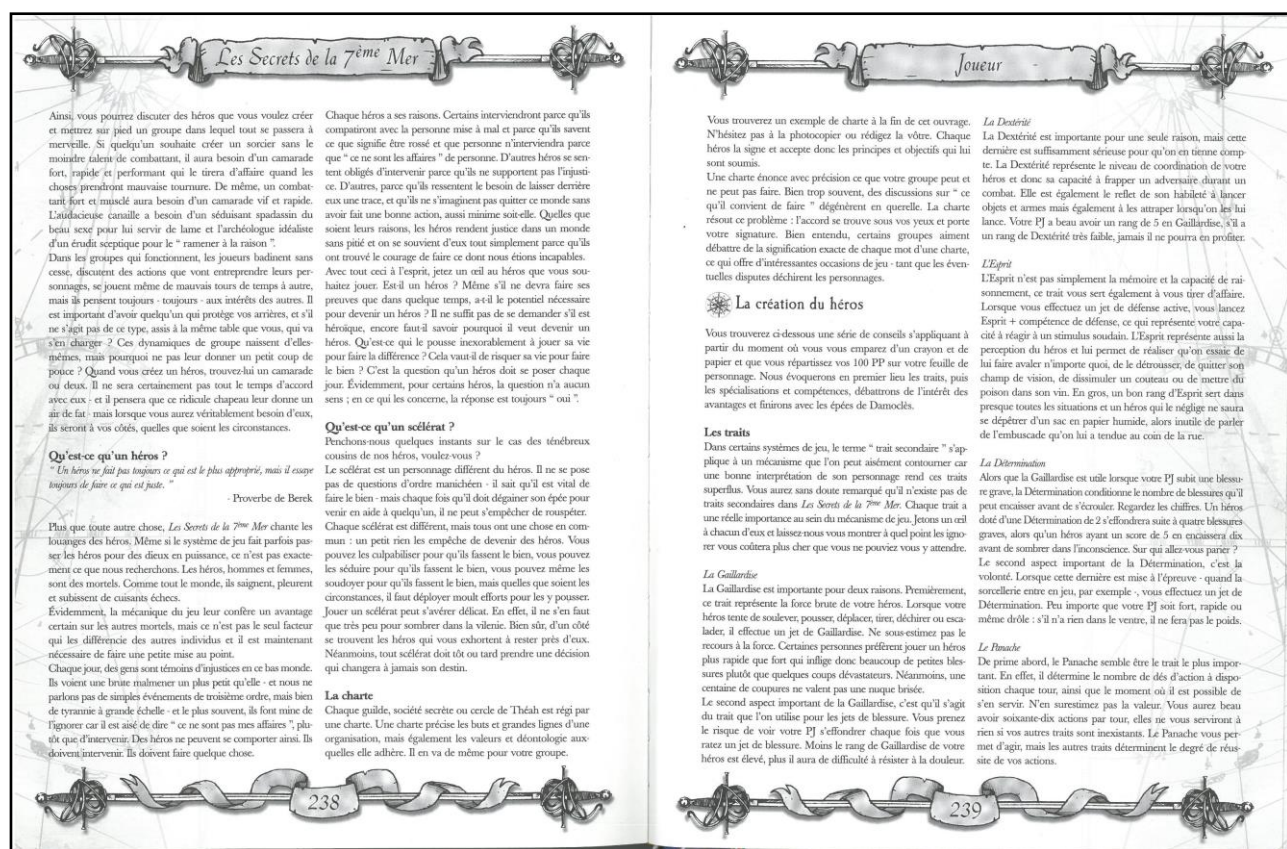
Cette dernière doit être saturée en luminosité pour que le texte demeure lisible quand il est dessus.

Vous pouvez mettre une image centrale dans la page ou l'excentrer pour obtenir un effet spécifique. Faites plusieurs essais pour voir ce qui convient le mieux.

Palliatif n°2 : un en-tête et un pied de page

En encadrant votre texte en haut et en bas avec un habillage graphique léger, vous donnez à votre jeu une impression d'achèvement et de balisage.

Astuce : Si votre JdR se compose de plusieurs parties, vous pouvez mentionner leur nom dans l'en-tête. L'habillage servira alors de guide dans la recherche d'informations.

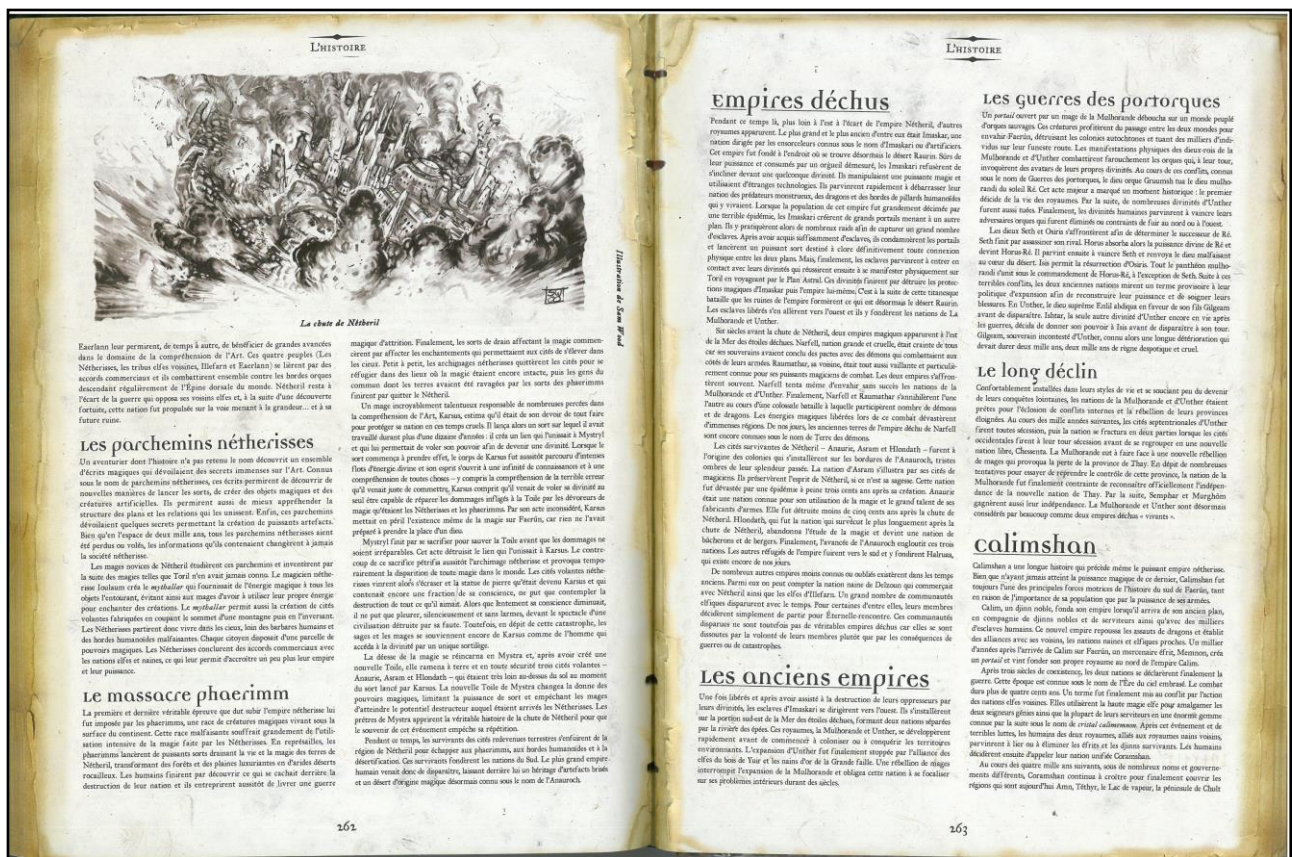


Exemple: La double page ci-dessus allie l'image en filigrane, l'en-tête et le pied de page. L'image en filigrane étant relativement détaillée, elle a été excentrée pour que l'œil la repère mieux.

En parallèle, l'en-tête permet de se repérer en indiquant le nom de la section (ici, « Joueur ») tandis que le pied de page habille les folios avec un motif qui égaye la page.

Palliatif n°3 : une gouttière extérieure

Vous pouvez également habiller l'extérieur de votre texte (marge gauche pour votre page gauche, marge droite pour votre page droite) avec un visuel vertical. Si vous avez déjà un en-tête et un pied de page, assurez-vous que le rajout de la gouttière ne surcharge pas la maquette.



Exemple : Dans la double page ci-dessus, le texte est entouré par un cadre lui donnant un effet parchemin. Le côté foncé du parchemin a été atténué en tête et en pied de page pour éviter de donner une impression d'enfermement au texte. De la même manière, le filigrane d'arrière-plan est très léger, pour ne pas gêner la lecture.

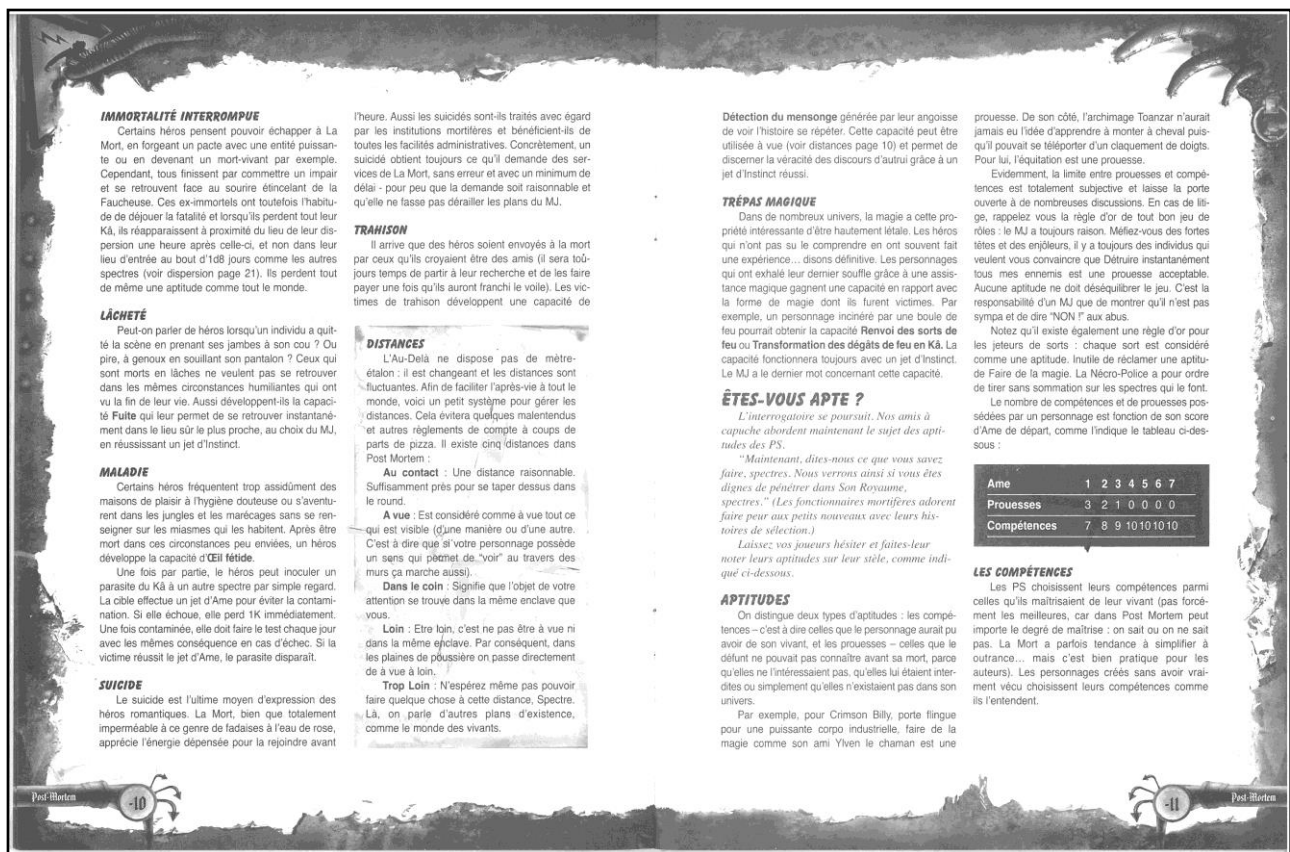
4/Faites un modèle

La plupart de vos pages seront similaires en termes de maquette, c'est l'ajout d'illustrations et de tableaux qui dynamisera leur présentation. Préparez donc un modèle à appliquer ;

- uniforme si vous voulez que toutes les pages soient identiques
- ou différencié si vous souhaitez distinguer les pages de gauche et de droite (notamment si vous prévoyez une gouttière).

5/Si vous n'avez pas d'images, réalisez des encadrés

Les tableaux permettent de faire figurer du texte qui n'a pas forcément sa place dans le corps du texte au sein d'un objet graphique (encadré) qui rythme la maquette. Vous pouvez ainsi réaliser des pages de maquette sans aucune image pour peu que vous utilisiez les encadrés à bon escient.



Exemple : La double page ci-dessus ne dispose d'aucune illustration clairement décelable (image détournée, visuel pleine page, etc.). L'ajout d'encadrés permet cependant de briser la monotonie de l'enchaînement des paragraphes.

6/Pour votre corps de texte, privilégiez une police avec serif.

Les polices avec serif disposent d'une ligne de lecture invisible au bas de leurs lettres (comme le Times New Roman). Elles reposent donc l'œil et sont idéales pour de longs textes. Par opposition, les polices sans serif (polices bâtons type Arial) sont à privilégier pour les textes courts.

Exemple :

Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes. Ceci est une police avec serif qu'il vaut mieux privilégier pour de longs textes.

Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple). Ceci est une police sans serif, à privilégier pour des textes courts (donc ceci est un mauvais exemple).

7/Pour vos titres et intertitres, prenez une typo différente de votre corps de texte

Cela permettra de bien hiérarchiser et distinguer les éléments, facilitant la lecture et la recherche.

Généralement, la combinaison serif pour le corps de texte/sans serif pour les titres/intertitres est une combinaison gagnante.

IMMORTALITÉ INTERROMPUE

Certains héros pensent pouvoir échapper à La Mort, en forgeant un pacte avec une entité puissante ou en devenant un mort-vivant par exemple. Cependant, tous finissent par commettre un impair et se retrouvent face au sourire dénoyant de la Faucheuse. Ces ex-immortels ont toutefois l'habitude de déjouer la fatalité et lorsqu'ils perdent tout leur Kâ, ils réapparaissent à proximité du lieu de leur dispersion une heure après celle-ci, et non dans leur lieu d'entrée au bout d'1d8 jours comme les autres spectres (voir dispersion page 21). Ils perdent tout de même une aptitude comme tout le monde.

LÂCHETÉ

Peut-on parler de héros lorsqu'un individu a quitté la scène en prenant ses jambes à son cou ? Ou pire, à genoux en souillant son pantalon ? Ceux qui sont morts en lâches ne veulent pas se retrouver dans les mêmes circonstances humiliantes qui ont vu la fin de leur vie. Aussi développent-ils la capacité **Fuite** qui leur permet de se retrouver instantanément dans le lieu sûr le plus proche, au choix du MJ, en réussissant un jet d'Instinct.

MALADIE

Certains héros fréquentent trop assidûment des maisons de plaisir à l'hygiène douteuse ou s'aventurent dans les jungles et les marécages sans se renseigner sur les miasmes qui les habitent. Après être mort dans ces circonstances peu enviables, un héros développe la capacité d'**Œil fétide**.

Une fois par partie, le héros peut inoculer un parasite du Kâ à un autre spectre par simple regard. La cible effectue un jet d'Amé pour éviter la contamination. Si elle échoue, elle perd 1K immédiatement. Une fois contaminée, elle doit faire le test chaque jour avec les mêmes conséquences en cas d'échec. Si la victime réussit le jet d'Amé, le parasite disparaît.

SUICIDE

Le suicide est l'ultime moyen d'expression des héros romantiques. La Mort, bien que totalement imperméable à ce genre de fadaïses à l'eau de rose, apprécie l'énergie dépensée pour la rejoindre avant l'heure. Aussi les suicidés sont-ils traités avec égard par les institutions mortifères et bénéficient-ils de toutes les facilités administratives. Concrètement, un suicidé obtient toujours ce qu'il demande des services de La Mort, sans erreur et avec un minimum de délai : pour peu que la demande soit raisonnable et qu'elle ne fasse pas dérailler les plans du MJ.

TRAHISON

Il arrive que des héros soient envoyés à la mort par ceux qu'ils croyaient être des amis (il sera toujours temps de partir à leur recherche et de les faire payer une fois qu'ils auront franchi la voile). Les victimes de trahison développent une capacité de

DISTANCES

L'Au-Delà ne dispose pas de mètre-étalon : il est changeant et les distances sont fluctuantes. Afin de faciliter l'après-vie à tout le monde, voici un petit système pour gérer les distances. Cela évitera quelques malentendus et autres règlements de compte à coups de parts de pizza. Il existe cinq distances dans Post Mortem :

Au contact : Une distance raisonnable. Suffisamment près pour se taper dessus dans le round.

A vue : Est considéré comme à vue tout ce qui est visible (d'une manière ou d'une autre. C'est à dire que si votre personnage possède un sens qui pèrmet de "voir" au travers des murs ça marche aussi).

Dans le coin : Signifie que l'objet de votre attention se trouve dans la même enclave que vous.

Loin : Etre loin, c'est ne pas être à vue ni dans la même enclave. Par conséquent, dans les plaines de poussière on passe directement de à vue à loin.

Trop Loin : N'espérez même pas pouvoir faire quelque chose à cette distance. Spectre. Là, on parle d'autres plans d'existence, comme le monde des vivants.

Détection du mensonge générée par leur angoisse de voir l'histoire se répéter. Cette capacité peut être utilisée à vue (voir distances page 10) et permet de discerner la véracité des discours d'autrui grâce à un jet d'Instinct réussi.

TRÉPAS MAGIQUE

Dans de nombreux univers, la magie à cette propriété intéressante d'être hautement létale. Les héros qui n'ont pas su le comprendre en ont souvent fait une expérience... disons définitive. Les personnages qui ont exhalé leur dernier souffle grâce à une assistance magique gagnent une capacité en rapport avec la forme de magie dont ils furent victimes. Par exemple, un personnage incinéré par une boule de feu pourrait obtenir la capacité **Renvoi des sorts de feu** ou **Transformation des dégâts de feu en Kâ**. La capacité fonctionnera toujours avec un jet d'Instinct. Le MJ a le dernier mot concernant cette capacité.

ÊTES-VOUS APTE ?

L'interrogatoire se poursuit. Nos amis à capuche abordent maintenant le sujet des aptitudes des PS.

"Maintenant, dites-nous ce que vous savez faire, spectres. Nous verrons ainsi si vous êtes dignes de pénétrer dans Son Royaume, spectres." (Les fonctionnaires mortifères adorent faire peur aux petits nouveaux avec leurs histoires de sélection.)

Laissez vos joueurs hésiter et faites-leur noter leurs aptitudes sur leur stèle, comme indiqué ci-dessous.

APTITUDES

On distingue deux types d'aptitudes : les compétences – c'est à dire celles que le personnage aurait pu avoir de son vivant, et les prouesses – celles que le défunt ne pouvait pas connaître avant sa mort, parce qu'elles ne l'intéressaient pas, qu'elles lui étaient interdites ou simplement qu'elles n'existaient pas dans son univers.

Par exemple, pour Crimson Billy, porte lingue pour une puissante corpo industrielle, faire de la magie comme son ami Yven le chaman est une prouesse. De son côté, l'archimage Toanzar n'aurait jamais eu l'idée d'apprendre à monter à cheval puisqu'il pouvait se téléporter d'un claquement de doigts. Pour lui, l'équitation est une prouesse.

Evidemment, la limite entre prouesses et compétences est totalement subjective et laisse la porte ouverte à de nombreuses discussions. En cas de litige, rappelez-vous la règle d'or de tout bon jeu de rôles : le MJ a toujours raison. Mélangez-vous des fortes têtes et des enjôleurs, il y a toujours des individus qui veulent vous convaincre que Détruire instantanément tous mes ennemis est une prouesse acceptable. Aucune aptitude ne doit déséquilibrer le jeu. C'est la responsabilité d'un MJ que de montrer qu'il n'est pas sympa et de dire "NON !" aux abus.

Notez qu'il existe également une règle d'or pour les jeteurs de sorts : chaque sort est considéré comme une aptitude. Inutile de réclamer une aptitude de Faire de la magie. La Nécro-Police a pour ordre de tirer sans sommation sur les spectres qui le font.

Le nombre de compétences et de prouesses possédées par un personnage est fonction de son score d'Amé de départ, comme l'indique le tableau ci-dessous :

Amé	1	2	3	4	5	6	7
Prouesses	3	2	1	0	0	0	0
Compétences	7	8	9	10	10	10	10

LES COMPÉTENCES

Les PS choisissent leurs compétences parmi celles qu'ils maîtrisaient de leur vivant (pas forcément les meilleures, car dans Post Mortem peut importer le degré de maîtrise : on sait ou on ne sait pas. La Mort a parfois tendance à simplifier à outrance... mais c'est bien pratique pour les auteurs). Les personnages créés sans avoir vraiment vécu choisissent leurs compétences comme ils l'entendent.

Exemple : Dans la double page ci-dessus, la police utilisée pour les intertitres est une police différente de celle du corps de texte. De plus, il s'agit d'une police sans serif, utilisée avec un corps plus gros que celui du texte. L'intertitre est donc clairement identifié comme tel et la variété de police permet de dynamiser le texte.

8/N'abusez pas trop des polices différentes.

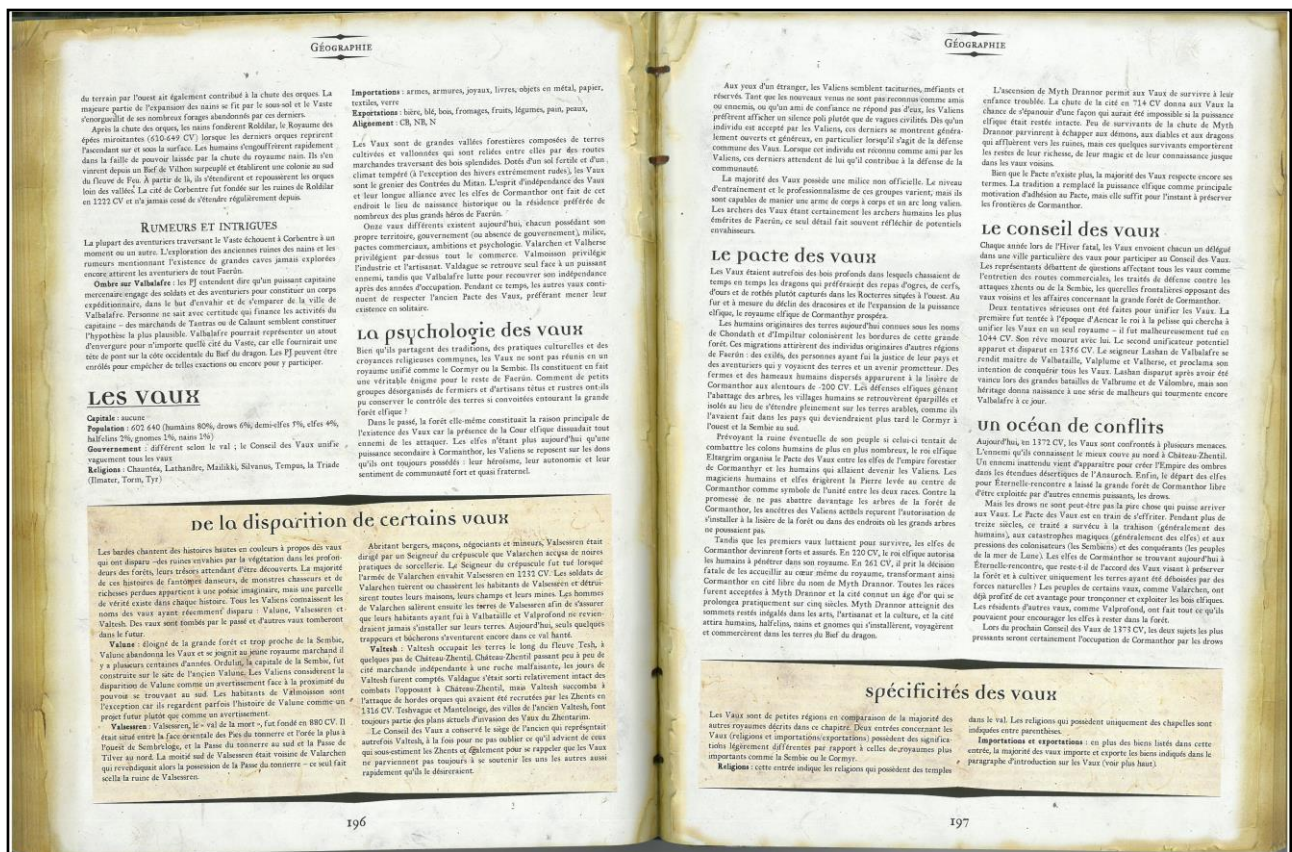
Il est généralement admis qu'une page ne devrait pas contenir plus de trois typos différentes pour éviter de donner une impression de chaos. Si besoin, vous pouvez cependant ruser en utilisant des polices de la même famille (une thin et une bold, par exemple), en jouant sur le corps, sur la graisse (gras ou non) et sur l'inclinaison (italique ou non).

9/Pensez à laisser des blancs pour vos titres et vos intertitres.

L'espace blanc au-dessus du titre sera plus grand que l'espace du dessous, pour bien rattacher le titre/intertitre au paragraphe qui le suit.

10/ Pour votre corps de texte, prévoyez un retrait de première ligne (maximum 0,5 cm) et/ou un espace blanc après chaque paragraphe.

Cela permettra de faire respirer votre texte et ne donnera pas une impression de bloc indigeste.



Exemple : Dans la double page ci-dessus, les paragraphes commencent par un retrait de première ligne, pour mieux guider l'œil lors de la lecture. En parallèle, les intertitres ont bien une marge supérieure et inférieure, la marge supérieure étant plus importante.

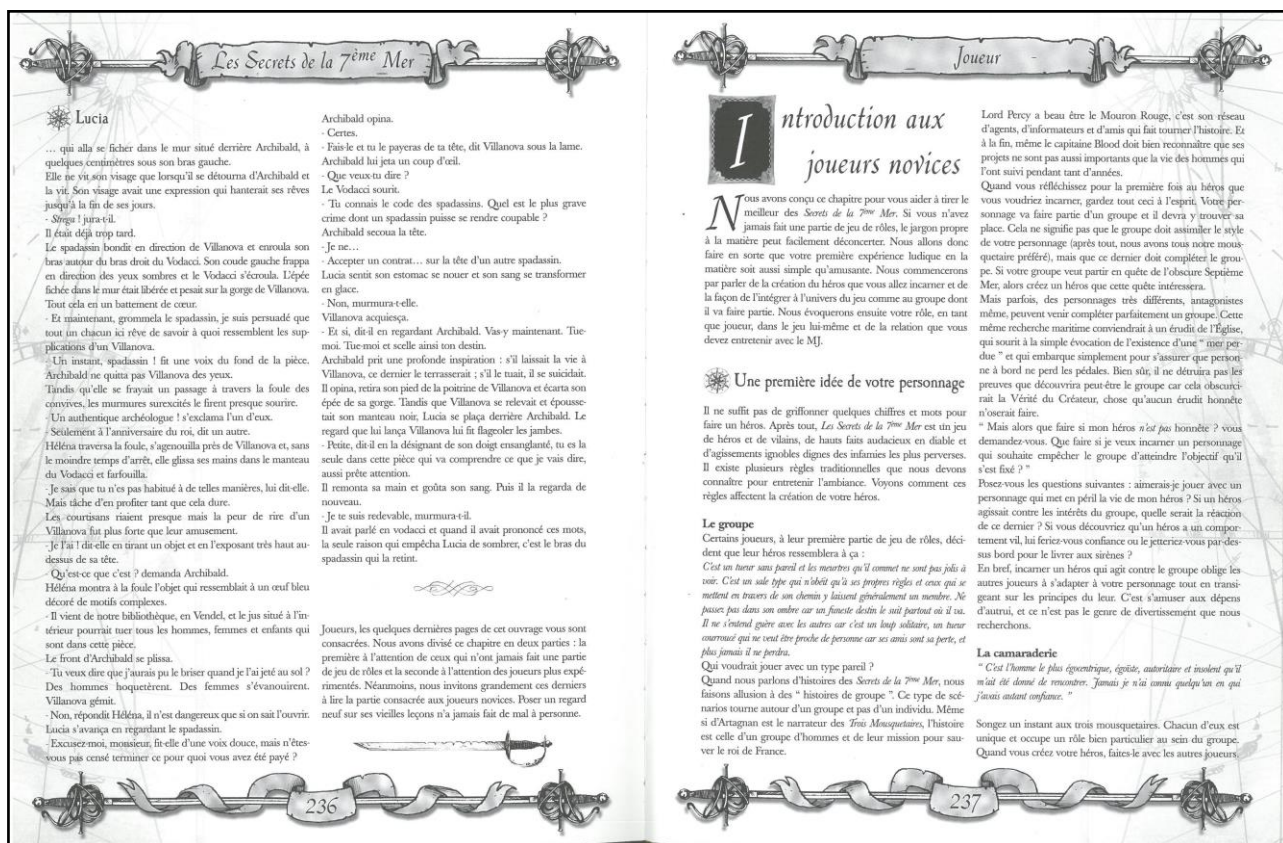
11/Si vous êtes sur du A4 ou plus grand, maquettiez en plusieurs colonnes.

Idéalement, vous pouvez maquetter en deux ou trois colonnes. Double avantage :

- Vous mettez plus de texte sur plusieurs colonnes que sur une seule
- Les retours à la ligne plus fréquents fatiguent moins l'œil car il n'a pas toute la largeur de la page à traverser pour trouver la ligne suivante

Astuce : Pour que, d'une colonne à l'autre, vos paragraphes soient alignés sur les mêmes lignes de base, il faut que vos mises en forme de titres et d'intertitres soient **proportionnelles à l'interligne du corps de texte**. L'interligne correspond à l'espace complet séparant le bas d'une ligne du bas de la ligne suivante. Il intègre donc la hauteur de la police plus la légère marge blanche qui empêche que le texte soit tassé sur lui-même.

Par exemple, si votre texte a un interligne 13 points, vos styles de titres et d'intertitres doivent être des multiples entiers de ces 13 points (13, 26, 39, etc.). L'interligne de vos titres/intertitres peut tout à fait ne pas être un multiple mais la somme "espace avant + interligne du titre + espace après" doit être entièrement proportionnelle. Vous pourriez donc avoir un interligne de 20 pt (absolument pas proportionnel à 13) si vous prévoyez un espace avant de 12 points et un espace après de 7 points (puisque $12 + 20 + 7 = 39$, soit un multiple entier de 13).



Exemple : Dans la double page ci-dessus, le texte est maqueté en double colonne pour pouvoir être agréable à lire. Notez également que les lignes de chaque colonne sont alignées sur la même grille imaginaire. Les intertitres ont donc bien été paramétrés avec des multiples entièrement proportionnels à l'interligne du corps de texte.

12/Pour vos visuels (images, tableaux), pensez à laisser du blanc tout autour.

Vous devez en priorité faire respirer votre maquette. Donc tout visuel doit être entouré de blanc pour ne pas coller au texte.

De la même manière, assurez-vous que le texte présent à l'intérieur des encadrés ne colle pas lesdits encadrés mais dispose d'une marge suffisante (cf. exemple de l'astuce encadrée ci-dessus).

13/Si vous détourez des images, vérifiez le rapport visuel détourné/texte en habillage.

Le texte ne doit pas coller au détournage, ayez une marge blanche tout autour du visuel.

De la même manière, assurez-vous que le visuel détourné ne soit pas trop grand par rapport au texte, créant de trop nombreux positionnements de texte disgracieux et césures (coupures de mots) hasardeuses.

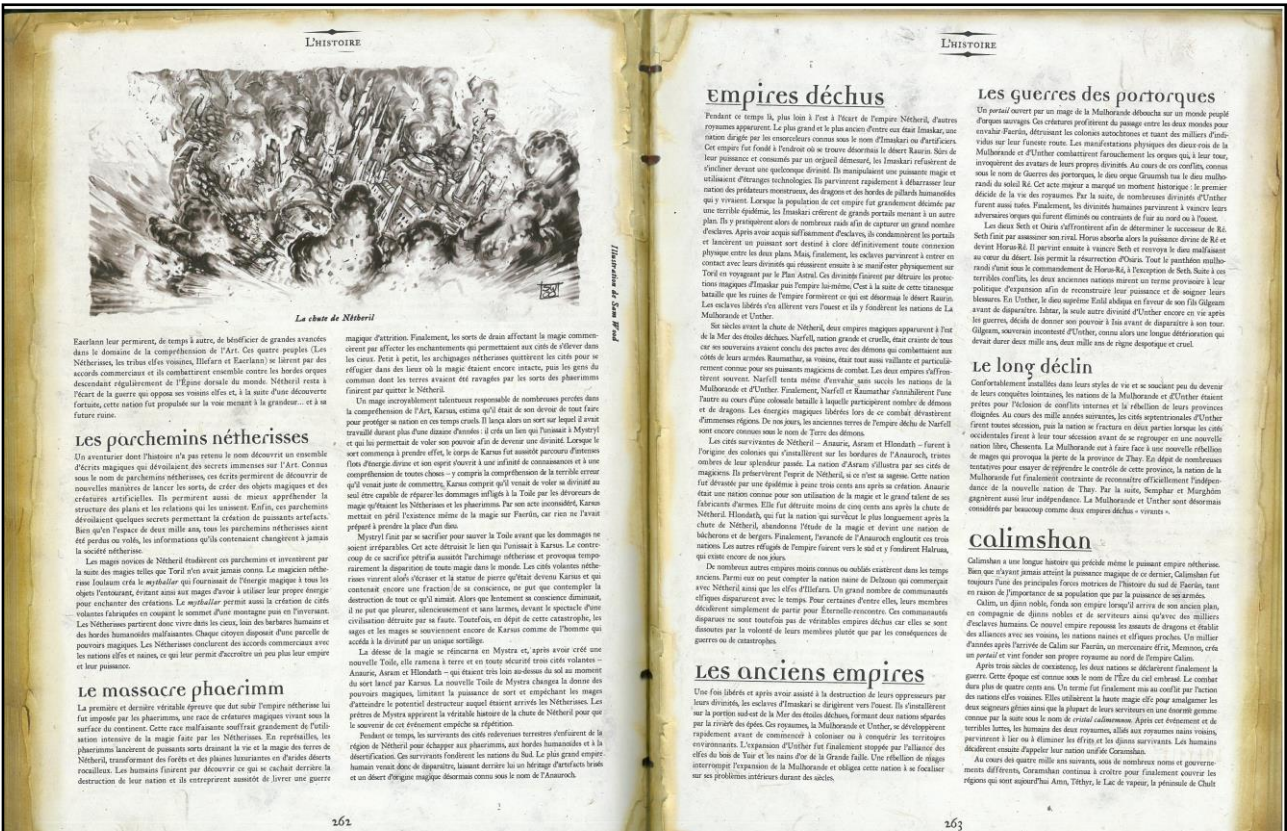


Exemple : Dans la double page ci-dessus, le visuel détourné de la page de droite est habillé d'une marge blanche clairement perceptible. Non seulement l'image est mise en valeur mais, de la sorte, la maquette respire davantage et diminue la sensation d'étouffement liée à la profusion de texte.

14/Pensez à équilibrer la taille de vos différents visuels.

Tous vos visuels ne doivent pas être à la même taille, pour éviter la monotonie et l'ennui lors de la lecture. Pensez donc à varier les différentes tailles.

Inversement, des variations trop importantes/flagrantes/fréquentes heurtent l'œil et diminuent le plaisir de lecture. Tout est donc une question de mesure pour avoir de l'impact sans être outrancier.



double page est légèrement différente de la précédente tout en conservant l'homogénéité de son filigrane. La monotonie ne s'installe donc pas à la lecture et certaines pages peuvent même ne contenir que du texte grâce à la présence des tableaux et/ou des intertitres.

15/Toutes ces règles ne sont que des guides. N'hésitez pas à les enfreindre si besoin.

Comme souvent, les règles sont faites pour être à la fois respectées et brisées. Néanmoins, pour les briser correctement, il est important d'avoir conscience de leur utilité et des limites qu'elles imposent.

Ce mini guide a été réalisé par Benoit Huot (esteriane626@gmail.com). Il est disponible sous licence CC0, équivalent du versement par anticipation au domaine public. Vous pouvez donc en faire ce que vous souhaitez, le modifier, le partager, l'échanger, le vendre, le reprendre à votre compte, etc. Les visuels utilisés sont tirés des jeux de rôles suivants : Les Secrets de la Septième Mer, Post Mortem, Les Royaumes Oubliés. Ils sont utilisés ici dans un but d'exemple et demeurent la propriété de leurs auteurs.