

Cet article initialement paru dans le n° 0 d'**indie mag** de Juillet 2005, sur le site <http://www.indie-rpg.org>, devenu depuis <http://www.indie-rpg.info/> .

Contrairement à ce qui avait été annoncé l'article en question n'a pas connu de suite publiée, mais tout ce qui suit le titre «2.Ce jeu, va bien falloir l'écrire ! » correspond aux notes pour le second volet. Celles-ci ne sont ni relues, ni réorganisées, ni reprises, ni échangées.

1. Et si on commençait par le début ?

On ne peut pas parler de créations de labels indépendants dans Indie-mag sans aborder l'élément essentiel de toute aventure éditoriale, la création de jeux en elle-même. Non pas qu'il existe une seule et unique méthode d'en écrire, une sorte de formule magique qui ferait mouche à chaque fois, mais on peut toutefois identifier un certain nombre de « trucs » ou de règles non écrites qui peuvent énormément en faciliter la conception.

L'objet de cet article n'est donc pas de livrer une méthode clef en mains mais d'abord de partager certaines de ces recettes, et ensuite de susciter des réactions autour de cette notion de « *game design* » à partir desquelles nous pourrions tenter d'écrire des articles qui correspondent plus à vos besoins et/ou envies dans les prochains numéros d'indie-mag. Qu'il s'agisse de retours d'expériences, d'exemples, de théories fumeuses ou de points de vue... à vous de choisir !

Pour faciliter la compréhension, le « processus » de création va être divisé en trois étapes : la *conception* qui correspond plus ou moins à tout ce qui passe avant la rédaction, la *rédaction* du jeu (qui n'implique pas juste de fait de trouver les bons mots, mais également la création de chacune des sous parties, comme le système ou le background), et la *finalisation*, qui correspond grossièrement à tout ce qui se passe après la rédaction.

On traitera uniquement de la conception dans ce numéro d'Indie-mag.

J'ai plein d'idées, pourquoi m'embêter ?

Nombreux sont les jeux qui sont nés de la passion de leurs auteurs qui se sont lancé bille en tête dans un projet – sans forcément se rendre compte que c'en était un –, qui, au bout de nombreuses parties est devenu un jeu à part entière. Cela est d'autant plus vrai qu'à l'instar de l'écriture et à l'inverse du dessin par exemple, presque tous les joueurs peuvent prétendre créer un jeu de rôle. Cela pourrait laisser penser qu'il est inutile de réfléchir au *game design* mais, au contraire, celui-ci a diverses utilités auxquelles on ne pense pas forcément au premier abord.

Même si cela semble évident, le premier avantage de ces recettes et de profiter des erreurs des autres et donc de permettre d'éviter les plus communément commises, mais plus encore de prendre conscience des forces et faiblesses de votre jeu et de le développer en fonction. Et donc, de la même façon, cela vous permet de remettre de l'ordre dans un jeu sur lequel vous travaillez depuis longtemps, mais auquel vous ne savez plus quelle direction donner.

Et si on commençait par le début ?

Ensuite, cela accélère grandement la conception du jeu en permettant de se poser les bonnes questions plutôt que d'attendre qu'un inconnu rencontré dans une convention vous démonte votre jeu avec des interrogations légitimes, alors que cela fait des mois que vous travaillez dessus. Lorsque vous travaillez à plusieurs c'est également un très bon moyen de communiquer avec votre équipe. Qu'il s'agisse de résumer un jeu pour lequel vous avez écrit une grande quantité de pages ou simplement pour être sûrs que vous partiez tous dans la même direction. Le fait d'avoir sous la main quelques notions basiques vous permet de camper votre création en quelques lignes ou de montrer les axes principaux que vous souhaitez suivre.

Parallèlement, cela permet également de présenter sous le meilleur aspect votre projet à un éventuel éditeur ou distributeur ainsi qu'aux futurs joueurs.

Le concept

Assez logiquement, la première chose à laquelle il faut faire attention est donc le concept même de votre création. Trop d'auteurs sont incapables d'expliquer clairement leur jeu. Généralement ils tombent dans le travers de vous raconter la chronologie de leur univers ou le mécanisme de base de leur système, mais ils n'arrivent pas à communiquer ce qui fait la vraie force de leur jeu. Des fois car la communication n'est pas un art facile, d'autres fois tout simplement parce que leur jeu n'a aucun point fort.

C'est pourquoi la première chose à faire lorsque vous vous lancez sur un jeu est de bien définir son concept. Celui-ci est à la fois la réponse à la question « Comment est-ce que je peux définir mon jeu en une phrase ? » et à « Pourquoi est-ce que quelqu'un qui n'a jamais étendu parler de moi pourrait vouloir y jouer ou le maîtriser à ses amis alors qu'ils ont déjà plein de bons jeux sous la main ? ».

Exemple : Je souhaite créer un jeu de rôles où les personnages luttent pour la survie de la terre en affrontant des aliens sanguinaires à bord d'énormes Méchas bardées d'armes super cools . Voilà le concept de mon futur jeu, Robodam.

Les bases

Les bases sont les éléments les plus importants que vous souhaitez incorporer dans votre jeu, quels qu'en soient les angles d'approche (éditorial, ludique, personnel, etc.) En d'autres termes, elles sont les contraintes que vous vous fixez, consciemment ou pas, pour réaliser votre jeu. Des composants qui y sont si étroitement liés que vous aurez l'impression de ne plus développer le même jeu en les enlevant.

Le plus souvent, elles découlent du concept en lui-même et permettent d'en assurer le traitement, mais il peut également s'agir d'autres éléments, plus externes, comme le type de distribution auquel vous avez accès etc.

En général, il est utile de faire la différence entre les bases fondamentales de votre jeu et les autres. Celles-ci en sont pour ainsi dire les « fondations », si vous les retirez, vous enlever tout

Et si on commençait par le début ?

un pan du jeu, voire même vous n'avez plus de lien avec son concept. Les autres ne sont là que pour donner des éléments importants de son ambiance, pour améliorer l'expérience de jeu mais n'en modifie pas la structure même.

Exemple : Les bases de Robodam pourraient être les suivantes :

- avoir un système de combats spatiaux fluide mais permettant de faire ressentir la puissance des méchas et la diversité et la « coolitude » de leurs armes ;
- pouvoir bidouiller son mécha, voire le doter d'une conscience propre ;
- donner accès à une très grande quantités de méchas, d'armes et de matériels spécifiques ;
- intégrer les autres véhicules comme les chasseurs spatiaux et autres transports ;
- permettre de jouer pas seulement les combats spatiaux mais également toute la vie autour de ces combats, comme des intrigues politiques complexes, des histoires d'amour entre pilotes et chanteuses, etc. ;
- permettre de jouer autre chose qu'uniquement les pilotes (mécanos, officiers, civils, etc.) ;
- gérer les pouvoirs psychiques des pilotes, que même eux ignorent ;
- mettre un maximum d'illustrations ;
- permettre aux méchas d'avoir une espèce de transformation leur permettant de devenir des « super méchas » encore plus cools ;
- lier l'existence des méchas et l'origine des pouvoirs à une sorte de « sombre secret »
- faire tenir le tout dans un fichier pdf de 48 pages.

Comme le montre l'exemple ci-dessus toutes ces bases n'ont pas la même importance. Certaines ne sont même qu'anecdotiques. C'est à l'auteur de décider parmi celles-ci lesquelles sont fondamentales. Mais plus important encore, c'est à lui de décider sur lesquelles on ne peut absolument pas revenir et sur lesquelles on peut faire des compromis si cela devient avantageux.

Le gameplay

Le *gameplay* est un concept particulièrement abstrait et difficile à traduire en français. Souvent traduit par « jouabilité » dans le domaine du jeu vidéo, il est très proche de cette seconde notion mais ne s'y limite pas. Il s'agirait plutôt de tout ce qui fait la nature même d'une partie, ce qui crée de façon plus ou moins subtile l'amusement ressenti par le joueur, et donc de l'ensemble de son expérience pendant qu'il joue ou interagit avec le jeu. Rien de moins que ça. Autant dire qu'il est plus aisé de continuer à utiliser le terme anglais.

L'idée est la suivante : après avoir extrapolé les bases de votre jeu de votre concept, il est désormais souhaitable d'extrapoler votre *gameplay* à partir de celles-ci. En gros, il s'agit de définir ce que font les joueurs (meneur compris) quand ils jouent et à quoi ressemble une partie. Naturellement, il ne s'agit de rien de plus que de délayer toujours davantage le concept en se donnant des moyens de se poser les bonnes questions et de ne rien oublier.

Vous pouvez le détailler autant que vous voulez, mais pour bien être sûr que votre concept tienne la route, et parce qu'il est la première des bases de votre jeu, votre description du *gameplay* doit répondre aux questions suivantes (l'ordre dépendant de vos priorités) :

- Pour quel support est ce que j'écris ? Papier ou PDF? Jeu court ou pavé ?
- Quel genre de joueurs cela peut-il intéresser ? Pourquoi ?

Et si on commençait par le début ?

- Qu'apporte ce jeu de plus que les autres? Qu'est ce qui le différencie en bien ou en mal des autres jeux du même genre ?
- Est-ce que c'est vraiment un jeu que je fais où est ce un univers ? une campagne? un *burst* (campagne prête à jouer, pas rattachée à un jeu particulier) ?
- Dans quel univers joue-t-on ? Qu'a-t-il de spécial ?
- Quel type de système utilise-t-on ? Qu'a-t-il de spécial ?
- Qu'est ce qu'on joue ? Pourquoi ?
- Quel en est le scénario « classique » ? Pourquoi ?
- Que doivent faire les personnages? Comment y arrivent-ils ?

Cela peut sembler du simple bon sens, mais cela permet généralement d'avoir déjà une image très claire de ce que sera un jeu. Et donc de le présenter à d'éventuels collaborateurs, éditeurs ou joueurs.

De plus, en vous livrant à cet exercice, même si vous avez déjà énormément travaillé sur un jeu, ce qui vous permet d'organiser l'anarchie de votre création, de connaître ses forces et ses faiblesses, et éventuellement de pouvoir prendre une réelle direction plutôt que de vous laisser porter par le flot de votre imagination.

Une fois ces trois étapes réalisées, vous venez de faire une très grosse partie du travail de conception en identifiant tout ce qui fera l'identité de votre jeu et le plaisir des joueurs. Bien entendu, il faudra revenir sur certains points lors de la phase de rédaction, mais, globalement, vous savez où vous voulez aller et vos collaborateurs aussi. Il vous reste donc à vous repartir le travail et à savoir comment y aller.

Le chemin de fer

Même si cela peut sembler étrange d'organiser d'abord un texte qui n'a pas été encore rédigé là où tout le monde fait l'inverse dans la vie de tous les jours, cette phase est très importante pour réussir à dominer sa verve. En effet, il est très facile d'écrire au kilomètre lors qu'on développe un univers que l'on aime, mais cela a de grandes chances d'avoir beaucoup moins d'attrait pour le lecteur, du moins dans le « livre » de base.

À ce stade, il devient donc particulièrement utile (voire crucial) de faire un plan. Oui, comme à l'école. Si vous avez suffisamment détaillé les étapes précédentes, vous savez désormais quels sont les éléments qui doivent figurer dans le jeu et vous pouvez en déduire les chapitres qu'il va vous falloir écrire. Il est ensuite facile de mettre ces chapitres dans l'ordre qui vous semble le plus approprié, et de les détailler suffisamment pour savoir exactement ce qu'il se trouvera dans chacun d'eux.

La principale chose à garder en tête est que vous devez l'organiser non pas comme cela vous arrange le plus, mais de la façon qui rendra la tâche la plus facile à votre lecteur. L'idéal étant qu'il puisse tout à la fois lire sans avoir à subir des renvois incessants à d'autres chapitres, donner une partie à ses joueurs sans que ne soient dévoilés d'éventuels *spoilers*, et minimiser le temps de recherche d'une information durant une partie.

Mais, il faut encore dépasser cette notion de plan détaillé pour arriver à celle de chemin de fer. Si vous travaillez avec un maquettiste, il en exigera un, sinon il vous faudra faire l'effort de

Et si on commençait par le début ?

vous y astreindre. En effet, vous devez être capable de savoir exactement combien de pages doit faire chaque chapitre et, en poussant le vice encore plus loin, où se trouvent les illustrations dans le document pour être à même d'avoir la liste précise de ce qu'il vous faut pour assembler votre jeu : Combien de chapitres ? Lesquels ? De combien de signes ? Combien d'illustrations ? De quelle taille ?

Ainsi, si vous travaillez à plusieurs, vous serez à même de « commander » à chacun ce qu'il doit fournir pour avoir un jeu complet et qui corresponde à vos attentes. Si vous travaillez seul, vous aurez ainsi une vision très précise de ce qu'il vous reste à faire et pourrez donc vous organiser au mieux pour le faire.

Après cette étape, vous avez réalisé toute la partie de conception se passant avant la phase de rédaction telle que décrite en introduction. Comme dit précédemment, vous savez où vous voulez aller et comment (et avec qui) y aller. Il ne vous reste plus qu'à faire effectivement le voyage. La seule chose à garder à l'esprit sera alors « Comment est-ce que je suis en train d'écrire apporte du plaisir supplémentaire autour de la table de jeu? ». En effet, tout ce que vous écrivez doit passer à travers ce crible pour vous permettre de rester concis, percutant et efficace.

Suivant les retours faits à Indie-mag, et notamment si des questions spécifiques émergent ou pas, il est très probable qu'un prochain article de cette rubrique sera consacré à cette seconde phase qu'est la rédaction, suite logique de celui-ci. N'hésitez donc pas à nous contacter pour nous faire savoir ce que vous souhaitez.

Brand

Et si on commençait par le début ?

2. Ce jeu, va bien falloir l'écrire !

Dans l'article précédent du numéro 0, le « processus » de création avait été divisé en trois étapes : la *conception* qui correspond plus ou moins à tout ce qui se passe avant la rédaction, la *rédaction* du jeu (qui n'implique pas juste le fait de trouver les bons mots mais également la création de chacune des sous-parties, comme le système ou le background), et la *finalisation*, qui correspond grossièrement à tout ce qui se passe après la rédaction.

Comme précédemment, l'objectif n'est absolument pas d'enseigner une hypothétique meilleure façon de faire, mais juste de donner quelques pistes et de susciter des réactions. On traitera uniquement de la rédaction dans ce numéro d'Indie-mag.

Dans cette seconde étape, il va être question d'écrire effectivement le jeu. Concrètement, cela veut dire non seulement de pondre enfin ce fameux système ou univers auquel on pense depuis des semaines, mais également vérifier que tout cela tient la route par rapport au concept initial, éventuellement faire quelques tests, et enfin prendre son traitement de texte et de rédiger, page après page.

Globalement, tous les efforts qui vont être fait maintenant doivent aller dans deux directions :

- habiller le concept et le gameplay, qui sont beaucoup plus importants que les détails du système ou du background, en se mettant à leur service et non en les étouffant ;
- augmenter le plaisir autour de la table de jeu où la facilité de prise en main du jeu par le meneur.

La préparation

Voilà un des moments à la fois les plus évidents et les plus problématiques dans la création d'un jeu, à tel point que bon nombre d'entre eux ne dépassent d'ailleurs jamais cette phase. Ceci est d'autant plus vrai qu'elle peut prendre place à différents moments : certains commencent directement par là, où la place avant le chemin de fer. Ce n'est pas bien grave, car il est très probable que vous serez obligé d'y revenir juste avant de rédiger votre texte final.

En gros, il s'agit ici de réellement donner une forme à votre jeu et à ses diverses composantes, de partir du squelette que sont vos bases et votre gameplay pour trouver un moyen de les retranscrire dans votre jeu. Par soucis pratique, même si ce n'est pas forcément toujours pertinent (à vous de voir selon ce sur quoi vous travaillez), le jeu va être divisé en quatre composantes : les règles de jeu en commun, le système, le background et les scénarios.

Les règles de jeu en commun

Pour la plupart des personnes qui pratiquent le jeu de rôle, ces règles sont tellement intégrées qu'il est parfois difficile de comprendre qu'elles existent, ou qu'on peut jouer au jeu de rôle en les modifiant. Mais fondamentalement, qu'est ce qui fait la différence entre une partie de jeux de rôle sur table, une murder-party, un grandeur nature ou un jeu de rôle massivement

Et si on commençait par le début ?

multijoueur ? Presque rien si ce n'est justement la façon dont on joue en commun. Pourtant, pour moi en tout cas, toutes ces pratiques relèvent du jeu de rôle, mais chacune propose une expérience très différente. Aussi, ces règles qui paraissent si évidentes qu'on les oublie presque systématiquement doivent être les premières sur lesquelles il faut réfléchir.

Un des ces points peut déjà être de décider qui fait quoi. Par exemple, a-t-on besoin d'un Meneur ? Est-ce que ce rôle ne peut pas être distribué parmi les joueurs, que ce soit totalement ou partiellement comme c'était déjà le cas dans *Chimères* ou *Donjon* par exemple ? De même est-ce que l'on respecte la sacro-sainte règle du « un personnage pour un joueur » ou est-ce qu'on s'en écarte ? Dans *P'tites Sorcières/Contes ensorcelés*, chacun joue un personnage et le familier d'un autre, dans *Ars Magica*, ce sont divers membres d'une même alliance, mais on peut très bien imaginer (et cela existe déjà) des jeux où l'on incarne plusieurs personnages consécutivement (voire même des dynasties) ou simultanément. De même on peut remettre en question les relations entre les joueurs comme l'avait fait en son temps *Bloodlust*.

Bref, on peut presque tout remettre en cause à partir du moment où on réfléchit aux conséquences. Il ne faut donc pas se sentir limité par ce qui se fait partout ailleurs. Toutefois on parlera ci-dessous surtout du jeu de rôle dans sa version la plus classique.

Le système

Concernant le système, vous avez principalement trois choix : utiliser un système générique, adapter un système préexistant ou créer le votre.

Pour faire vite et éviter d'enfoncer les portes ouvertes trop longtemps, un système générique vous permettra de limiter le temps de création et de prise en main, mais risque de bien moins coller aux bases mêmes de votre jeu. Si vous faites bien votre travail, un système maison collera parfaitement à l'ambiance et au gameplay que vous cherchez, mais il demandera beaucoup plus d'effort, tant à l'écriture qu'à la lecture. L'adaptation d'un système existant étant bien évidemment une solution intermédiaire.

La phase de préparation du système est extrêmement importante. Contrairement à l'idée répandue selon laquelle peu importe tant que l'on incarne son personnage, la façon dont votre système est conçu et rédigé est au contraire critique.

D'abord parce qu'il s'agit d'un des principaux moyens de susciter certains éléments de gameplay lors d'une partie (quoiqu'on en dise, on n'aborde pas les choses de la même façon si on joue avec le système de règles de *Wushu*, le *D20* ou le *BRPS*, ou alors on peut largement se passer de système). Ensuite parce qu'une fois que vous diffuserez votre jeu, vous ne serez plus là pour dire comment il faudra y jouer où y décrire une importance particulière. Après de nombreux groupes de joueurs, seules les règles ont de l'importance, et si vous voulez faire passer un point important d'ambiance, il passera plus facilement par l'utilisation de règles spécifiques. Par exemple, même si ces règles ne sont pas parfaites, les parties de *Chtulhu* seraient très différentes sans la SAN, celles de *Vampire* sans les voies, et *L5R* sans la Gloire et l'Honneur.

Et si on commençait par le début ?

Voici donc une série d'éléments à prendre en compte et de choses sur lesquelles vous pouvez jouer pour non seulement écrire un système qui correspondent à votre gameplay, mais également vérifier qu'un système existant ne vous met pas des bâtons dans les roues.

→**La rapidité et la fluidité** : suivant les jeux, ce point peut-être essentiel. Par exemple, difficile d'imaginer un jeu de cape et d'épée où on passe son temps à consulter telle ou telle table où à faire quatre jets de dés pour savoir les effets de telle ou telle action. Un jeu que l'on cherche fluide aura tendance à choisir des systèmes de résolution privilégiant des résultats facile à lire, à limiter les jets de dés (par exemple en ne les utilisant pas du tout ou en faisant faire un jet unique pour toucher en combat et pour faire des dégâts). De même, tout doit être fait pour que le meneur n'ait pas besoin de lire dans son livre pour aller consulter une règle obscure ou lire le résultat d'une table.

→**La mortalité** : Est-ce que votre gameplay implique d'avoir des personnages particulièrement puissants, devenant de plus en plus fort, ou au contraire des individus au plus proche de « Monsieur Toutlemonde » ? Cela ne concerne bien évidemment les règles de combat avec les dégâts des armes (Combien de fois un personnage joueur moyen peut prendre de coups moyens avec l'arme la plus commune avant de mourir pour les jeux avec points de vie ? Est-ce que chaque coup peut-être mortel comme à *Vermine* ? Est-ce qu'il y a des ennemis dont on se sait qu'on a rien à craindre ?), mais également toutes les petites joyeusetés qui viennent s'y rajouter (séquelles, blessures majeures, localisation des coups, maladies, etc...).

Cela concerne également la structure même de votre jeu : avait vous prévu d'un jeu où les personnages sont des sortes de super-héros où un où il vont passer leur temps dans la bibliothèque avant soit de mourir face au monstre à la fin, soit devenir fou puis mourir face au monstre à la fin ? Et quand cela arrive, est ce que la mort est bien mortelle ? Ou est ce que vous avez soit des points de destin, soit des gentils prêtes capables de vous ramener à la vie pour éviter ce genre de problèmes ?

→**La relation avec les autres et le niveau de puissance** : Le corollaire du point précédent, les personnages que l'on crée sont-ils l'égal des autres personnages ou ont-ils des éléments particuliers dans les règles ? Par exemple les membres du *COPS* ont plus de point de vie que leurs collègues de services moins prestigieux. De même, on aborde pas la chasse au sanglier de la même façon suivant si on joue à *Runequest* ou à *Herowars*. Dans *James Bond*, les personnages disposent de points d'héroïsme pour réussir de façon plus efficace leurs actions. Dans *SOAP*, ils peuvent même créer d'autres personnages avec leurs points d'audimat. A vous de voir selon le gameplay que vous souhaitez si les personnages doivent avoir des capacités particulières ou au contraire faire partie de la masse.

→**La création de personnage** : Un élément particulièrement important de votre système et qui va souvent faire qu'un joueur joue à votre jeu ou décroche.

Doit-elle être rapide pour un jeu que l'on souhaite facile à prendre au moins, ou au contraire minutieuse et témoigner d'un vrai investissement ? Pour la première, il vaut mieux privilégier tout ce qui permet d'accélérer comme les archétypes (pitié qu'ils soient optionnels et modifiables), limiter tout ce qui implique un choix complexe, voire tactique, autre que le concept premier du personnage et éviter comme la peste de choisir des éléments (qui a dit dons ?) dans une liste trop grande ou d'avoir un grand nombre de points à répartir.

Pour certains jeux, au contraire, la création peut être longue car elle va permettre d'insister sur des éléments spécifiques du gameplay. Par exemple, les créations lors des premières éditions

Et si on commençait par le début ?

de *Nephilim* étaient généralement longues, mais elles permettaient souvent d'avoir non seulement son personnage, mais également de créer toutes ses incarnations passées et donc de donner énormément d'éléments au Meneur pour créer des scénarios adaptés.

Quelque soit votre choix, il doit être en accord avec votre gameplay, généralement les créations longues empêchant presque automatiquement le jeu en one-shot sauf partie prévues longtemps à l'avance. De plus le rapport des joueurs à leur personnage s'en trouve très souvent altéré. Mais celles-ci sont souvent le meilleur moyen pour jouer des personnages puissants qui soient insérés dans leur environnement.

L'autre élément très important de la création de personnage est qu'elle va fortement influencer la façon dont les joueurs voient leur personnage et donc la façon dont le jeu va être concrètement joué autour de la table. Si la création consiste principalement à choisir dans une série de pouvoirs (peu importe qu'il s'agisse de sorts, de superpouvoirs, de disciplines, de dons ou je ne sais quoi) ou de classes (là aussi, qu'on les appelle classes, archétypes, professions ou clans, peu importe), vous risquez de provoquer énormément de personnages-combos qui n'ont aucune personnalité mais servent de prétexte à une combinaison particulièrement ingénieuse/puissante/originaline et si possible les trois à la fois. Inversement, dans *Vermine*, un des éléments les plus importants est votre âge, les personnages seront d'abord essentiellement perçus selon leur génération et le fait qu'ils aient ou pas connu ce qui se passait « avant ». L'importance relative des caractéristiques et des compétences (qui ne sont pas appelées spécialités pour rien) et la création de groupe achèvent de donner à ce jeu une saveur particulière dès la création.

Sur cet aspect, trois jeux me semblent particulièrement bien pensés :

- *Little Fears*, qui pose les questions de la création dans des termes enfantins et qui met directement dans l'esprit du jeu ;
- *Herowars*, qui avec sa création écrite force à prendre le temps de créer un concept de personnage ;
- *Unknown Armies*, dont je me ressers du système des stimuli dans la plupart des autres jeux, y compris médiévaux.

➔**L'expérience et l'évolution** : Votre jeu tourne-t-il autour de personnages devenant de plus en plus forts et affrontant des dangers de plus en plus grands, ou leur évolution est-elle surtout interne ?

Souvent prise par-dessus la jambe par les créateurs de jeu (beaucoup plus rarement par les joueurs), tout cet aspect du système conditionne énormément votre jeu sur la longueur. Vue par beaucoup comme un archaïsme, la progression par niveau (du *D20* à *Earthdawn*) est excellente pour raconter justement les épopées, les aventures initiatiques et les voyages héroïques classiques, mais elle impliquent une rigidité pas toujours évidente à gérer lorsqu'on sort de ce cadre. Le système *BPRS* implique quand à lui de se servir de ses compétences pour progresser (avec les abus que l'on peut imaginer, mais beaucoup plus de souplesse), et d'autres plus exotiques, comme *Bushido* fonctionne à la fois avec un système basé essentiellement sur l'étude et les semaines d'apprentissage et un système à niveaux.

Les notions de paliers et d'arbres de progressions peuvent être également très intéressantes à prendre en compte.

Quoi qu'il en soit, il ne faut pas oublier que la progression est un moment privilégié pour insuffler les éléments de gameplay dans votre jeu, même s'il faut bien en identifier toutes les répercussions. Par exemple, le système des carrières de *Warhammer* était particulièrement

Et si on commençait par le début ?

novateur et impliquait une explication scénaristique à l'évolution des personnages, mais les personnages n'avaient bien souvent pas le temps de s'arrêter pour apprendre un nouveau métier au milieu d'une campagne.

Mais rien que le fait de savoir si on progresse à chaque fin de partie, ou s'il faut avoir accès à un maître (et éventuellement de l'argent), ou s'il faut le rencontrer et le convaincre de vous prendre comme disciple durant le scénario, change énormément la façon dont se déroule les parties et dont est perçu votre jeu.

➔**La place de la magie et de la technologie** : En fait ce point recoupe en partie des éléments déjà évoqués, mais comme elles jouent traditionnellement un rôle pour le moins important, sinon central, dans nombre de jeux de rôle, il est souvent utile de voir si la magie et/ou la technologie et la façon dont elles sont gérées par le système correspondent à ce que vous souhaitez.

Par exemple, pour un monde où la magie (ou la technologie) est corruptrice, il vaut mieux que cela se retrouve dans les règles. Si elle est tellement courante qu'elle en devient académique, elle ouvrira la place à pas mal de spécialistes de tel ou tel sous domaine, avec des effets tant magiques que technologiques au champ limité mais bien cadrés. Si comme dans *Mage*, la magie correspond à une lutte avec la réalité même, cela doit se retrouver dans les règles. De même si elle est au contraire extrêmement rare mais puissante et maléfique (comme dans *Conan OGL*), elle impliquera des rituels complexes avec par exemple de nombreux sacrifices, difficiles d'accès mais amenant des conséquences réelles. Si la magie est mystérieuse, puissante et féérique (à la *Pendragon*), elle aura des règles souples mais impliquantes. Si elle ne se fait que par un biais spécifique, comme les invocations dans *Strombringer*, les règles sur le sujet doivent être particulièrement développées. Dans le cas de la technologie, si elle est à redécouvrir en faisant ses propres expériences et expérimentation, des règles spécifiques à la *Hawkmoon* peuvent apporter une vraie couleur à vos parties.

➔**La mécanique de résolution** : Sûrement le point le plus important du système, en tout cas son épine dorsale et bien souvent ce à quoi on le résume. Il varie dans presque tous les jeux, que ce soit de façon spectaculaire ou plus discrète, et est un très bon moyen de faire passer les bases de votre jeu.

Attention toutefois, il ne saura nullement question dans cet article de comment équilibrer votre système, ou avoir la meilleure courbe statistique ou mathématique. Toutes les questions ici ont un seul but, celui expliqué plus haut : habiller votre gameplay et faire en sorte qu'il ressorte lors des parties. Le reste n'est que détails comptables.

Comme pour les règles de jeu en commun, la première question à se poser est « Qui fait quoi ? ». Dans le cas d'un système utilisant des dés, généralement les joueurs font tous les jets qui correspondent aux actions de leurs personnages respectifs et le meneur tous ceux qui restent. Pourtant, d'autres systèmes comme l'*EWS* proposent de ne faire faire aucun jet de dés par le meneur, alors que d'autres prennent le parti pris inverse, le laissant tout gérer. Chacune des solutions apporte ses avantages et ses inconvénients : le fait de tout laisser aux joueurs rend le jeu extrêmement rapide mais peu amener des confusions et rend un peu plus difficile la gestion de points de règles complexes, alors que la solution inverse favorise l'immersion des joueurs mais peut surcharger le meneur, et donc ralentir également le jeu.

Quel est le fondement de votre mécanique de résolution ? Généralement, quand on ne se pose pas la question, cela veut dire que le jeu est basé sur le réalisme (et donc la simulation d'une

Et si on commençait par le début ?

certaine vision de la réalité). Une action réussira alors si elle n'est pas trop difficile étant donné les capacités du personnage qui l'entreprend. Le danger est que bien souvent ce choix n'en est pas un et on utilise ce fondement uniquement par habitude, parce que l'on a toujours joué comme cela. Pourtant le réalisme ne convient finalement qu'à un nombre limité de concepts, bien souvent le fondement même de la mécanique devrait être le côté spectaculaire et visuel (comme dans *Wushu* ou *Feng Shui*), le côté (mélo)dramatique, voire parfois parodique.

Là seule question à se poser est : *Quel genre d'actions je veux voir le plus souvent dans mon jeu ? Des actions réalisables ? Des actions spectaculaires ? Des actions héroïques ? Romantiques ? Cultivées ? Collectives ? Désespérées ?*

Il faut ensuite faciliter ce genre d'action car elle est dans le ton de votre jeu. Généralement cela se fait soit en rendant ces actions plus facile à obtenir pour les joueurs, soit en augmentant l'efficacité.

Combien prévoyez vous de mécaniques de résolutions différentes ? Le plus souvent, il est préférable d'avoir une mécanique de résolution unique capable de tout gérer et qui permette au meneur à la fois de comprendre rapidement le jeu, mais également d'improviser lorsqu'il ne sait pas comment gérer une situation en cours de partie. Pourtant dans certains cas, il semble opportun d'avoir plusieurs types de résolutions, pour bien différencier divers types d'actions (c'est très souvent le cas du combat ou de la magie notamment). Il vaut mieux être très vigilant à ce que chaque apparition d'une nouvelle mécanique de résolution vous apporte. Il est très rare de ne pas pouvoir s'en passer.

Quelle est la nature de votre mécanique de résolution ? Dans un de ses articles consultable sur The Forge, Ron Edwards a repris et fait évoluer une théorie commencée dans *Everway*. Selon lui, toutes les mécaniques de résolution correspondent à une des trois familles suivantes ou à une de leurs combinaisons :

- Le Drame, qui se base sur l'interprétation du personnage et la façon dont elles sont décrites par le joueur ;
- La Fortune, qui correspond à une mécanique de résolution impliquant le hasard. ;
- Le Karma, où un joueur réussit s'il a le score suffisant dans une caractéristique, sans emploi du hasard ou de quoi que ce soit d'autre.

Il s'agit certes d'un bon outil pour réfléchir sur sa propre technique de résolution, voire de maîtrise (personnellement je sais qu'en temps que meneur, je n'utilise généralement la Fortune que quand le Drame et le Karma ont échoué), mais il gagne à être un peu clarifié.

En effet, on peut notamment distinguer au moins quatre types très différents de mécaniques de résolution faisant appel au hasard :

- les cas où c'est le résultat du jet de dé uniquement qui indique si l'action réussit ou pas en fonction des caractéristiques du personnages (typiquement le *BPRS*) ;
- les cas où le jet ne sert qu'à savoir si le personnage atteint ou pas un certain niveau de difficulté mais où en fait c'est son niveau d'aptitude qui importe (*D20* ou *Fuzion*), et ce même si la part aléatoire injectée par le dé est forte;
- les cas où le jet de dé n'est absolument pas fonction de la capacité du personnage à réussir l'action (*Dying Earth*, dans une certaine mesure le très attendu *Hollywood*) ;
- diverses autres mécaniques plus « matricielles », généralement combinaison des premières, comme celles de *L5R*, *Vampire* (au moins la 1ere édition) ou *COPS*.

Et si on commençait par le début ?

Toutefois certains jeux actuels ceux développés par Ballon-Taxi (*Hollywood*), Robin D. Laws (*Dying Earth, Herowars*) et même certains systèmes sans dés (*Active Exploits*) semblent montrer l'émergence d'une quatrième grande famille de mécaniques de résolution, le pari. En gros, il ne s'agit pas de gérer des statistiques mais des réserves dont on dispose par exemple pour la durée d'une partie et que l'on peut dépenser afin d'obtenir des dés supplémentaires, augmenter ses caractéristiques, simplement réussir l'opposition parce qu'on pari plus que son adversaire, ou que sais-je encore. La principale différence étant qu'on ne se retrouve plus dans une situation où on fait quoi qu'il arrive une certaine valeur (pour un système Karma) ou X dés (pour un système Fortune) mais bien ce que l'on choisit d'investir de son personnage pour la réussite d'une action. On a donc un choix tactique de tous les instants qui n'existent pas a priori avec les autres mécaniques. Par contre, bien entendu, ce mécanisme est relativement vieux, mais son utilisation comme mécanique de résolution principale (et non comme simple bonus sur une résolution de type Fortune ou Karma) devient de plus en plus fréquente, même s'il est très généralement couplé à une mécanique secondaire, ce qui est aussi le cas des trois autres familles.

Naturellement, ces quatre types de résolution n'implique pas du tout un même déroulement de partie autour de la table.

Quelle est l'efficacité de votre système de résolution ? Selon ce que vous souhaitez, vous pouvez très bien avoir quelque chose qui est capable de définir si une action réussit ou pas, le degré de la réussite ou de l'échec, ce qu'il en a coûté au personnage pour réussir ou les trois (et sûrement d'autres choses encore). Comme toujours, c'est à vous d'arbitrer pour ne prendre en compte que ce qui vous est utile pour votre jeu.

Si vous utilisez une mécanique faisant appel au hasard, comment l'insérez vous dans votre action ? Est-ce que, traditionnellement, les joueurs vont décrire les actions que tentent les personnages et jeteront-ils les dés (ou cartes, ou n'importe quel autre artifice) pour savoir elle réussit ou au contraire, jeteront-ils les dés d'abord pour pouvoir les décrire ensuite au mieux ? On fait souvent référence à la première méthode sous le terme anglo-saxon de « *Fortune-at-the-End* » et à la seconde sous celui de « *Fortune-in-the-Middle* ». Le système *Persona* est un très bon exemple de la seconde façon de faire, on y annonce son action, on y fait un jet de dé donnant un certain nombre de réussites. La première servant à savoir si l'action échoue ou réussit, on peut se servir des autres pour acheter certains effets supplémentaires.

Quels en sont les autres effets induits, pas forcément évidents à repérer sans une mise en pratique ? Par exemple, le fait de jeter de nombreux dés pour résoudre une action (souvent reproché à des systèmes comme le *D6* et le *Storyteller*) réduit certes la rapidité de la résolution, mais augmente grandement le sentiment de puissance du joueur. Aussi futile que cela peut sembler, cet élément peut pourtant être un élément non négligeable du plaisir que lui procure la partie.

➔**Les autres règles spéciales** : Même s'ils permettent de réfléchir à certains moyens presque toujours efficaces d'habiller votre concept par un système de règles qui lui soient adaptées, les éléments ci-dessus ne pourront jamais former une liste exhaustive des moyen de le retranscrire exactement. Vous aurez toujours à rajouter des petites règles de ci de là qui paraîtraient totalement incongrues pour d'autres jeux mais qui sont cruciales pour le votre.

Et si on commençait par le début ?

Ainsi si les règles d'encombrement de *Rêve de dragons* sembleraient particulièrement farfelues dans la plupart des autres jeux, elles participent pourtant à son ambiance si particulière et au fait que l'on peut tout perdre très facilement à la première déchirure.

Le jeu *Dying Earth* raconte des histoires de loosers assez exceptionnels, précieux, arrogants et cédant à la moindre de leurs pulsions. Les règles (du trois fois saint Robin D. Laws), en permettant de gérer ces tentations et des styles de combat plus basés sur l'esbroufe que sur la compétence participent totalement à développer ce gameplay si particulier.

Si votre jeu est ainsi typé, n'hésitez pas à créer des règles spécifiques pour pouvoir insister sur certains éléments particuliers. Après à vous de voir comment gérer ces règles et les autres impératifs que vous vous fixez, comme la rapidité et la fluidité par exemple.

Ce à quoi vous avez échappé...

Les notes restantes sur cet article prévoyaient la création d'une fiche permettant de résumer/visualiser son système sur tous les points ci-dessus, ainsi que l'utilisation de l'exemple fictif de « Robodam » de l'article précédent afin d'illustrer tout cela. Après le système, auraient du suivre deux autres pavés similaires au sein de la partie sur la préparation : un sur le background et un sur les scénarios (là aussi avec fiche et exemples).

Parallèlement à la préparation, il était prévu de faire également une partie de conseils sur les tests et sur les techniques de (motivation pour la) rédaction .

Clairement, il n'y aura pas de suite à tout cela (du moins sous cette forme), mais si vous vous sentez l'envie d'en écrire une, je serai ravi de vous lire...